



Leonardo Ferreira Martins

Livro digital interativo:
uma articulação entre teoria,
experimentação e design

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para
obtenção do grau de Mestre pelo Programa de
Pós-graduação em Design do Departamento de Artes &
Design da PUC-Rio

Orientadora: Prof. Jackeline Lima Farbiarz
Coorientador: Prof. Guilherme de Almeida Xavier

Rio de Janeiro
Abril de 2017



Leonardo Ferreira Martins

Livro digital interativo:
uma articulação entre teoria,
experimentação e design

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Design do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio.

Profa. Jackeline Lima Farbiarz

Orientadora
Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Prof. Guilherme de Almeida Xavier

Coorientador
Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Profa. Renata Vilanova Lima

Universidade Federal Fluminense - UFF

Profa. Vera Lúcia Moreira dos Santos Nojima

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

Profa. Monah Winograd

Coordenadora Setorial do Centro de
Teologia e Ciências Humanas - PUC-Rio

Rio de Janeiro, 6 de Abril de 2017

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem a autorização da universidade, do autor e do orientador.

Leonardo Ferreira Martins

Graduou-se em Comunicação Social, com habilitação em Produção Editorial, pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ em 2008. Tem especialização em Mercado Editorial pela FGV-RJ e em Comunicação em Mídias Digitais pela Estácio-RJ. Atuou como assistente editorial, revisor e copidesque em editoras antes de pertencer ao Departamento de Editoração do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE. Tem experiência na área de Produção Editorial e interesse pelos seguintes temas: design de livros, design gráfico e comunicação.

Ficha Catalográfica

Martins, Leonardo Ferreira

Livro digital interativo: uma articulação entre teoria, experimentação e design / Leonardo Ferreira Martins; orientadora: Jackeline Lima Farbiarz; coorientador: Guilherme de Almeida Xavier. – 2017.

195 f.: il. color.; 30 cm

Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes & Design, 2017.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Livro digital interativo. 3. Design de livros. 4. Suportes de leitura. 5. História do livro. I. Farbiarz, Jackeline Lima. II. Xavier, Guilherme de Almeida. III. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. IV. Título.

CDD: 700

Agradecimentos

À PUC-Rio, à CAPES e ao IBGE, pelos auxílios concedidos, sem os quais este trabalho não poderia ter sido realizado.

À professora Dra. Jackeline Farbiarz, pela orientação ao mesmo tempo firme e generosa, que me indicou os caminhos a trilhar quando tive dúvidas e sempre acreditou na minha capacidade. Transmitindo seus conhecimentos de forma doce e serena, foi fundamental para chegasse ao fim dessa pesquisa e atingisse os objetivos.

Ao professor Dr. Guilherme Xavier, que como coorientador ofereceu um olhar diferente e oportuno sobre a minha pesquisa e me auxiliou na aplicação do grupo focal.

Ao professor Dr. Alexandre Farbiarz, que se mostrou disponível sempre que eu precisasse, trazendo sua experiência com o tema e com aplicação de metodologias.

Aos demais professores que participaram da minha formação, nas disciplinas que cursei no mestrado: Luiz Antônio Coelho, Claudia Mont'Alvão, Denise Portinari, Rita Couto, Luiza Novaes, Vera Lúcia Follain, Adriana Braga; além de tantos outros que desde a graduação me transmitiram conhecimentos importantes para que me tornasse o profissional e pesquisador que sou hoje.

Aos membros da banca pela atenção dedicada à minha pesquisa e pela generosidade em enriquecer meu trabalho com seus conhecimentos.

Aos participantes dos grupos focais, leitores apaixonados, sem os quais essa pesquisa não teria vida, pelas contribuições muito valiosas.

Aos colegas de pós-graduação Alecir de Carvalho, Alexandre Farbiarz, Bárbara Necyk, Bruna Saddy, Cynthia Macedo, Daniela Marçal, Eduardo Oliveira, Julia Teles, Lucas Brazil, Luciana Claro, Luiza Arigoni, Maíra Lacerda, Mario Lima, Rômulo Matteoni, Sibelle de Medeiros, Tatiana Tabak, Vinicius Mitchell, entre tantos outros com quem troquei conhecimentos valiosos.

Ao coordenador-geral do Centro de Documentação e Disseminação de Informações do IBGE, David Wu Tai, e à Coordenação de Treinamento e Aperfeiçoamento pela oportunidade concedida de me dedicar integralmente ao mestrado. Aos colegas da Instituição que cobriram minha ausência do setor.

Aos meus amigos, meus pais, Candida e Paulo, e minha irmã, Paula, pelo apoio incondicional.

Resumo

Martins, Leonardo Ferreira; Farbiarz, Jackeline Lima; Xavier, Guilherme de Almeida. **Livro digital interativo**: uma articulação entre teoria, experimentação e design. Rio de Janeiro, 2017. 195p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta pesquisa teve como objetivo entender tanto as práticas de leitura em dispositivos eletrônicos quanto os lugares do design na produção editorial de livros digitais. Partindo da premissa de Roger Chartier (1998) de que os suportes de leitura participam profundamente na construção de significados dos textos, procurou-se verificar as percepções dos leitores frente aos dispositivos de leitura eletrônica, mais especificamente com livros digitais interativos. Diferentemente dos livros digitais lidos em Kindle, Kobo e em outros dispositivos similares, os interativos são lidos em *tablets* com recursos multimídia mais avançados. Afastando-se ou não da forma do livro tradicional, a qual os primeiros livros digitais procuram simular, os livros digitais interativos abrem um novo campo para estudo, tanto da recepção quanto de sua produção. Nesse cenário, empreendemos uma pesquisa exploratória que utilizou duas técnicas principais: a pesquisa bibliográfica e o grupo focal. A literatura nos campos da história do livro, da leitura e da interação entre o livro e o suporte nos forneceram bases para se analisar as práticas de leitura, os conceitos do objeto-livro e as tecnologias. Seguindo a perspectiva dialógica de Bakhtin (2003), segundo a qual cada enunciado é um elo na corrente complexamente organizada de outros enunciados, entendemos ser frutífero articular esses dois conhecimentos: as vivências e opiniões de leitores, extraídas nos grupos focais, e as teorias e conceitos encontrados no estado da arte da pesquisa acadêmica. Ao fim, concluímos que o livro digital interativo ainda busca sua linguagem própria, num movimento constante de aproximação ou afastamento com o livro impresso. Ainda, que designer de livros digitais interativos tem papel fundamental nesse caminho da descoberta de uma linguagem, por meio de sua atuação como mediador da leitura: ele deve trabalhar não só com tecnologias e conhecimentos práticos, mas também com seu olhar voltado ao afeto e às emoções que os livros, enquanto objetos de leitura, digitais ou não, provocam nas pessoas.

Palavras-chave

Livro digital interativo; design de livros; suportes de leitura; história do livro.

Abstract

Martins, Leonardo Ferreira; Farbiarz, Jackeline Lima (advisor); Xavier, Guilherme de Almeida (co-advisor). **Interactive e-books: a link between theory, experimentation and design.** Rio de Janeiro, 2017. 195p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This research aimed to study both the reading practices in electronic devices and the design roles in the e-book production. Based on Roger Chartier's (1998) premise that the meaning of a text is deeply affected by the media in which the texts are read, we engage an analysis of readers' perceptions regarding e-readers, more specifically using interactive e-books. Unlike e-books read on Kindle, Kobo and similar devices, the interactive ones are read in tablets capable of rendering more advanced multimedia resources. Whether emulating aspects of the traditional book or not, interactive e-books opens a new field for study, both of reception and production. In this scenario, we undertook an exploratory research that used two main techniques: the bibliographical research and the focal group. The literature in the fields of book history, reading, and the interaction between the reader and media has provided us a foundation to analyze reading practices, the concepts of the book as an object, and technologies. Following Bakhtin's (2003) dialogical perspective, to whom any utterance is a link in a very complexly organized chain of other utterances, we understand that it is fruitful to articulate these two knowledges: the experiences and opinions of readers drawn from focus groups, and the theories and concepts found in 'state-of-the-art' in the academic literature. Finally, we propose that interactive e-books still seeks its own language, in a constant movement of approach or distance towards the printed book. Moreover, the interactive e-book designer plays a fundamental role in building a language, through his agency as mediator of reading: he must deal not only with technologies and practical knowledge, but also focused on affection and the emotions that books, while objects of reading, whether digital or not, causes in people.

Keywords

Interactive e-books; book design; reading media; book history.

Sumário

1. Introdução	15
2. O livro digital interativo	21
2.1. Conceituando o livro	21
2.2. O livro digital	26
2.2.1. Breve histórico do livro digital	28
2.2.2. Livros digitais interativos: <i>enhanced e-books</i> e <i>book apps</i>	33
2.3. Elementos das publicações digitais	33
2.3.1. <i>Layout</i> : fluido ou fixo	34
2.3.2. Formatos de arquivo	36
2.3.3. Distribuição	39
2.3.4. DRM: a proteção à cópia	39
2.4. Resumo das características dos livros digitais interativos	41
2.5. Alguns exemplos de livros digitais interativos	42
3. A construção da pesquisa	49
3.1. Paradigma da pesquisa	49
3.2. Opções metodológicas	53
3.3. Procedimentos adotados	55
3.3.1. Pesquisa bibliográfica	55
3.3.2. Grupo focal	55
3.4. Análise dos dados	74
4. Resultados do grupo focal	76
4.1. Primeira parte: momento individual	77
4.1.1. GF1: <i>Enhanced e-books</i> ou livros digitais ampliados	77

4.1.2. GF2: <i>Book apps</i>	85
4.1.3. Reflexões possíveis	93
4.2. Segunda parte: momento em grupo	98
4.2.1. Como vocês diferenciariam a leitura desses livros digitais para os livros impressos?	98
4.2.2. Vocês acham que o conteúdo deve ser pensado para o formato ou qualquer texto pode ser transformado em um livro digital interativo?	102
4.2.3. Foram apresentados três gêneros de livros digitais interativos: ficção, não ficção e referência/acadêmico. Qual ou quais desses gêneros vocês consideram que são mais apropriados para a leitura digital interativa?	105
4.2.4. Vocês percebem alguma barreira na popularização dos livros digitais interativos? Qual ou quais?	107
4.2.5. Por outro lado, vocês acreditam que haja algum potencial não explorado pelos livros digitais interativos? Qual ou quais?	110
4.2.6. Qual contribuição você acha que o designer deve ter na criação de um livro digital interativo?	112
5. Refletindo sobre os livros digitais interativos	116
5.1. Articulação entre falas e teorias: enunciação	116
5.2. Interatividade	117
5.3. (Não) linearidade	121
5.4. Afeto	125
5.5. Mediação	129
6. Os lugares do design na criação de livros digitais interativos	134
7. Considerações finais	143
Referências bibliográficas	146
Apêndices	152

Lista de figuras

Figura 1 - Ilustração do memex reproduzida no artigo “As We May Think”	29
Figura 2 - Reprodução da <i>homepage</i> do Projeto Gutenberg	30
Figura 3 - Rocket eBook, dispositivo de leitura pioneiro	29
Figura 4 - Kindle, da Amazon, o primeiro a unir bom hardware e enorme catálogo	29
Figura 5 - Lançado em 2010, o iPad possibilitou novas formas para o livro	32
Figura 6 - Representação de conteúdo sem forma definida, em que o significado intrínseco do conteúdo não é alterado	35
Figura 7 - Representação de conteúdo com forma definida, em que o significado intrínseco do conteúdo é alterado	36
Figura 8 - Exemplo de interatividade do <i>book app Our Choice</i>	43
Figura 9 - Demonstração de um recurso interativo de <i>Our Choice</i> pelo designer do livro, Mike Mattas	44
Figura 10 - Exemplo de interatividades presente em <i>Alice for iPad</i>	46
Figura 11 - <i>Flicts</i> , de Ziraldo, em versão interativa	47
Figura 12 - <i>Meu aplicativo de Folclore</i> , de Ricardo Azevedo	47
Figura 13 - Representação dos grupos focais	58
Figura 14 - Capturas de telas do livro <i>20 Ways to Track a Tiger</i>	60
Figura 15 - Capturas de telas do livro <i>Study It</i>	62
Figura 16 - Capturas de telas do livro <i>The Truth Is a Cave in the Black Mountains</i>	63
Figura 17 - Capturas de telas do livro <i>The Hope We Seek</i>	65

Figura 18 - Capturas de telas do livro <i>Picasso: The Making of Cubism 1912–1914</i>	66
Figura 19 - Capturas de telas do livro <i>Incredible Numbers</i>	68
Figura 20 - Questionário aplicado nos grupos focais	71
Figura 21 - Fotos do primeiro momento dos grupos focais	76
Figura 22 - Elementos da experiência do usuário, por J.J. Garrett	137

Lista de quadros

Quadro 1 - Categorias de livros digitais quanto à organização do conteúdo e acesso	42
Quadro 2 - Avaliação dos recursos do livro <i>20 Ways to Track a Tiger</i> pelos participantes do grupo focal	79
Quadro 3 - Notas dos participantes do grupo focal para o livro <i>20 Ways to Track a Tiger</i>	80
Quadro 4 - Avaliação dos recursos do livro <i>Study It: English as a Second Language</i> pelos participantes do grupo focal	81
Quadro 5 - Notas dos participantes do grupo focal para o livro <i>Study It</i>	82
Quadro 6 - Avaliação dos recursos do livro <i>The Truth Is a Cave in the Black Mountains</i> pelos participantes do grupo focal	84
Quadro 7 - Notas dos participantes do grupo focal para o livro <i>The Truth Is a Cave in the Black Mountains</i>	85
Quadro 8 - Avaliação dos recursos do livro <i>The Hope We Seek</i> pelos participantes do grupo focal	87
Quadro 9 - Notas dos participantes do grupo focal para o livro <i>The Hope We Seek</i>	88
Quadro 10 - Avaliação dos recursos do livro <i>Picasso: The Making of Cubism 1912-1914</i> pelos participantes do grupo focal	89
Quadro 11 - Notas dos participantes do grupo focal para o livro <i>Picasso: The Making of Cubism 1912-1914</i>	90
Quadro 12 - Avaliação dos recursos do livro <i>Incredible Numbers</i> pelos participantes do grupo focal	92
Quadro 13 - Notas dos participantes do grupo focal para o livro <i>Incredible Numbers</i>	93
Quadro 14 - Ordem de importância dos elementos do item 6 do questionário, por gênero de livro	98

Quadro 15 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 1	100
Quadro 16 - Categorias extraídas das respostas do GF 2 à pergunta 1	101
Quadro 17 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 2	103
Quadro 18 - Categorias extraídas das respostas do GF2 à pergunta 2	104
Quadro 19 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 3	106
Quadro 20 - Categorias extraídas das respostas do GF2 à pergunta 3	107
Quadro 21 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 4	108
Quadro 22 - Categorias extraídas das respostas do GF2 à pergunta 4	109
Quadro 23 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 5	111
Quadro 24 - Categorias extraídas das respostas do GF2 à pergunta 5	112
Quadro 25 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 6	113
Quadro 26 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 6	115

Lista de gráficos

Gráfico 1 - Opinião dos participantes do grupo focal sobre o livro <i>20 Ways to Track a Tiger</i>	78
Gráfico 2 - Opinião dos participantes do grupo focal sobre o livro <i>Study It</i>	81
Gráfico 3 - Opinião dos participantes do grupo focal sobre o livro <i>The Truth Is a Cave in the Black Mountains</i>	83
Gráfico 4 - Opinião dos participantes do grupo focal sobre o livro <i>The Hope We Seek</i>	86
Gráfico 5 - Opinião dos participantes do grupo focal sobre o livro <i>Picasso: The Making of Cubism 1912-1914</i>	89
Gráfico 6 - Opinião dos participantes do grupo focal sobre o livro <i>Incredible Numbers</i>	91
Gráfico 7 - Opinião dos participantes do grupo focal 1 sobre os <i>enhanced e-books</i>	96
Gráfico 8 - Opinião dos participantes do grupo focal 2 sobre os <i>books apps</i>	97

Um escritor apenas começa um livro. O leitor termina-o.

Samuel Johnson

Projetar é uma atividade em constante transformação.

Victor Margolin

Introdução

As previsões apocalípticas que decretavam a morte dos livros impressos com o surgimento dos livros digitais não se confirmaram. Segundo elas, os bits substituiriam o suporte físico, de forma avassaladora, e o livro digital decretaria para sempre o fim do livro impresso como conhecemos: tinta sobre papel, cadernos dispostos em sequência, colados a uma capa com inscrições de autor e título.

Os otimistas diziam que não havia nada a se perder, pois a mudança de um suporte físico para um digital representava nada mais que uma evolução tecnológica. Num dispositivo eletrônico, teríamos disponíveis todos os livros do mundo, instantaneamente, por meio de uma rede que conectasse livrarias *on-line* e leitores. O livro impresso seria apenas um veículo para um conteúdo. E o conteúdo é o que importa. De outro lado, os pessimistas temiam pela perda de culturas e tradições importantes, que a digitalização dos textos apagaria do horizonte. Muitos saíram em defesa do livro, afirmando preocupação com os rumos da tecnologia que pretendia substituir seus objetos de adoração.

Até pouco tempo, a discussão sobre os *e-books*, pelo menos no campo jornalístico e fora da academia, era travada nesses moldes. Aos poucos, contudo, passamos a perceber que os dois suportes poderiam conviver, principalmente devido às contribuições de pensadores como Roger Chartier, que clamou por uma discussão mais científica e menos utópica. Como ele disse, a cultura textual do livro impresso poderia não só resistir como se fortalecer nas telas. Jean-Philippe Tonnac, no prefácio de *Não contem com o fim do livro*, uma conversa sobre o passado e o futuro desse suporte entre Umberto Eco e Jean Claude Carrière, nos garantiu:

[...] o “e-book” não matará o livro – como Gutenberg e sua genial invenção não suprimiram de um dia para o outro o uso dos códices, nem este o comércio dos rolos de papiros ou *volumina*. Os usos e costumes coexistem e nada nos apetece mais do que alargar o leque dos possíveis. O filme matou o quadro? A televisão o cinema? Boas-vindas então às pranchetas

e periféricos de leitura que nos dão acesso, através de uma única tela, à biblioteca universal doravante digitalizada.¹

Hoje, passado o frenesi provocado pela ameaça de morte do livro, o *e-book* apresenta-se mais serenamente como um objeto com novas oportunidades de investigação que fujam do teor profético com que foi tratado em seu início.

Os números mostram que, mesmo hoje, os livros digitais ainda estão longe de sequer rivalizar com os impressos. Segundo dados da pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil*,² de 2016, o número de pessoas que já ouviram falar dos livros digitais subiu de 30%, em 2011, para 41%, em 2015. Desses, apenas 26% já leu um livro digital. Os dispositivos mais usados para a leitura foram, segundo a mesma pesquisa, em ordem: celulares ou *smartphones* (56%), computadores (49%), *tablets* (18%) e, surpreendentemente, *e-readers* (4%). A maioria dos que já leram um livro digital baixou gratuitamente na Internet (88%), e apenas 15% afirma ter pago pelo *download*.

Esses dados indicam que o mercado de livros digitais ainda é pequeno. Estima-se que no EUA as vendas de livros digitais tenham atingido um patamar que corresponde a 20 ou 25% do total do mercado. No Brasil, esse patamar varia entre 3 e 5% do mercado editorial. Para Ismael Borges, gestor do Bookscan no Brasil, pesquisa de venda de livros realizada pela Nielsen, o consumidor de *e-books* é bem específico. Ele acredita que esse seja um mercado de nicho. Pelos números baixos do Brasil em relação aos EUA e à Europa, um nicho que, segundo ele, tem espaço para crescer.³

Durante minha aproximação com o assunto que desejava investigar, fui percebendo ser mais proveitoso estudar as mudanças que o próprio livro digital vem sofrendo. Em vez de tentar prever quando (ou se) o livro digital poderia substituir o livro impresso, um exercício de futurologia que não está ao nosso alcance, passei a observar os novos produtos que os dispositivos de leitura vêm tornando possível.

¹ TONNAC, Jean-Pierre. Prefácio. In: CARRIERE, Jean Claude; ECO, Umberto. **Não contem com o fim do livro**. Rio de Janeiro: Record, 2010, p. 8.

² INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da Leitura no Brasil - 4ª edição**. Disponível em: <http://prolivro.org.br/home/images/2016/Pesquisa_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_-_2015.pdf>. Acesso em: junho de 2016.

³ CUNHA, Joana. Mercado de livros digitais não decola no Brasil e estagna nos EUA e Europa. **Folha de São Paulo**. São Paulo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/04/1759174-mercado-de-livros-digitais-nao-decola-no-brasil-e-estagna-nos-eua-e-europa.shtml>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

Estudar o livro digital interativo, como definimos nessa pesquisa, pareceu-nos uma oportunidade para nos perguntarmos sobre a construção da linguagem desse veículo de comunicação.

Para chegar a esse recorte de pesquisa, foram importantes as conversas que tive tanto com minha orientadora quanto com os professores da disciplina de Metodologia, que cursei logo ao chegar ao Mestrado. Eles me fizeram ver que havia todo um campo de pesquisa ainda pouco explorado. Foi um processo que exigiu muita pesquisa em lojas virtuais à procura dos livros digitais mais inovadores, que se encontravam em meio a aplicativos dos mais diversos tipos. Além disso, a falta de dados consolidados sobre essa produção – tanto por questões de mercado das grandes editoras quanto pelo fato desses livros muitas vezes serem produzidos por estúdios pequenos, independentes, com pouca divulgação – certamente foi um desafio que tive de enfrentar.

Questão norteadora e pressupostos

Para chegar à questão norteadora da pesquisa, é importante demarcar melhor o terreno que estamos prestes a explorar. O livro digital interativo, diferentemente das primeiras versões dos *e-books* – em que os textos são apenas transportados para um formato digital a ser distribuído entre os leitores, e que, portanto, trazem poucas diferenças formais em relação ao impresso, é incrementado com recursos multimídia como áudio, vídeo, gráficos, imagens e animações: são vistos como a nova fronteira no cenário de livros digitais.

O hipertexto, de que o livro digital em sua primeira versão se utilizou, foi ampliado. Mais do que permitir o leitor navegar pelo conteúdo, o livro digital interativo solicita a intervenção do usuário. Por isso, é uma experiência de leitura diferente da tradicional, antes focada na concentração e apreensão do conteúdo de forma linear. A leitura de um livro digital interativo se dá em diferentes níveis, pois não se restringe ao texto escrito.

Nesse cenário incerto é que surge a questão norteadora da pesquisa: quais os lugares ocupados e a serem ocupados pelo designer na construção de livros digitais interativos?

Como pressuposto, assumimos a ideia de que as novas potencialidades do livro digital interativo ampliam as oportunidades de atuação do designer. Esse

profissional, na área editorial, é comumente entendido como o responsável pelo visual e a forma de apresentação de uma obra. Em conjunto com o editor, seleciona o formato do livro e pensa em como será seu acabamento, além de trabalhar na supervisão do processo de prova. Com a crescente importância dada aos aspectos visuais de um livro, é comum também que o designer participe na idealização mesma de um livro ou de uma coleção.⁴

Assim como os livros impressos, o livro digital interativo é resultado de uma conciliação entre diversos agentes: autores, designers, ilustradores, revisores, editores, etc. Mas aqui percebemos que, por se tratar de um produto cuja linguagem ainda está por ser descoberta ou construída, o livro digital interativo nos dá a oportunidade de pensar sobre esses papéis – principalmente o do designer.

É importante pensar a forma do livro, seja ele impresso ou digital, indo além de se analisar seu “conteúdo”. Porque, como diz Chartier, “a obra não é jamais a mesma quando inscrita em formas distintas, ela carrega, a cada vez, um outro significado”.⁵ Aqui, ele quer chamar atenção para o fato de que o leitor, diante de uma obra, a recebe de uma maneira singular, dadas as circunstâncias do momento e do objeto utilizado, ainda que não se dê conta desse fato. Assim, de um lado há um conjunto de valores e qualidades próprias da criação intelectual, e de outro há as experiências diretamente ligadas ao contexto do leitor e do objeto no qual o texto é lido.

Falaremos mais sobre a questão da leitura nos próximos capítulos, mas desde já é importante reter essa noção, inseparável da conceituação do livro digital: a de que os suportes participam do processo da leitura. Mas não só isso. É preciso perceber também que essa produção de sentidos é operada, em conjunto, pelo leitor, pelo suporte e pelo conteúdo.

Nesse contexto, cada vez mais o designer é chamado a pensar sobre a experiência de leitura, e com isso contribuir para a construção de uma linguagem para o livro digital interativo.

⁴ HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II** – Como criar e produzir livros. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

⁵ CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Unesp/Imprensa Oficial do Estado, 1998, p. 19.

Objetivos

O objetivo geral dessa pesquisa, então, é *compreender os lugares ocupados e a serem ocupados pelo design(er) de livros digitais interativos*. Para um melhor entendimento desse objetivo, é preciso que o analisemos por partes. Primeiro, dizemos sobre *lugares ocupados* e *a serem ocupados*. Aqui, queremos ressaltar o duplo propósito da pesquisa: por um lado, diagnosticar quais as funções exercidas atualmente pelo design(er) no processo de construção do livro digital interativo, mas também contribuir para identificar diferentes formas dessa atuação, dada a potencialidade desse produto. Por fim, devemos esclarecer por que deixamos as letras *er*, de *designer*, entre parênteses. O objetivo é claro: queremos com isso ampliar a discussão em torno dessa temática, que nesse trabalho não é apenas sobre a prática do profissional (designer) encarregado dessa produção, mas diz respeito também aos discursos subjacentes a essa visão (design).

Então, para melhor responder à questão levantada, dividimos esse objetivo geral em cinco objetivos específicos, que serão tratados ao longo dessa dissertação:

- 1- Conceituar os livros digitais interativos;
- 2- Mapear as práticas de leitura de livros digitais interativos;
- 3- Mapear as funções percebidas pelo usuário acerca dos lugares ocupados e a serem ocupados pelo designer na construção de livros digitais interativos;
- 4- Caracterizar as funções exercidas por designers na construção de livros digitais interativos; e
- 5- Articular o mapeamento bibliográfico sobre o objeto de pesquisa com os resultados do grupo focal.

Estrutura da dissertação

Na **Introdução**, apresentei o contexto em que se inserem as questões dessa pesquisa, a relevância do tema e a justificativa dessa escolha, bem como minha motivação em entendê-lo. Além disso, enunciei os objetivos a serem alcançados e antecipei as técnicas de pesquisa que permitiram uma aproximação com eles, o que será detalhado no capítulo 3. Por fim, ressaltai a importância dessa investigação para a área do design.

No capítulo 2, **O livro digital interativo**, apresento uma conceituação do objeto-livro, por meio de um olhar tanto historiográfico quanto conceitual, procurando estabelecer as semelhanças e diferenças entre as formas do livro. Com isso, tento entender o trajeto que antecedeu o surgimento dos livros digitais para comparar formas, funções e usos. Aproximando-me do livro digital interativo, apresento as principais características que nos permitem identificá-lo como tal, dando exemplos de produtos que nos chamaram a atenção durante o primeiro contato com o tema.

No capítulo 3, **A construção da pesquisa**, detalho os procedimentos metodológicos adotados. Nele, apresento o paradigma metodológico escolhido e o porquê dessa escolha. São descritas, também, as etapas de construção da pesquisa, como a elaboração do grupo focal e a pesquisa bibliográfica, a aplicação desses métodos e a forma de tratamento do material obtido. Ao fim, justifico a escolha dos métodos relacionando-os ao paradigma de pesquisa.

No capítulo 4, apresento os **Resultados do grupo focal**, relatando as atividades propostas. Os dados colhidos, de natureza quantitativa, no primeiro momento, e qualitativa no segundo momento, são comentados. Ao fim, os resultados do segundo momento são transformados em categorias para posterior análise.

No capítulo 5, **Refletindo sobre os livros digitais interativos**, problematizo as categorias mais abordadas nos grupos focais agrupando-as em quatro grandes eixos, para fazer uma articulação entre as falas dos participantes e o estado da arte da pesquisa sobre o tema. Com isso, espero poder desfazer algumas simplificações encontradas em análises sobre o livro digital e ressaltar a importância de se ouvir o que o usuário diz sobre a experiência de leitura.

No capítulo 6, **Os lugares do design na criação de livros digitais interativos**, discuto sobre a visão do design que entendo ser a mais adequada para se tratar o tema da pesquisa. Com auxílio da bibliografia e das respostas colhidas no grupo focal, proponho um olhar interdisciplinar e ancorado na experiência do usuário, com o designer como ator fundamental para a construção de uma linguagem dos livros digitais interativos.

Nas **Considerações finais**, que fecham essa dissertação, apresento um panorama da pesquisa e avalio se atingi os objetivos propostos. Além disso, reforço a importância do trabalho desenvolvido, destacando possíveis desdobramentos dessa pesquisa.

2

O livro digital interativo

2.1

Conceituando o livro

Antes de apresentar o livro digital interativo, é preciso que nos perguntemos o que é um livro. À primeira vista, o livro parece ser um objeto de fácil conceituação. Qualquer indivíduo, desde cedo, se vê às voltas com um. Dos livros narrados por pais antes de fazer seus filhos dormirem aos livros didáticos usados na escola, passando pelos infantojuvenis que despertam o interesse dos jovens pela leitura, até os clássicos lidos por pessoas de todas as idades, etc, eles perpassam toda a nossa vida. Pode-se dizer que é um objeto onipresente, familiar, ainda que muitos se alarmem com os baixos índices de leitura constatados em pesquisas estatísticas.⁶

Com finalidade estatística e de catalogação, alguns órgãos definem o livro por critérios rígidos. A Unesco, por exemplo, caracteriza-o como “uma publicação impressa não periódica de no mínimo 49 páginas, excluindo as capas, publicada em determinado país e tornada disponível ao público”.⁷ A Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) segue essa definição, acrescentando apenas que é também “objeto de Número Internacional Normalizado para Livro (ISBN)”⁸

Mas se adotarmos a estratégia de pesquisar a etimologia desse termo, veremos que diz respeito a um objeto material, um suporte para a escrita, com determinadas

⁶ Segundo a pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil*, em 2015 o brasileiro leu cerca de 2 livros inteiros. (INSTITUTO PRÓ-LIVRO, 2016, p.68). Além disso, 44% da população brasileira não havia lido nenhum livro nos três meses anteriores à pesquisa. (INSTITUTO PRÓ-LIVRO, 2016, p.22)

⁷ Tradução livre: *A book is a non-periodical printed publication of at least 49 pages, exclusive of the cover pages, published in the country and made available to the public*. In: UNESCO. Records of the General Conference. **Resolutions**. Paris: Thirteenth Session, 1964. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001145/114581e.pdf>>. Acesso em: 1 jun. 2015.

⁸ ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **Dossiê técnico**: Informação e documentação - Livros e folhetos - Apresentação. 2015. Disponível em: <<http://abnt.org.br/paginampe/biblioteca/files/upload/anexos/pdf/4ed85f2dc144a4839bb2e5178c1bc266.pdf>>. Acesso em: 1 jun. 2015.

características. Nas línguas latinas, por exemplo, *livro* vem de *líber*, que designa a película de uma árvore, situada entre a casca exterior e a madeira propriamente dita, a qual teria sido utilizada como suporte para a escrita. Nas línguas germânicas, o termo deriva do antigo alto alemão *bokis* (que deu origem ao termo em inglês *book*), designando também um conjunto de espécies de árvores chamado faia. Em grego, *livro* veio da palavra *biblion*, derivada de *biblios*, nome do papiro do Egito, o que deu origem a inúmeras palavras, como biblioteca (“armário de livros”) e Bíblia (nome do livro por excelência).⁹

Aqui, o que se percebe é que o suporte utilizado para a escrita está intimamente relacionado ao nome desse objeto. Mas pensar no livro como um suporte é também a chave que nos permite pensar historicamente, verificando as mudanças que esse objeto sofreu ao longo do tempo. Dito de outro modo, podemos contar a história do livro a partir dos vários materiais usados para a fixar a escrita. Alberto Manguel, em *Uma história da leitura*, por exemplo, fala sobre alguns desses materiais primeiramente usados para se escrever, e, mesmo que ainda não estejamos falando do livro como o conhecemos, é importante ver que é nesse trajeto que a ideia desse objeto vai ganhando forma:

Em diferentes momentos e em diferentes lugares, acontece de eu esperar que certos livros tenham determinada aparência, e, como ocorre com todas as formas, esses traços cambiantes fixam uma qualidade precisa para a definição do livro. Julgo um livro por sua capa; julgo um livro por sua forma.¹⁰

Manguel conta que, desde que o homem começou a escrever, qualquer coisa que estivesse à mão poderia ser usada: paredes lisas das rochas, lascas de madeira, cascas de cortiça, pedaços de cerâmica. Esses materiais que estavam por toda a parte, mas eram pequenos e tinham formato irregular, o que dificultava sua utilização. Foi mais tarde, por volta de 4.000 a.C., que os sumérios passaram a usar um meio próprio, mais adequado, para a escrita. Suas tabuletas, feitas de argila, eram preparadas especialmente para esse fim. Mediam cerca de 7,5 cm, geralmente, e cabiam confortavelmente nas mãos. Documentos, registros, ofícios eram redigidos nesse meio, e aqueles mais extensos eram gravados em sequências de tabuletas numeradas. Um texto muito extenso, no entanto, era impraticável de ser

⁹ BARBIER, Frédéric. **História do livro**. São Paulo: Paulistana, 2008. p. 17-18.

¹⁰ MANGUEL, Alberto. **Uma história da leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. p. 149.

registrado numa sequência enorme de tabuletas, de tão pesado que esse “livro” tornar-se-ia.¹¹

Uma invenção posterior solucionou, em parte, esse problema: os rolos de papiro, chamados *volumen*, palavra derivada do verbo *volvere* (“enrolar”). Esses rolos, cujo aparecimento data do século III a.C., eram mais leves que as tabuletas de argila, mas também possuíam uma indesejada desvantagem: tinham uma superfície limitada, pois só um dos lados poderia ser usado para a escrita, além de serem produzidos num material frágil. Ainda, obrigavam o leitor a segurá-lo com as duas mãos, revelando apenas uma parte do texto de cada vez. No caso de uma obra mais extensa, portanto, eram necessários vários rolos para acomodá-la, daí a dificuldade, nesse suporte, de se enxergar o livro em sua unidade. Mesmo assim, o rolo de papiro se estabelece como forma de registrar escritos. Torna possível, por exemplo, o surgimento da Biblioteca de Alexandria, maior coleção de manuscritos à época.¹²

Credita-se o surgimento do pergaminho, material obtido a partir de peles de animais, no século II a.C., a uma lei proclamada pelo rei Ptolomeu do Egito, dono dessa biblioteca, que proibiu a exportação do papiro. Ptolomeu desejava com isso preservar a produção do papiro como segredo nacional, a fim de favorecer sua biblioteca. Mas acabou levando a essa nova invenção por seu rival Eumenes, soberano de Pérgamo, obrigado a desenvolver um outro material para os livros de sua biblioteca.¹³

O pergaminho, mais resistente e macio que o papiro, agora permitiria a escrita em ambos os lados, além de poder ser cortado em diversos tamanhos e dobrado em cadernos. Essas características tornaram possível o surgimento de um novo formato para o livro, o códice, ou feixe de páginas encadernadas. O *codex* de pergaminho foi forma preferida na Europa para se fazer livros, até a adoção do papel, por volta do século XII. Tornou-se formato comum dos livros para todos que precisavam transportar em condições seguras seu material de leitura ou estudo – autoridades, padres, viajantes e estudantes. A organização dos textos num único livro, em cadernos, tornou fácil o manejo do material, antes limitado à capacidade dos rolos:

¹¹ Ibid., p. 149-150.

¹² Ibid., p. 150.

¹³ Ibid., p. 150.

é aqui que a ideia de obra completa começa a ganhar forma, já que o leitor tem em mãos todo o texto e pode saltar de uma página a outra sem dificuldade.¹⁴

Mas durante todo esse período fazer um livro artesanalmente ainda era um processo lento e trabalhoso, porque dependia do trabalho dos copistas e sua escrita à mão. A invenção dos tipos móveis, por Gutenberg, na Europa da metade do século XV, não só reduziu o tempo gasto para se produzir um livro como tornou possível sua produção em maior escala. Como nos lembra Aluísio Magalhães, não foi propriamente a tipografia o que Gutenberg inventou – essa já existia em diversas culturas anteriores. Entendida como a possibilidade de se imprimir ou reproduzir um elemento para um suporte qualquer, a tipografia já era realizada, por exemplo, na China, onde desde o século IX a impressão era feita com ajuda de tipos de terracota fixados a uma chapa, por meio de uma mistura de resina e cera.¹⁵

O que Gutenberg tornou possível com seus tipos móveis foi a diversificação, uma certa rapidez e a economia do material. A invenção de Gutenberg é muito mais da ideia de sistematização de um processo e de sua possibilidade de uso industrial.¹⁶ Sua consequência, ressalta Manguel, foi alterar “para sempre a relação do leitor com aquilo que deixava de ser um objeto único e exclusivo confeccionado pelas mãos de um escriba”.¹⁷

Por outro lado, ainda que tenha desenvolvido esse sistema de impressão em grande escala, que revolucionaria a produção de livros, Gutenberg e seus seguidores tentavam desesperadamente fazer com que seus livros tivessem a aparência de um códice manuscrito. Tal era a importância dessa configuração, e da própria noção de que aquela era a forma do livro, que por muito tempo os tipos móveis foram confeccionados para se assemelharem ao desenho das letras manuscritas. Nesse sentido, Aluísio Magalhães nos conta sobre o Duque de Urbino, que à época possuía a maior biblioteca de livros manuscritos do mundo, e que dizia com desprezo que em sua coleção “não tinha nenhum desses horríveis livros feitos por Gutenberg”.¹⁸

¹⁴ Ibid., p. 151.

¹⁵ ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro**: princípios da técnica de editoração. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Brasília: INL - Instituto Nacional do Livro, 2000, p. 537.

¹⁶ MAGALHÃES, Aluísio. "Comunicação Visual", In: **Editoração hoje** [et al.], 2a. ed., Rio de Janeiro: Ed. da Fundação Getúlio Vargas, 1981, p. 96.

¹⁷ MANGUEL, Alberto. op. cit., p. 156-157.

¹⁸ MAGALHÃES, Aluísio. op. cit., p. 97.

A passagem dos primeiros livros impressos em tipos móveis – chamados *incunábulo*s – às brochuras impressas em tipografias como as que temos hoje é longa e não cabe aqui esmiuçá-la. É importante, no entanto, assinalar outro fato que contribuiu para alterar a própria forma do livro. A partir da invenção de Gutenberg, como dissemos, a produção de livros tornou-se rápida e barata, o que levou a um aumento do número de leitores. Eram pessoas que desejavam ler em particular e que não precisavam de livros com tipos rebuscados e de grandes formatos. Além disso, o crescimento rápido das bibliotecas particulares, proporcionado pela produção dos livros em escalas cada vez maiores, fez com que muitos comesçassem a achar os volumes grandes inconvenientes não só de manusear ou transportar, mas também de armazenar.

O humanista italiano Aldus Manutius (que ensinara latim e grego a alunos como Pico della Mirandola) era um deles. Foi então que, seguindo os passos de Gutenberg, decidiu criar uma editora própria e imprimir os tipos de livros de que seus cursos necessitavam: edições cuidadosas de clássicos gregos e latinos em formatos práticos e com letras legíveis. O formato utilizado em sua nova coleção de livros era o *in-octavo* – metade do tamanho usual, o *in-quarto*. Com esse formato, economizava papel e tornava o objeto mais portátil, de fácil manuseio. Para baixar ainda mais os custos de produção, decidiu imprimir mil exemplares de cada vez, e para utilizar a página de forma mais econômica, passou a utilizar uma tipografia nova, o *itálico*, ou *grifo*, desenhada pelo fundidor de tipos Francesco Griffo. O resultado de suas inovações era um livro mais simples e legível que os manuscritos de antigamente ou os *incunábulo*s. Um volume, como define Manguel, de “sobriedade elegante”.¹⁹ Os livros de Aldus Manutius fizeram tanto sucesso que foram, por sua vez, imitados na Europa inteira: estabeleceram o padrão para, no mínimo, cem anos de impressão.²⁰

No meio tempo entre o livro idealizado por Aldus Manutius e a brochura que temos hoje, a forma do livro sofreu muitas alterações. Sua produção foi influenciada pela industrialização, que não só fez surgir uma população urbana que, recebendo salários, tornar-se-ia consumidora de livros, como também contribuiu para a modernização dos processos de impressão do livro, cujo custo baixaria ainda mais.

¹⁹ MANGUEL, Alberto. op. cit., p. 162.

²⁰ Ibid., p. 160-162.

Surge a chamada “indústria editorial”, com todas as regras de produção e consumo atuando sobre o livro, tornando-o um fato industrial. A brochura torna-se dominante já em finais do século XVII e até hoje é forma mais usual do livro: cadernos de papel impressos com o texto, unidos com cola a uma capa.

Nesse breve histórico, tentamos definir o livro a partir de seu aspecto enquanto suporte para a escrita. Mas há também uma outra possibilidade de conceituação, segundo Frédéric Barbier. Podemos entender o *livro* como o conteúdo intelectual desse objeto, o texto. É o que ocorre quando, por exemplo, perguntamos se alguém leu tal livro, ou uma parte dele, ou quando nos referimos às diferentes partes da Bíblia. Nesse caso, podemos concluir, a natureza do texto não determina sua definição como livro. O entendimento, portanto, é mais de uma ordem intelectual que material.²¹

Seria o livro um suporte material ou um texto? Para escapar dessa dificuldade na definição, podemos, conforme diz Aluísio Magalhães, tentar entender o livro como um objeto que é o veículo, é o suporte de uma informação. Ele então só poderia existir enquanto objeto de transmissão de uma ideia, conceito, história, ou de qualquer outro tipo de pensamento que necessita de um repositório, de um suporte. Nessa definição, não conseguimos pensar no objeto separado do conteúdo que ele carrega: forma e conteúdo estão, por assim dizer, emaranhados.²²

2.2

O livro digital

E o livro digital? Como situá-lo nessa história do suporte que chamamos livro? Como pensá-lo a partir da noção de objeto que conjuga forma e conteúdo?

A dificuldade de conceituação é de uma ordem diferente daquela do livro físico, fosse ele manuscrito ou impresso. Enquanto antes tínhamos o suporte – que consideramos um objeto – e o conteúdo – o texto inscrito nesse objeto –, e, nessa interseção, uma chave para sua definição, agora temos uma diversidade de suportes e ao mesmo tempo a sua ausência.

²¹ BARBIER, Frédéric. op. cit., p. 19.

²² MAGALHÃES, Aluísio. op. cit., p. 95.

Alguns formatos de livro digital podem ser lidos na tela do computador, mas também em inúmeros outros aparelhos. Esses aparelhos se apresentam como leitores eletrônicos dedicados e armazenam não um, mas muitos outros livros. Com um gesto de toque na tela podemos fazer com que o livro que estamos lendo dê lugar a outro. Em suma, a passagem do livro impresso para o digital mostra que devemos enxergar esse objeto de uma maneira nova, como dizem Farbiarz e Farbiarz:

A atualidade apresenta uma situação singular: a apregoada extinção de um suporte material e a sua substituição por um “não-suporte” revelou-se, na realidade, a substituição por uma variedade de suportes tecnológicos que promovem simultaneamente abruptas distinções e homogeneizações nos textos e nos leitores. Os novos suportes eletrônicos apresentam diversas formas e usos, haja vista que os livros digitais podem ser acessados e lidos em praticamente qualquer equipamento de informática, seja um computador pessoal de mesa, um *laptop*, um *notebook*, um PDA ou um *ebook*.²³

Devemos perceber também que o livro eletrônico – como *objeto* – escapa a um enquadramento na história material do suporte, porque o próprio objeto é incerto. Existe a tela que nos mostra o texto eletrônico, mas este objeto não é mais manuseado como eram as páginas de um livro manuscrito ou impresso, ou como um rolo da Antiguidade. Segundo Chartier,

A inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma organização, uma estruturação do texto que não é de modo algum a mesma com a qual se defrontava o leitor do livro em rolo da Antiguidade ou o leitor medieval, moderno e contemporâneo do livro manuscrito ou impresso, onde o texto é organizado a partir de sua estrutura em cadernos, folhas e páginas. O fluxo sequencial do texto na tela, a continuidade que lhe é dada, o fato de que suas fronteiras não são mais tão radicalmente visíveis, como no livro que encerra, no interior de sua encadernação ou de sua capa, o texto que ele carrega, a possibilidade para o leitor de embaralhar, de entrecruzar, de reunir textos que são inscritos na mesma memória eletrônica: todos esses traços indicam que a revolução do livro eletrônico é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler.²⁴

Jay David Bolter, de maneira similar, afirma que o livro digital não está disponível como um objeto para decoração ou como algo que possa ser mantido nas mãos, segurado. Ele diz que, pelo contrário, esse livro é abstrato e se aproxima mais de um conceito do que de uma coisa.²⁵ Nesse sentido, diz Bolter, embora a

²³ FARBIARZ, Alexandre; FARBIARZ, Jackeline. Do código ao ebook: o texto e o suporte. In: COELHO, Luiz Antonio L.; FARBIARZ, Alexandre (Org.). **Design: olhares sobre o livro**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010, p. 114.

²⁴ CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Unesp/Imprensa Oficial do Estado, 1998, p. 12.

²⁵ Aqui, Bolter fala sobre os arquivos que contém os conteúdos do livro digital. Uma vez exibidos na tela de um dispositivo, esses arquivos tornam-se, se assim podemos dizer, algo físico.

tecnologia eletrônica não destrua a ideia do livro, porque a atenção do escritor e do leitor permanecem voltadas ao texto enquanto estrutura de ideias verbais e visuais, ela diminui a sensação de fechamento que o livro impresso ou o códice contém.²⁶

2.2.1

Breve histórico do livro digital

Longe de ser um fato novo, próprio da contemporaneidade, a ideia de um livro *digital* tem precedentes mais distantes. Podemos apontar, por exemplo, as experiências do Dr. Vannevar Bush, então diretor do Departamento de Pesquisa e Desenvolvimento Científico dos EUA, em plena Guerra Fria. Em um artigo intitulado “As We May Think”, publicado na revista Life Magazine em julho de 1945, esse engenheiro e inventor discute alguns dos problemas enfrentados não só pela comunidade científica, mas por todos nós, como a questão do armazenamento e recuperação do conhecimento. Esse artigo tornou-se célebre pela descrição pormenorizada do que seria o primeiro dispositivo eletrônico de leitura, o qual apelidou “memex”. O memex não chegou a ser fabricado, mas é interessante perceber como muitos dos recursos disponíveis em dispositivos atualmente já estavam na cabeça do Dr. Bush:

Um memex é um dispositivo no qual um indivíduo armazena todos seus livros, registros e comunicações, e que está automatizado de tal forma que tudo isso seja consultado com a máxima velocidade e flexibilidade. É um suplemento enorme e íntimo a sua própria memória. [...] Está prevista, é claro, a consulta desse registro pelo sistema comum de indexação. Se o usuário deseja consultar um livro em particular, digita o código correspondente no teclado, e a página de rosto do livro imediatamente é exibida em uma das telas. [...] Além disso, possui alavancas adicionais. Ao inclinar uma dessas alavancas para a direita, ele faz avançar as páginas do livro; uma página por vez, numa velocidade que o permite visualizar cada uma rapidamente. [...]. Qualquer livro de sua biblioteca pode ser acessado e consultado com uma facilidade muito maior do que se fosse tirado de uma estante.²⁷

²⁶ BOLTER, Jay David. **Writing space**: The computer, hypertext, and the history of writing, Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 1991, p. 87.

²⁷ Tradução livre: *A memex is a device in which an individual stores all his books, records, and communications, and which is mechanized so that it may be consulted with exceeding speed and flexibility. It is an enlarged intimate supplement to his memory. [...] There is, of course, provision for consultation of the record by the usual scheme of indexing. If the user wishes to consult a certain book, he taps its code on the keyboard, and the title page of the book promptly appears before him, projected onto one of his viewing positions. [...] Moreover, he has supplemental levers. On deflecting one of these levers to the right he runs through the book before him, each page in turn being projected at a speed which just allows a recognizing glance at each. [...] Any given book of his library can thus be called up and consulted with far greater facility than if it were taken from a shelf.* In: BUSH, Vannevar.

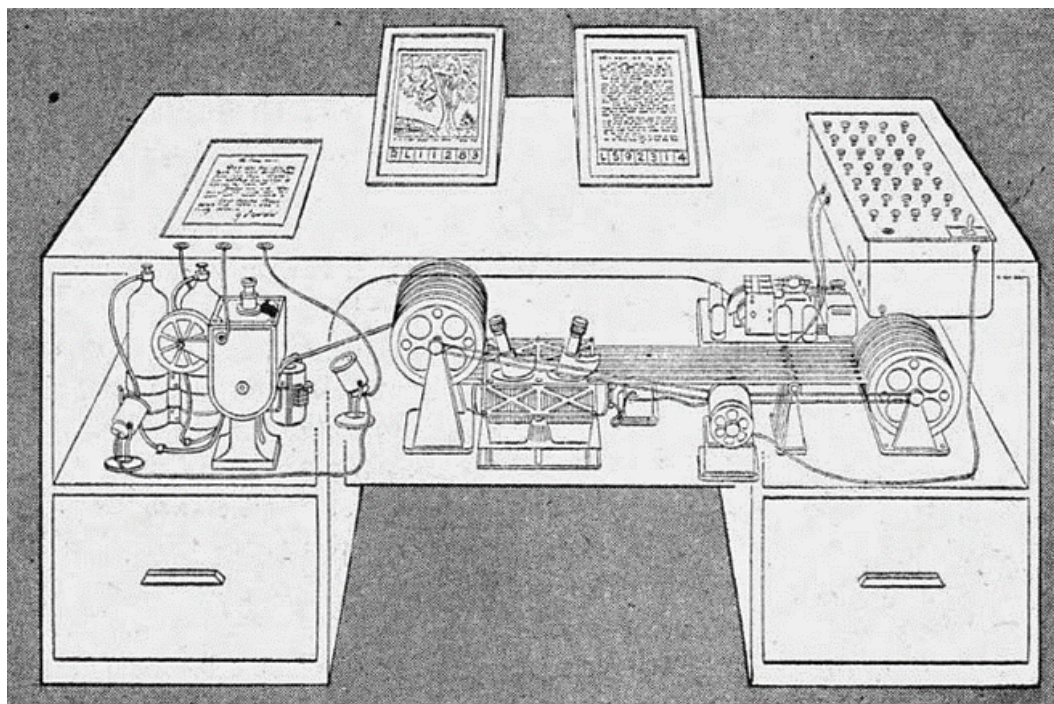


Figura 1 - Ilustração do memex reproduzida no artigo “As We May Think”²⁸

Essa máquina trazia a ideia do acesso a uma rede de servidores de conteúdo, a qual Dr. Bush considerava ser a biblioteca universal do futuro. Mas a primeira experiência de biblioteca digital posta em prática, à qual podemos creditar o surgimento dos livros digitais, foi o Projeto Gutenberg, criado em 1971 pelo americano Michael Hart. Estudante da Universidade de Illinois, Hart recebeu uma conta de acesso ao sistema de computadores dessa universidade, algo que na época poderia ser considerado um presente: o custo de uso dessa rede, por minuto, era extremamente caro. Sem saber ao certo como retribuir a equipe que lhe dera essa permissão, decide então digitar a “Declaração de Independência dos Estados Unidos” e distribuir esse texto a todos que estavam conectados à rede. No entanto, convencido por outros membros da equipe de que essa divulgação poderia se tornar “viral”, optou por deixar o arquivo disponível para *download*. A Declaração, agora em formato digital, viria a ser então o primeiro exemplar do futuro projeto desenvolvido por Hart:

A premissa na qual Michael Hart baseou o Projeto Gutenberg era: qualquer coisa que possa ser inserida em um computador pode ser reproduzida indefinidamente... o que Michael chamou de “Tecnologia Replicadora”. O conceito da Tecnologia Replicadora era simples: uma vez que um livro ou qualquer outro item (incluindo imagens, sons, e até objetos 3D) estivessem gravados em um computador, então um

As we may think. **The Atlantic**. jun. 1945. Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881>>. Acesso em: 26 out. 2015.

²⁸ Disponível em: <<http://tntindex.blogspot.com.br/2014/10/tabletalk-vannevar-bushs-memex.html>>

ilimitado número de cópias poderia estar disponível. Todos no mundo, ou até fora deste mundo (no caso de uma transmissão por satélite), poderão ter uma cópia do livro que foi inserido no computador.²⁹

A partir daí o Projeto Gutenberg se tornou uma gigantesca biblioteca virtual, em funcionamento até hoje. Estima que possua mais de 53 mil títulos de livros digitais gratuitos em seu banco de dados, disponíveis para download em qualquer parte do planeta. Aqui, a ideia era oferecer conteúdo, cuja leitura se daria, originalmente, na tela de um computador. A proposta do Dr. Bush, com seu memex, só seria posta em prática algumas décadas depois.



Figura 2 - Reprodução da *homepage* do Projeto Gutenberg.³⁰

Considera-se que os primeiros dispositivos próprios para leitura de livros digitais sejam o Rocket eBook e o SoftBook, fabricados em 1998 por duas empresas à época sediadas na Califórnia, a Nouvo Media Inc. e a SoftPress, respectivamente. O Rocket eBook, considerado pioneiro, era um aparelho mais ou menos do tamanho de um livro impresso (media 12 por 19 centímetros), com um peso de

²⁹ Tradução livre: *The premise on which Michael Hart based Project Gutenberg was: anything that can be entered into a computer can be reproduced indefinitely ... what Michael termed "Replicator Technology" The concept of Replicator Technology is simple; once a book or any other item (including pictures, sounds, and even 3-D items can be stored in a computer), then any number of copies can and will be available. Everyone in the world, or even not in this world (given satellite transmission) can have a copy of a book that has been entered into a computer.* Disponível em: <http://www.gutenberg.org/wiki/Gutenberg:The_History_and_Philosophy_of_Project_Gutenberg_by_Michael_Hart>. Acesso em: 26 out. 2015.

³⁰ Disponível em: <https://www.gutenberg.org/wiki/PT_Principal>

aproximadamente 650 gramas, uma tela com iluminação ajustável que exibia o texto e imagens em preto e branco e botões para avançar ou retroceder as páginas. Por meio de uma conexão à Internet, o aparelho acessava lojas virtuais ou sites que oferecessem os livros digitais. Alguns dos recursos que hoje vemos em leitores mais modernos, como as possibilidades de se buscar uma palavra no texto ou marcar um trecho do livro, já estavam presentes nesse dispositivo. Mas como afirma Ednei Procópio, editor e especialista em livro digital, a maioria desses aparelhos pioneiros não vingou. Segundo ele, apesar de conseguirem mimetizar a experiência de leitura de um livro impresso com alguma eficiência, não possuíam um modelo de negócios voltado ao público leitor, por meio de uma plataforma que unisse a tecnologia do *hardware* ao conteúdo, que – é bom que se diga – ainda era escasso.

Quem conseguiu criar esse ecossistema – unindo um dispositivo a uma rede própria de conteúdo – foi a loja virtual Amazon, a partir do lançamento do Kindle, em 2007. Essa empresa, que no início vendia apenas livros impressos, fato pelo qual ganhou fama mundial, com o tempo passou a vender outros produtos, como o próprio Rocket eBook e até mesmo livros digitais. A experiência adquirida com a venda desse aparelho certamente ajudou a Amazon a criar seu próprio dispositivo e a pensá-lo integrado a um catálogo próprio. O Kindle possuía todas as características de seus predecessores, mas com um hardware mais potente e, o mais importante, com a tecnologia *e-ink*.³¹ Com essa tecnologia, a tela do *e-reader* não tem iluminação própria, por isso, para ler, é preciso estar num ambiente iluminado. A leitura torna-se mais agradável e não cansa a vista, como quando passamos horas olhando para um monitor. Assim, a experiência de leitura aproximava-se cada vez mais da de um livro impresso.

A partir do enorme sucesso do Kindle, que hoje é considerado o principal dispositivo de leitura existente, a Amazon se tornou uma empresa de grande porte no mercado editorial. Sua estratégia agressiva na venda de livros impressos e

³¹ A “tinta eletrônica”, também chamada de “papel eletrônico”, foi desenvolvida originalmente para o *e-reader* Librie, da Sony, lançado em 2004. Consiste numa tela que não emite luz para formar o conteúdo exibido, composta por duas camadas transparentes entre as quais se encontram microesferas magnéticas nas cores branca e preta. Essas microesferas funcionam tal como os pigmentos de uma impressão, que se posicionam num determinado ponto da tela para formar as imagens. In: FERREIRA, Cristiane. **Como funciona a tela e-Ink dos e-readers**. 2014. Disponível em: <<http://www.vidasempapel.com.br/como-funciona-tela-e-ink-dos-e-readers/>>. Acesso em: 1 jun. 2015.

digitais, com preços muitas vezes mais baixos que os concorrentes, aliada a seu enorme acervo, vem incomodando empresas mais antigas do ramo.

Outra grande empresa a entrar no mundo dos livros digitais foi a Apple, com o lançamento do seu *tablet* iPad, em 2010. O iPad não é um dispositivo dedicado apenas à leitura de textos, como o Kindle, o Kobo, o Nook e outros, mas uma espécie de computador portátil sem teclado físico, cuja interação se dá por meio de sua tela sensível ao toque. Seu formato é similar aos *e-readers*, por sua vez similares a um livro impresso comum. Mas se quisermos traçar um paralelo mais remoto, poderemos dizer que seus ancestrais são as antigas tabuletas fabricadas de argila na Mesopotâmia por volta de 4.000 a.C. Nessas tabuletas do século XXI, o usuário pode navegar na Internet, ouvir música, ver filmes ou vídeos, tirar fotos e, ainda, ler livros digitais. O equipamento multimídia da Apple realiza todas essas tarefas por meio de aplicativos, os *softwares* desenvolvidos especialmente para seu sistema operacional.

O conceito moderno de *tablet* não foi inventado pela empresa da Califórnia. Ele aparece em experiências anteriores, como o WebPAD ou o Tablet PC, da Microsoft, que já permitiam realizar tarefas próprias de um computador pessoal por meio do toque numa tela responsiva. Ainda, assemelha-se ao iPhone, *smartphone* desenvolvido pela Apple em 2007, que revolucionou o ramo dos celulares ao incorporar de forma mais eficiente recursos multimídia e conexão à Internet a um aparelho antes usado apenas para fazer e receber ligações telefônicas e para trocar mensagens de texto. Mas as gerações posteriores do iPad melhoraram progressivamente a capacidade de processamento, tornando-o líder em vendas em todo o mundo.

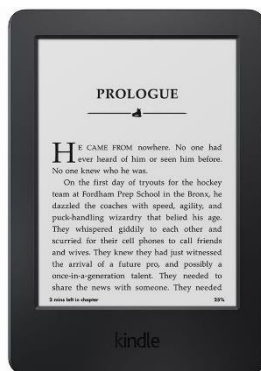
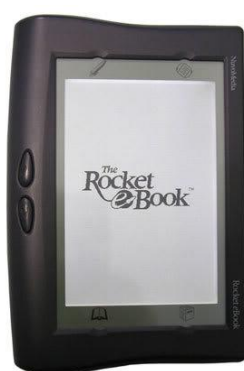


Figura 3 - Rocket eBook, dispositivo de leitura pioneiro. Figura 4 - Kindle, da Amazon, o primeiro a unir bom hardware e enorme catálogo. Figura 5 - Lançado em 2010, o iPad possibilitou novas formas para o livro.

2.2.2

Livros digitais interativos: *enhanced e-books* e *book apps*

Enquanto os *e-readers* tentavam simular a experiência de leitura de um livro impresso com cada vez mais fidedignidade, os *tablets*, com suas telas coloridas, melhor capacidade de processamento e memória, tornaram possíveis outras experiências de leitura, como os livros digitais ampliados (*enhanced ebooks*) ou os *book apps* (aplicativos de livros), que nessa pesquisa tratamos como livros digitais interativos.

O termo *enhanced* (“ampliado” ou “enriquecido”) foi cunhado pela gigante do mercado editorial Penguin, e refere-se aos livros digitais que são ampliados para “prover um contato mais profundo e rico com o trabalho do autor”. Em outras palavras, num *tablet*, como o iPad, a versão digital de um texto pode ser complementada com elementos multimídia – trechos de áudio, linhas do tempo, mapas, *hyperlinks* etc, tudo que possa ser acessado pelo leitor enquanto lê o texto.³²

Os *enhanced ebooks* são comumente criados num formato de arquivo que permite a inclusão desses recursos adicionais. Mas seu nível de interatividade é limitado pelos padrões desse tipo de arquivo e pela plataforma ou aplicativo leitor no qual é *renderizado*.

Para projetos mais complexos, começaram a ser criados os *book apps*. Os *book apps* (aplicativos de livros) diferenciam daqueles pois são criados como *softwares* independentes, não necessitando de um aplicativo de leitura para *renderizar* o arquivo. Por isso, são mais livres em relação aos recursos que podem ser incluídos, mas também alteram a própria estrutura do livro: sua navegação não precisa ser de página a página ou orientada por um sumário. O texto, por sua vez, pode prescindir de ser apresentado em páginas numeradas.³³ Enfim, as mudanças que os aplicativos trazem à forma tradicional de um “livro”, mantida nas primeiras versões do livro digital, são mais profundas.

2.3

Elementos das publicações digitais

³² JAMES, Ryan; DE KOCK, Leon. The Digital David and the Gutenberg Goliath: The Rise of the “Enhanced” e-book. *English Academy Review*, v. 30, n. 1, p. 107-123, 2013.

³³ KING, Carla. *A Self-Publisher’s Primer to Enhanced E-Books and Book Apps*. 2010. Disponível em: <<http://mediashift.org/2010/08/a-self-publishers-primer-to-enhanced-e-books-and-book-apps224/>>. Acesso em: 1 jun. 2015.

Para apresentar de forma mais detalhada alguns elementos principais dos livros digitais, e poder traçar uma linha mais clara entre esses e os que nessa pesquisa chamamos livros digitais interativos, vamos observar algumas características principais dessas publicações digitais. Ao final dessa seção, apresento um quadro-resumo com esses detalhes.

2.3.1

Layout: fluido ou fixo

Como sabemos, o *layout* é o modo como os elementos de um livro são distribuídos num determinado espaço. A mancha gráfica dos livros físicos é estática tão logo um livro seja impresso. Mas com a diversidade de formatos de telas possíveis para a leitura digital, o designer passa a ter que trabalhar com o conceito do *layout* de outra forma. Para explicar melhor as diferenças entre as formas de organização dos elementos na tela, é importante que retomemos a discussão sobre forma e conteúdo. Craig Mod, em *Designing books in the digital age*, ajuda-nos nessa tarefa. Ele começa classificando os conteúdos digitais em três tipos: *sem forma definida*, *com forma definida* e *interativos*.³⁴

Os conteúdos sem forma definida, diz ele, podem ser separados de seu *layout* e transpostos em diferentes formatos de tela sem que percam seu significado intrínseco. É o que acontece com a maioria dos romances e textos de não ficção.³⁵ Um autor de romance, por exemplo, pode não pensar na formatação, margens, cores ou tipografia que o designer utilizará, uma vez que está preocupado basicamente com o texto de sua história. Essa forma de organização é conhecida como de *layout fluido* (Figura 6). Os livros digitais de *layout fluido* são aqueles que se adaptam a diferentes *e-readers*, fazendo o texto fluir nos limites do espaço determinado pelo dispositivo.

³⁴ MOD, Craig. Designing books in the digital age. In: MCGUIRE, Hugh; O'LEARY, Brian (Org.). **Book**: a futurist's manifesto. O'Reilly Media, 2012. Cap. 7. Web. Disponível em: <<https://book.pressbooks.com/chapter/book-design-in-the-digital-age-craig-mod>>. Acesso em: 9 jan. 2017.

³⁵ O conceito do significado “intrínseco”, a nosso ver, é um tanto problemático, se pensarmos na ideia de que o leitor participa do processo de construção do sentido do texto. Assim, podemos propor uma outra formulação: os conteúdos sem “forma definida” são aqueles em que a intenção expressiva do autor não é afetada com a mudança do tamanho da mancha gráfica.

Já o conteúdo com forma definida é exatamente o oposto: ainda que possa ser transposto de uma mídia para outra, dependendo de como isso é feito seu significado intrínseco é alterado. É o que acontece com textos compostos de imagens, quadros, gráficos ou mesmo com poemas, cuja diagramação pode alterar seu significado. Ou um livro infantil, com ilustrações que precisam ser posicionadas em determinadas lugares nas páginas, integrando-se ao texto. Nesses casos, são necessários outros elementos além do texto escrito para dar sentido ao conteúdo. Por isso, o conteúdo da obra e o *layout* final são uma coisa só. Sobre essa forma de organização, diz-se que tem *layout fixo* (Figura 7).

Por fim, os conteúdos interativos são os que necessitam, como o nome diz, de algum elemento interativo (vídeo, percurso não linear, etc.). São uma derivação dos conteúdos com forma definida, em que é necessário o controle tanto dos aspectos visuais da página quanto dos recursos interativos.

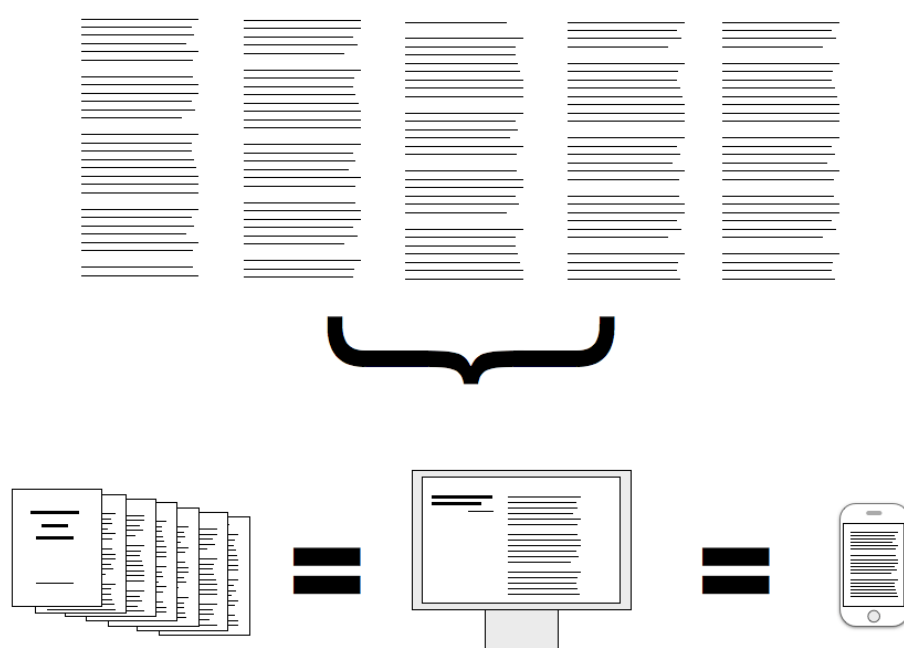


Figura 6 - Representação de conteúdo sem forma definida, em que o significado intrínseco do conteúdo não é alterado.³⁶

³⁶ Disponível em: <<https://book.pressbooks.com/chapter/book-design-in-the-digital-age-craig-mod>>

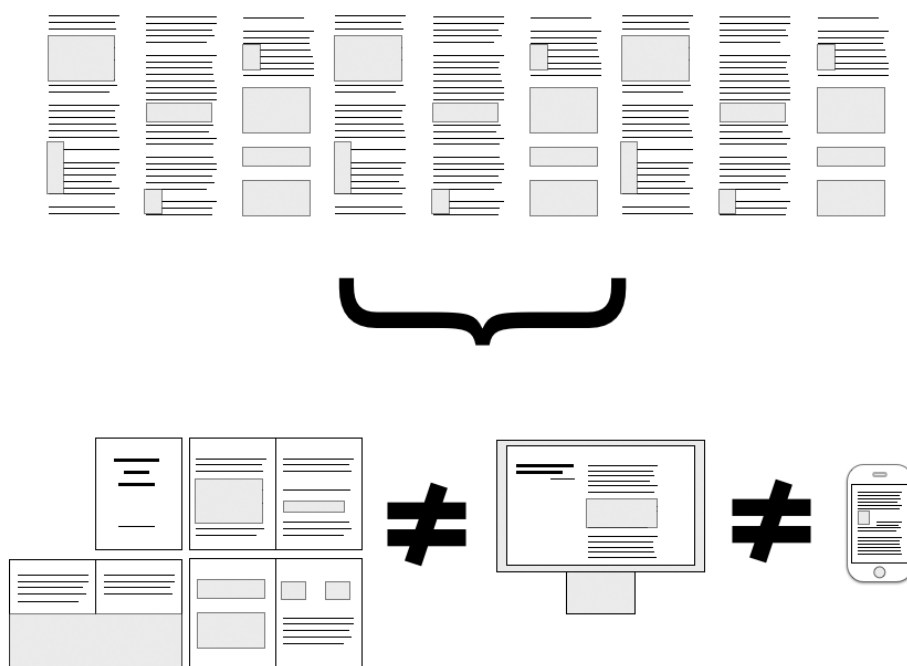


Figura 7 - Representação de conteúdo com forma definida, em que o significado intrínseco do conteúdo é alterado.³⁷

2.3.2

Formatos de arquivo

Quanto aos formatos de arquivo que um livro digital pode ter, a escolha é feita não apenas levando em conta o conteúdo – e, portanto, a forma de organização, ou *layout* –, mas também em qual suporte de leitura (*e-reader*) esse livro será lido e os softwares capazes de renderizar esse arquivo.

Um formato muito usado pelas editoras, ainda hoje, é o PDF³⁸, que no mais das vezes é a matriz de impressão, ou seja, o livro antes de ir para a gráfica. Devido ao fato de os processos de produção adotados nas editoras hoje serem digitalizados, um livro impresso, antes de virar um objeto tangível, nasce digital. Esse caso é mais comum, como podemos perceber, para publicações que terão uma versão impressa. Para economizar custos, muitas editoras colocam à venda, como livro digital, um arquivo idêntico ao que será impresso. A vantagem do PDF é que ele pode ser acessado por qualquer computador, *tablet* ou *smartphone*, por meio de softwares gratuitos, como o Adobe Reader, além de ser um formato com o qual os usuários de

³⁷ Disponível em: <<https://book.pressbooks.com/chapter/book-design-in-the-digital-age-craig-mod>>

³⁸ *Portable Document Format*.

computadores têm bastante familiaridade, pois é usado para digitalizar e enviar documentos ou qualquer texto cujo conteúdo não possa ser modificado. Para os livros digitais, seu *layout fixo* é, em muitos casos, a principal desvantagem. Com o layout fixo, é impossível fazer o texto fluir de acordo com o tamanho da tela do dispositivo. Assim, o leitor que desejar ler um livro em PDF num *smartphone* terá dificuldades, pois deverá dar *zoom* e arrastar o conteúdo para seguir as linhas do texto.

Já entre os formatos de *layout* fluido, estão o ePUB³⁹, o Mobi e o AZW⁴⁰. Eles podem ser acessados em *e-readers* compatíveis, como Kobo, Kindle, Nook ou Lev, por meio de softwares embarcados nesses dispositivos, que os *renderizam*. Também podem ser lidos em computadores de mesa ou *notebooks*, usando-se programas como o Adobe Digital Editions ou o Calibre. O ePUB foi desenvolvido pelo International Digital Publishing Forum - IDPF, a organização que define as normas de funcionamento e segurança desse formato, além de atualizá-las periodicamente. Foi pensado para ser o formato de referência para livros digitais e sua estrutura é baseada em linguagens advindas da *web*: XML, CSS e HTML. Como é um formato fluído, é bem visualizado em qualquer mídia que se utilize, pois o texto se ajusta ao espaço disponível. Além disso, o uso dessas linguagens torna o arquivo relativamente leve em comparação com o PDF. Permite também ao usuário alterar a fonte (e seu tamanho) e o fundo da tela, fazer buscas ou marcar palavras, além de ter *hiperlinks*, no sumário ou em qualquer parte do texto. Os formatos Mobi e AZW foram desenvolvidos pela Amazon e funcionam apenas em dispositivos produzidos por ela, como o Kindle. Suas características são parecidas com as do ePUB, ao utilizar-se das mesmas linguagens de programação, mas a diferença do AZW é que este possui recursos de segurança mais aprimorados.

A desvantagem desses formatos fluídos, para leitores e designers, é a falta de controle sobre o conteúdo exibido. Leitores podem queixar-se de que as páginas mudam, uma vez que o livro seja lido em outra plataforma, o que os deixa perdidos. Os designers têm a importância de seu trabalho relativizada, já que o leitor pode alterar as principais características visuais da obra (tipografia e seu peso, mancha gráfica, cores). Além disso, torna-se difícil criar um projeto sobre cuja forma final

³⁹ *Eletronic Publication*.

⁴⁰ Mobi e AZW são formatos para os dispositivos Amazon Kindle.

não se tem controle, no caso dos diferentes tamanhos de telas e *renderizações* dos arquivos pelos *softwares*. Por isso, entende-se que os formatos como o ePUB atendam mais a uma necessidade de *portabilidade* do que a uma estética.

O ePUB3, desenvolvido pela detentora do ePUB, soluciona, em parte, esse problema. Ao utilizar as linguagens HTML5, CSS3, SVG, XML, Java Script, entre outras, ele permite *layouts* dinâmicos horizontais ou verticais, mais recursos (áudio, vídeo, animações, etc.), maior controle sobre a formatação da página e elementos interativos. Assim, junta a capacidade de fazer o texto “fluir” pela página, como nos ePUBs, com a capacidade de exibir *layout* fixo, pré-paginado, como nos PDFs. Aqui, o designer pode, ao criar um projeto, ter a noção de como ele será visualizado em diferentes tamanhos de tela, podendo controlar as diferentes saídas. Combina a *previsibilidade* do PDF e a *modularidade* do ePUB.⁴¹

O HTML é uma linguagem de marcação normalmente utilizada nas páginas *web*, e os documentos nesse formato são lidos pelos navegadores (*browsers*). É um dos formatos utilizados, por exemplo, nos livros digitais do acervo do Projeto Gutenberg, pois permite indexação por motores de busca na Internet. O HTML5 é um formato avançado derivado do HTML que permite maior controle sobre a formatação da página e uso de recursos interativos, incluindo jogos.

O *book app* não é propriamente um formato, mas um nome que o mercado editorial criou para um tipo de livro digital que, diferente dos arquivos ePUB, que precisam de um *software* para rodá-lo, é ele mesmo um aplicativo. Assim, cada sistema operacional (os principais sendo o iOS para dispositivos Apple e o Android para dispositivos de diferentes marcas) tem sua linguagem específica. Por ser um aplicativo, permite que se controlem todos os aspectos da visualização e funcionamento. Mas para isso o desenvolvedor deve dominar os códigos das linguagens dos diferentes sistemas. As editoras, por sua vez, se quiserem disponibilizar *book apps* para o maior número de usuários possível, devem produzir um aplicativo para cada sistema operacional, o que pode significar custos elevados de produção. Esse formato é o que permite maior afastamento da noção tradicional de um livro, pela liberdade de criação, apesar de muitos *book apps* ainda se valerem da “sintaxe” do código. Uma desvantagem é que os arquivos de *book apps* são, em

⁴¹ INTERNATIONAL DIGITAL PUBLISHING FORUM. **Understanding EPUB 3**. Disponível em: <<http://epubzone.org/epub-3-overview/understanding-epub-3>>. Acesso em: 9 jan. 2017.

geral, pesados, por conta dos recursos normalmente utilizados, e podem facilmente esgotar o espaço em disco dos *tablets* com menor capacidade de armazenamento.

2.3.3

Distribuição

Os livros digitais nos formatos PDF e ePUB são vendidos nas mesmas lojas *on-line* em que encontramos os livros impressos. Entre as principais, no Brasil, estão a Amazon, a Livraria da Cultura e a Saraiva. É interessante observar que cada uma dessas possui um *e-reader* próprio que, conectado ao servidor da loja, é capaz de baixar os livros digitais adquiridos. São, respectivamente, o Kindle, o Kobo (produzido pela empresa canadense Rakuten Kobo Inc., que tem um acordo com a Livraria da Cultura) e o Lev. Esses livros digitais também podem ser encontrados em lojas de aplicativos dos sistemas operacionais de *smartphones* e *tablets*, como a App Store (para dispositivos Apple) e o Google Play Store (para dispositivos Android).

Já os *book apps* são encontrados apenas nas lojas de aplicativos. Apesar de haver a seção “livros” nessas duas lojas acima mencionadas, os *book apps* podem estar misturados a vários outros aplicativos, o que dificulta a localização e o levantamento de dados. Muitos dos *book apps* estão em categorias como “jogos” ou aplicativos de “produtividade”. O que pode indicar que os *book apps* ainda não são classificados de maneira precisa, levantando a discussão sobre o estatuto desses produtos diante do público consumidor.

2.3.4

DRM: a proteção à cópia

Assim como o livro impresso tem mecanismos legais para impedir a pirataria (reprodução não autorizada da obra), com o livro digital não é diferente. Mas essa questão é uma das que mais geram controvérsia. A proteção dos direitos do autor é implementada por meio do DRM (abreviatura para Digital Rights Management), um mecanismo criado para proteger os arquivos digitais

de cópias ilimitadas e ilegais. Ele é usado para diversos conteúdos eletrônicos, como músicas, filmes, imagens e, também, livros digitais.⁴²

No caso dos livros digitais, seu objetivo é evitar a reprodução ilegal do material, o que pode ser feito impedindo o uso do arquivo em mais de um dispositivo ao mesmo tempo, a leitura em um sistema operacional ou aplicativo diferente do determinado, o empréstimo para outro usuário e até mesmo a impressão. As regras variam conforme a configuração do DRM, que normalmente segue as determinações impostas pela loja na qual o livro digital é vendido. Por isso, se em tese o DRM não é um requisito obrigatório para o livro digital, pois caberia ao editor optar por usá-lo, na prática, o que determina sua adoção é a política de vendas da loja em que o editor quer distribuir seu produto.

O direito autoral sobre o material exclusivamente digital ainda não está expresso na legislação brasileira. O Marco Civil da Internet e outras leis que versam sobre a informática abrangem apenas uma parte do que se chama tecnologia da informação, não o livro digital em si. Para este, vale a Lei do Direito Autoral, concebida quando ainda não se comercializavam livros digitais. Ela protege os autores e editores, sejam de obras impressas ou digitais, das reproduções de cópias não autorizadas.

As limitações de uso dos livros digitais protegidos por um DRM podem frustrar o leitor habituado a emprestar e usar os livros da forma como quer. Mas um ponto importante a se destacar é que não somos exatamente “donos” dos conteúdos que compramos em formato digital. Isso porque, ao comprá-los, estamos adquirindo apenas licenças de uso, e que possuem limitações. Os termos de uso das lojas *on-line* declaram o que pode ser feito ou não com aquele produto. Então, na verdade o livro digital não é *seu*.⁴³

Essa característica dos livros digitais é controversa também porque pode gerar algumas situações desagradáveis para os usuários. Ao se restringir o uso do arquivo de um livro digital em um determinado aplicativo, por exemplo, o leitor se vê preso: se a empresa que desenvolve o *software* de leitura deixar de existir e com isso desativá-lo em atualizações futuras, por qualquer motivo, ele não terá como acessar

⁴² PROCÓPIO, Ednei. **A revolução dos ebooks**: a indústria dos livros na era digital. São Paulo: SENAI-SP, 2013, p. 201-203

⁴³ FERREIRA, Cristiane. **O que é DRM e por que isso te interessa?** 2013. Disponível em: <<http://www.vidasempapel.com.br/drm/>>. Acesso em: 9 jan. 2017.

seus livros, devido à licença que restringe seu uso, mesmo que tenha adquirido legalmente todos eles.

Outra situação, essa não hipotética, foi noticiada com destaque na imprensa: em 2009, a Amazon deletou remotamente algumas edições digitais de *1984* e *A revolução dos bichos*, de George Orwell, de Kindles de usuários que as haviam comprado. Alegando que essas edições foram feitas por editoras que não detinham os direitos autorais dessas obras, a empresa apagou as cópias ilegais e reembolsou os consumidores.⁴⁴ É possível que esse fato tenha ganhado destaque devido aos livros serem de Orwell, autor célebre de distopias tecnológicas. Mas ele chama atenção também porque mostrou que a Amazon pode acessar o dispositivo do usuário e fazer o que desejar com os conteúdos *licenciados*.

É importante lembrar também que existem os casos em que se deseja distribuir gratuitamente os livros digitais, prática comum na cultura digital, que busca compartilhar o conhecimento de forma livre. Para isso, desde que não se desrespeite os direitos autorais, os livros digitais podem ser compartilhados na própria *web*, sem DRM, como no Projeto Gutenberg. No entanto, esse não é o caso dos livros digitais interativos, que envolvem custos de produção mais elevados e trabalho intenso por parte de diferentes profissionais (designers, ilustradores, fotógrafos, animadores, etc.).

2.4

Resumo das características dos livros digitais interativos

A seguir, no Quadro 1, apresento as principais características que diferenciam os tipos de livros digitais. Resumindo o que dissemos até aqui, mostramos uma divisão que leva em conta a forma de organização do conteúdo (*layout*), os formatos utilizados, o tipo de conteúdo que cada formato permite acrescentar e os *softwares* (aplicativos) e *hardwares* (dispositivos) utilizados para leitura.

⁴⁴ STONE, Brad. Amazon Erases Orwell Books From Kindle. **The New York Times**. Nova York. 17 jul. 2009. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2009/07/18/technology/companies/18amazon.html?_r=0>. Acesso em: 9 jan. 2017.

Quadro 1 - Categorias de livros digitais quanto à organização do conteúdo e acesso

Categorias	Formatos mais populares	Conteúdo multimídia	Aplicativos para leitura	Dispositivos de acesso
Layout fixo (com forma definida)	DOC TXT RTF	Texto, imagens e hipermídia.	Word, Pages, Quickoffice, etc.	Computadores*, <i>tablets</i> e <i>smartphones</i> .
	PDF	Texto, imagens, vídeo, áudio e hipermídia.	Adobe Acrobat Reader, PDF reader, etc.	Computadores*, <i>tablets e-readers</i> e <i>smartphones</i> .
Layout fluido (sem forma definida)	HTML	Texto, imagens, vídeo, áudio e hipermídia (interatividade no HTML5).	Firefox, Safari, Explorer/Edge, Chrome, etc.	Computadores*, <i>tablets, e-readers</i> e <i>smartphones</i> .
	EPUB	Texto, imagens e hipermídia.	iBooks, Adobe Digital Editions, Gitden Reader, etc.	Computadores*, <i>tablets, e-readers</i> e <i>smartphones</i> .
	MOBI AZW KF8	Texto, imagens e hipermídia (vídeo e áudio: KF8).	Kindle	Computadores*, <i>tablets, e-reader</i> Kindle e <i>smartphones</i> .
Interativos (permitem atuar nas três categorias)	HTML5	Texto, imagens, vídeo, áudio, hipermídia e interatividade.	Firefox, Safari, Explorer/Edge, Chrome, etc.	Computadores*, <i>tablets</i> e <i>smartphones</i> .
	EPUB3	Texto, imagens, vídeo, áudio e hipermídia.	Radium, iBooks, Azardi, etc.	Computadores*, <i>tablets</i> e <i>smartphones</i> .
	Book app	Texto, imagens, vídeo, áudio, hipermídia e interatividade.	O próprio arquivo é um aplicativo.	<i>Tablets</i> e <i>smartphones</i> .

Fonte: Adaptado de Texeira (2015).

* Inclui *desktops* e *notebooks*.

2.5

Alguns exemplos de livros digitais interativos

Feita a explicação sobre os principais detalhes técnicos, apresento alguns exemplos de livros digitais interativos que podem nos ajudar a caracterizá-los

melhor. Em 2011, muitas editoras estrangeiras passaram a publicar livros digitais interativos, tanto a partir de obras literárias ficcionais quanto de livros de não ficção. Um dos produtos que ganhou maior destaque na imprensa foi *Our Choice: A Plan to Solve the Climate Crisis*, baseado no livro e documentário *Uma verdade inconveniente*, do ex-candidato à presidência dos EUA e ativista ambiental Al Gore, em que alerta para as consequências do aquecimento global.

Criado especialmente para o iPad pela produtora Push Pop Press, consiste num aplicativo que de início se apresenta como um livro tradicional: é dividido em capítulos e sua leitura pode ser feita de modo linear. Embora a maior parte do livro seja composta por textos, seu diferencial é que contém grande quantidade de conteúdo interativo ao longo dele. Na introdução, por exemplo, o leitor pode selecionar uma imagem para ampliá-la. Essa imagem mostra um nativo do Alasca em frente à sua casa de infância, destruída por causa do derretimento das geleiras. Ao tocar no ícone de um mapa no canto inferior dessa imagem, o leitor pode ver a localização exata da fotografia.

Além desse, há outros recursos, como vídeos e gráficos interativos que podem ser trazidos para primeiro plano durante a experiência de leitura (Figura 8). Na Figura 9, vemos uma animação que utiliza o microfone do iPad para ganhar vida: ao soprarmos a hélice de uma turbina eólica, ela se movimenta, gerando energia que ilumina a casa. Em outras passagens, há também ícones em imagens indicando que o leitor pode obter mais informação, por meio de infográficos interativos (Figura 8).

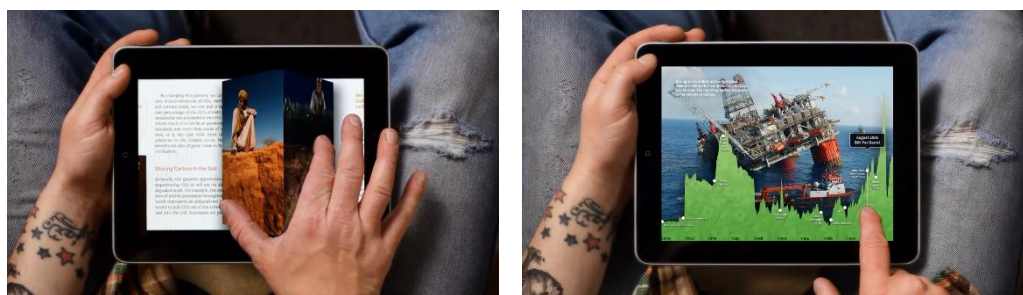


Figura 8 - Exemplo de interatividade do *book app Our Choice*.⁴⁵

⁴⁵ <http://faberblog.ilsole24ore.com/wp-content/uploads/2011/12/our-choice.png>



Figura 9 - Demonstração de um recurso interativo de *Our Choice* pelo designer do livro, Mike Mattas⁴⁶

Our Choice é um exemplo de aplicativo que explora os recursos disponíveis atualmente nos *tablets*. Cabe-se perguntar, no entanto, se o uso desses recursos contribui positivamente para a experiência de leitura ou se é apenas uma forma de “impressionar” o usuário.

Entre os livros de ficção, o exemplo mais emblemático é o aplicativo *Alice for iPad*, baseado no clássico *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carrol. Lançado em 2010, recebeu grande destaque da imprensa internacional e brasileira. Mesmo antes do lançamento do iPad no país, em dezembro de 2010, muitos jornais e revistas já publicavam análises sobre essa adaptação, como a Revista Galileu, que a partir de *Alice for iPad* fala sobre “quais poderão ser as novas formas de leitura no *tablet*”⁴⁷ e a edição *on-line* da Folha de São Paulo, que a define como mistura de literatura e animação gráfica.⁴⁸

⁴⁶ Captura de tela do vídeo disponível em: <https://www.ted.com/talks/mike_matas?language=pt-br?utm_source=tedcomshare&utm_medium=referral&utm_campaign=tedspread>

⁴⁷ REVISTA GALILEU. **Livro Alice para iPad tem novos recursos interativos**. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI133055-17770,00-LIVRO+ALICE+PARA+IPAD+TEM+NOVOS+RECURSOS+INTERATIVOS.html>>

⁴⁸ FOLHA DE SÃO PAULO. **Versão de "Alice" para iPad mistura literatura e animação gráfica**. 2014. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/multimedia/tvfolha/2010/04/720478-versao-de-alice-para-ipad-mistura-literatura-e-animacao-grafica.shtml>>

O aplicativo foi produzido pelo designer Chris Stephens, diretor da produtora Atomic Antelope à época. Ele usou as ilustrações originais, feitas por John Tenniel para a edição de 1865, publicada pela editora Macmillan, de Londres, como base para sua criação. Após escanear essas ilustrações, fez um tratamento de imagens para melhorar a nitidez e realçar as cores das imagens. Recortou aquelas que teriam movimento na edição digital e reconstruiu o seu fundo.

Já nas primeiras páginas podemos ver o uso de alguns recursos interativos. Na página 4, por exemplo, o famoso Coelho Branco com seu relógio de bolso aparece junto ao texto. Nesse momento, percebemos que se movimentarmos o iPad para os lados o relógio também se move. Esse movimento só ocorre devido a um dispositivo chamado acelerômetro, hoje disponível na maioria dos *tablets* e *smartphones*, que detecta o movimento exercido sobre o aparelho. Aqui, a animação só ocorre com a ação do usuário (Figura 11).

Ao longo de todo o livro há ilustrações que o usuário pode mexer de um lado para o outro, posicionando como bem queira, como na página 14, em que temos Alice observando um cenário pelas frestas de uma portinha. O contraste entre a ilustração de Alice em preto e branco e a do cenário em cor nos indica que ali há uma imagem com a qual podemos interagir: ao tocar no cenário, podemos movê-lo para a esquerda ou para a direita, revelando suas partes escondidas. A seguir, na página 15, podemos mover livremente uma garrafinha em cujo rótulo se lê “*drink me*” (beba-me). Na página 17, quando Carrol narra o momento em que Alice se vê encolhida, a uma altura justa para atravessar a portinha antes inacessível, uma ilustração da personagem permite que a manipulemos, aumentando e diminuindo seu tamanho, tal como fazemos com um telescópio (Figura 11).

Enfim, muitas outras animações aparecem ao longo do aplicativo, sempre solicitando a intervenção do leitor para que sejam disparadas. Mas essas animações interativas não chegam a mudar os rumos da narrativa. Talvez por se tratar de um clássico, não se desejou, aqui, alterar substancialmente o enredo. Elas servem mais como visualização do que é narrado, ou como um exercício de dar movimento às imagens evocadas pelo autor.

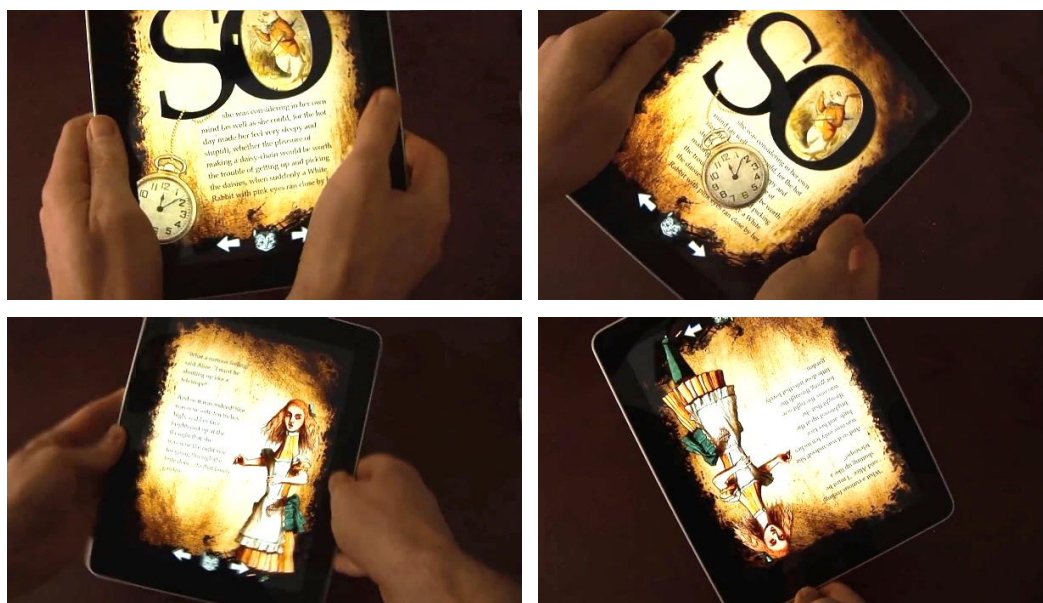


Figura 10 - Exemplo de interatividades presente em Alice for iPad.⁴⁹

No Brasil, a maioria dos livros digitais interativos pertence aos gêneros infantil e infantojuvenil. Um exemplo é a adaptação do clássico *Flicts*, escrito por Ziraldo em 1969, que quarenta e cinco anos após sua publicação – em 2014 – foi lançado em versão digital e interativa.⁵⁰ O aplicativo, desenvolvido pela produtora Engenhoca em parceria com a Editora Melhoramentos, detentora dos direitos da obra, está disponível para iOS e Android. Contém narração, trilha sonora e animações interativas que substituem as ilustrações do formato impresso.

Outro exemplo é o livro *Meu Aplicativo de Folclore*,⁵¹ produzido pela Editora Ática. É também uma adaptação de um livro impresso, o *Meu Livro de Folclore*, de Ricardo Azevedo. Enquanto o impresso apresenta texto e ilustrações, no aplicativo boa parte do texto foi substituída por narrações, animações e brincadeiras interativas (como imagens para colorir). Esse livro foi o primeiro vencedor da categoria Infantil Digital, criada em 2015 pelo importante Prêmio Jabuti.⁵² Atualmente, essa é única categoria que premia livros digitais no Jabuti, o que ressalta a importância do gênero infantil para o mercado editorial digital no País.

⁴⁹ Captura de tela do vídeo disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gew68Qj5kxw>>

⁵⁰ Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=1iJk6h3P6do>

⁵¹ Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=6meMoVlwAW8>

⁵² Ver: <http://premiojabuti.com.br/vencedores-2015/infantil-digital-2/>

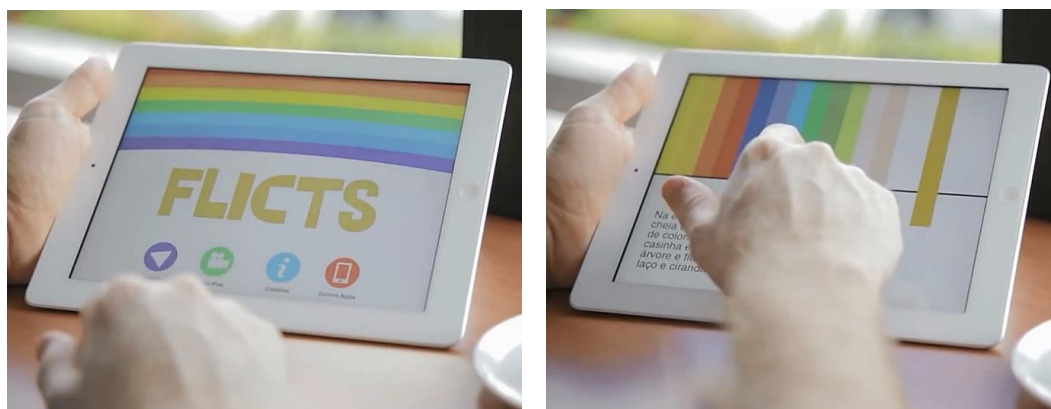


Figura 11 - *Flicts*, de Ziraldo, em versão interativa.

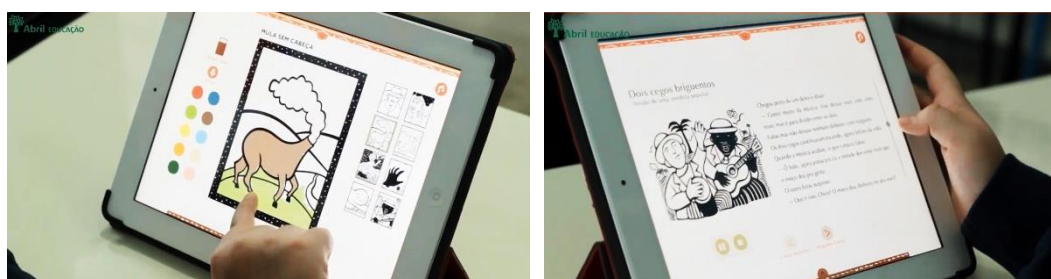


Figura 12 - *Meu aplicativo de Folclore*, de Ricardo Azevedo

Entre os livros do gênero de não ficção, merece destaque a *Coleção Ditadura*, de Elio Gaspari, produzido pela Editora Intrínseca. São quatro títulos: *A Ditadura Envergonhada*, *A Ditadura Escancarada*, *A Ditadura Encurralada* e *A Ditadura Derrotada*. Eles trazem imagens de centenas de documentos, áudios e vídeos de importantes acontecimentos do período e outros recursos não disponíveis na versão impressa. A grande inovação, segundo Cindy Leopoldo, coordenadora do projeto, são os *hiperlinks*, que permitem ao leitor navegar pela obra e pelo vasto acervo do autor.⁵³

Para proporcionar a melhor experiência de leitura para usuários de dispositivos variados, os livros foram produzidos em quatro formatos digitais: ePUB2 (para ser aceito na maioria das lojas, mas sem recursos audiovisuais), Mobi (o formato padrão da Amazon), ePUB3 (que inclui áudios e vídeos) e KEAV (que inclui áudios e vídeos, para a Amazon). Como ao final foi produzida mais uma

⁵³ LEOPOLDO, Cindy. **Entre e-books e bruxarias**. 2014. Disponível em: <http://www.intrinseca.com.br/blog/2014/02/entre-e-books-e-bruxarias/>>. Acesso em: 6 fev. 2017.

versão em ePUB2, para atender a uma especificação de um *e-reader* específico, no total foram criados 20 arquivos para os quatro livros da coleção.

Relacionando com o que dissemos anteriormente, a substituição do suporte material (livro impresso) por um “não suporte” (livro digital), como dizem Farbiarz e Farbiarz, significou, na verdade, a substituição por uma série de suportes de leitura diferentes. O que, como vemos, traduziu-se numa carga de trabalho muito maior, que foi o caso da *Coleção Ditadura*.

Esses são apenas alguns exemplos de livros digitais interativos que atraíram nossa atenção, durante o processo de pesquisa, tanto por serem mencionados em outras pesquisas como em conversas informais, durante a aproximação com o tema. O objetivo, como já dissemos, não foi fazer um mapeamento extensivo da produção dos livros digitais interativos, mas apenas trazer alguns exemplos que nos permitam pensar sobre suas características. Conhecendo o objeto de pesquisa, podemos avançar e discutir de forma mais aprofundada, nos próximos capítulos, sobre a mediação do designer no processo de criação dos livros digitais interativos e sobre os usos e as leituras possíveis pelos leitores.

3

A construção da pesquisa

3.1

Paradigma da pesquisa

Na medida em que esta pesquisa é realizada dentro do campo do design, uma vez que procura investigar a mediação do designer e as leituras possíveis do livro digital interativo, é importante questionar a configuração atual desse campo. Por isso, chamamos de paradigma da pesquisa o conjunto de pressupostos que fundamenta a investigação aqui apresentada. Quando falamos de design, percebemos que diferentes modos de se enxergar a teoria e a prática dessa *disciplina* foram sendo construídos, ora enfatizando um componente, ora ressaltando outro.

A palavra design, de origem inglesa, é tanto substantivo quanto verbo. No ensaio *Sobre a palavra design*⁵⁴, o filósofo tcheco Vilém Flusser analisa a etimologia dessa palavra. Explica que, como substantivo, *design* pode ser entendido como “propósito”, “plano”, “esquema maligno”, “conspiração”, “forma”, “astúcia”, “fraude”, enquanto que como verbo pode significar “tramar algo”, “simular”, “projetar”, “esquematizar”, “configurar”, “proceder de modo estratégico”. O historiador da arte e escritor Rafael Cardoso ressalta que, por essa razão, a palavra traz “uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro concreto de registrar/configurar/formar”.⁵⁵ Segundo ele, o design conjuga esses dois níveis, pois contribui para atribuir forma material a conceitos intelectuais. Para Flusser (2007), que delineia uma filosofia do design, o que importa é reconhecer que o design é o fundamento de toda a cultura humana, uma vez que é uma forma de se “enganar” a natureza por meio da técnica. Ao liberar o homem de sua condição natural e fazê-lo viver de

⁵⁴ FLUSSER, Vilém. Sobre a palavra design. In: _____. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007, p. 181.

⁵⁵ CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. 3. ed. São. Paulo: Blucher, 2008, p.20.

modo cada vez mais artificial (e bonito), o design transforma-o em artista livre, consciente de que sua cultura é uma forma de trapacear os desígnios da natureza.⁵⁶

Já na perspectiva histórica, que é a de Cardoso (2008), a definição do que seria design, e sobre a qual a maioria parece concordar, diz que esta é uma atividade que gera projetos ou determinados tipos de artefatos móveis. Ele verifica que há uma tendência por parte de muitos designers e teóricos do campo a rejeitarem associações com outras áreas, como o artesanato ou as artes plásticas, o que tem levado a algumas conceituações mais rígidas. Segundo essa visão, o que separa o design dessas outras atividades é a passagem de um tipo de fabricação na qual um mesmo indivíduo concebe e produz o artefato (como no artesanato ou nas artes plásticas) para outro em que há uma separação entre as tarefas: a função do design, então, seria a de projetar produtos fabricados por outros, preferencialmente em meios mecânicos.

A conceituação da prática do design torna-se então uma questão histórica, e seu objetivo é localizar temporalmente quando se teria dado a passagem descrita acima. Como na história as mudanças ocorrem gradativamente, nunca de uma vez só, seria improdutivo assinalar um marco definitivo para o surgimento do design. O que Cardoso (2008) busca fazer em sua história do design é apresentar alguns processos que teriam propiciado o aparecimento dessa atividade.

O design, como o entendemos atualmente, seria fruto de três grandes processos históricos ocorridos a partir do século XIX. O primeiro deles seria a industrialização, que podemos resumir como a “reorganização da fabricação e distribuição de bens para abranger um leque cada vez maior e mais diversificado de produtos e consumidores.”⁵⁷ O segundo aspecto dessa transformação histórica seria a urbanização moderna, caracterizada como o surgimento das grandes concentrações populacionais no espaço das cidades, agora chamadas metrópoles. O terceiro processo seria a globalização, que pode ser caracterizada como a integração de redes de comércio, transportes e comunicação, além da regulação financeira e jurídica que essa integração tornou necessária. Segundo Cardoso (2008), “esse grande meta-processo histórico pode ser entendido como um movimento para

⁵⁶ FLUSSER, Vilém. op. cit., p. 186.

⁵⁷ CARDOSO, Rafael. op. cit., p.22.

integrar tudo com tudo”.⁵⁸ É aqui, então, que entra o design, que em sua concepção mais ampla ajudou a integrar os interstícios dessa rede por meio do projeto.

O desenvolvimento da prática do design levou, a partir do século XX, ao surgimento das escolas de design, que foram responsáveis pela transmissão desse conhecimento sob diferentes abordagens. Seu papel tornou-se fundamental para a construção do design como um campo profissional único, dotado de uma série de valores formais e ideológicos, influenciados em grande medida por ideias modernistas desse século. Segundo Alain Findeli (2001), essa “teorização” do design tem como seus pontos mais relevantes a Bauhaus e a Escola de Ulm.

Em sua primeira formulação teórica, a partir do surgimento da Bauhaus no início do século XX, o design será entendido como arte aplicada, e seguirá uma longa tradição das artes decorativas, chamadas também de artes industriais, influência do século anterior. Havia nos cursos dessa escola a preocupação de conjugar um aspecto utilitário dos artefatos (por isso “aplicada”) com o lado artístico. Para a Bauhaus, nesse modelo o lado artístico tinha um caráter mais científico, o que se demonstra pelos cursos teóricos de Wassily Kandinsky e Paul Klee. Essa escola chega, então, a considerar o design como uma teoria artística ou uma estética aplicada à prática.⁵⁹

Já a Escola de Ulm, experiência posterior, ocorrida na metade do século XX, tem como referente, em vez da arte, a ciência. Aqui, então, trata-se de aplicar a ciência (especialmente as ciências humanas e sociais) na prática. Por isso, nesse modelo de pensamento o design é entendido como uma “ciência aplicada”, uma vez que o aporte fundamental é o científico. Em resumo, o projeto ou a solução do design deveria, segundo essa concepção, ser deduzido a partir de conhecimentos científicos obtidos em cursos teóricos.⁶⁰

Como consequência, a dimensão artística do currículo anterior se tornava cada vez menos importante, enquanto seu conteúdo científico foi incrementado e enfatizado, especialmente com contribuições das ciências humanas e sociais. “Ciência e tecnologia, uma nova unidade” poderia bem ter sido o slogan de Ulm. A ideia de que o design era estética aplicada foi substituída por um novo modelo teórico, que

⁵⁸ Ibid., p. 20.

⁵⁹ FINDELI, Alain. Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. In: **Design Issues**, v. 17, n. 1, winter 2001, p. 9.

⁶⁰ Ibid., p. 9.

considerava o design uma ciência (humana e social) aplicada, mas a estrutura epistemológica dualista, nas entrelinhas, continuava em Weimar/Dessau e em Ulm.⁶¹

É importante, no entanto, ressaltar que esse entendimento do design trazido pela Escola de Ulm não deixava também de ter implicações outras que a visão dualista que, em último caso, Findeli (2001) enxerga como uma continuidade daquela trazida pela Bauhaus. O design continuava a ser visto como alguma teoria aplicada, mas, como diz Cardoso (2008),

Apesar da rigidez dessa visão, ou talvez por causa dela, a Escola de Ulm logrou pelo menos uma importante realização em termos do ensino do design. A sua autonomia radical com relação às artes plásticas – embora não representasse nenhuma vantagem intrínseca – a obrigou a buscar em outras áreas subsídios capazes de ancorar a prática projetual. Daí resultou a notável abertura da escola para palestrantes e visitantes das mais diversas áreas de conhecimento: da cibernética à sociologia. Aliás, a contribuição mais duradoura de Ulm talvez resida em sua visão do design como uma área essencialmente interdisciplinar, voltada para a enorme complexidade de um mundo constituído por sistemas artificiais e redes interligadas de produção.⁶²

Em resumo, a história do desenvolvimento da teoria do design no século XX revela que a disciplina adotou dois principais paradigmas para dar conta da epistemologia do pensamento nesse campo: “arte aplicada” e “ciência aplicada”. Esses paradigmas, segundo Findeli (2001), hoje estão esgotados, porque são carregados de um cientificismo que remonta ao século XIX. Mas não só isso. Ele argumenta também que o problema dessas compreensões do design é menos em relação ao que ele tenta “aplicar” (seja a arte ou a ciência) do que em relação a seus propósitos ou objetivos. Dito de outro modo, para que contexto maior contribui um projeto de design?

Além disso, esses paradigmas, com métodos positivistas de pesquisa e visão dualista, não mais dão conta de guiar o design no mundo que se nos apresenta atualmente, principalmente se o entendemos em sua *complexidade*. Um mundo, em suma, no qual os problemas não podem ser reduzidos a leis ou ideias simplificadoras, como vem operando a ciência cartesiana desde a modernidade. Ainda, a noção de que a tecnologia seria uma aplicação da ciência é cada vez mais

⁶¹ Tradução livre. Texto original em inglês: *As a consequence, the artistic dimension of the original curriculum became less and less important, whereas its scientific content was increased and emphasized, especially with contributions from the human and social sciences. “Science and technology; a new unity” could well have been the new slogan at Ulm. The idea that design was applied esthetics had been replaced by a new theoretical model, considering design as applied (human and social) science, but the underlying dualistic epistemological structure remained the same in Weimar/Dessau and in Ulm.* FINDELI, Alain. op. cit., p. 7.

⁶² CARDOSO, Rafael. op. cit., p. 188.

questionada, o que faz com que a própria noção de “aplicação” seja posta em dúvida.⁶³ Findeli (2001) passa então a questionar a forma de relação entre o design e os demais campos do saber.

Para abarcar a complexidade dos problemas do design atualmente, Findeli (2001) propõe uma fundamentação diferente para o campo: em vez de “arte aplicada” ou “ciência aplicada”, “ciência envolvida”. Nesse paradigma, a ideia mesma de que o design tem como propósito criar soluções para problemas é reavaliada. Aqui, o processo do design vê a etapa “problema” como um primeiro estado de um sistema e a etapa “solução” como um segundo estado desse mesmo sistema. Ressalta-se que esse segundo estado é um entre muitos: além de transitório, não deve ser visto como a solução, na medida em que é uma possibilidade, a qual, à luz dos valores do designer e do usuário, parece a mais adequada. Diferentemente da estrutura positivista e determinista que a disciplina adotou ao longo do século XX, em que o processo do design é entendido como uma transformação do problema em solução. No modelo proposto por Findeli (2001) – o design enquanto “ciência envolvida” –, designer e usuários fazem parte do mesmo sistema: suas subjetividades participam no processo de design, ambas alterando e sendo alteradas reciprocamente.

Após essa digressão, em que vimos resumidamente o caminho que o campo do design tomou ao longo do tempo, podemos prosseguir em bases mais sólidas. Podemos também concluir dizendo que é o paradigma de “ciência envolvida” elaborado por Findeli que orienta essa pesquisa, e que determina as opções metodológicas, que serão tratadas a seguir.

3.2

Opções metodológicas

Antes de falarmos sobre os procedimentos metodológicos adotados nessa pesquisa, é importante situá-la dentro de um quadro mais amplo no qual se encontram as pesquisas científicas atualmente. Trata-se, então, de classificá-la, para que suas técnicas fiquem mais evidentes e justificáveis em relação aos objetivos explicitados na **Introdução**.

⁶³ FINDELI, Alain. op. cit., p. 9-10.

De início, essa pesquisa é estruturada como uma pesquisa *qualitativa*. Segundo Mirian Goldenberg (2004), esse tipo de pesquisa se opõe a um pressuposto segundo o qual o modelo para todas as ciências seria baseado nas pesquisas em ciências naturais. Nesse modelo de estudo, o conhecimento é legitimado por processos quantificáveis e deve vir a se transformar em teorias e explicações gerais. Aqui, no entanto, nos afastamos da perspectiva quantitativa por pensar que o objeto de estudo é melhor entendido quando nos abrimos a diferentes pontos de vista.⁶⁴

Ainda, não buscamos descobrir regularidades ou leis, o que nos colocaria numa posição pretensamente neutra e objetiva. Antes, acreditamos na especificidade das ciências sociais, o que pressupõe uma metodologia própria. Essa metodologia deve levar em conta a própria essência da realidade que estamos tratando: uma vez que os livros são objetos culturais, não podemos nos esquecer da dimensão de liberdade e individualidade dos leitores.

Por isso, podemos dizer também que esta é uma pesquisa *interpretativa*, porque acredita que a observação dos fatos aqui abordados deve levar a uma compreensão (e não a um conjunto de leis, postulados) das "teias de significados" presentes. O resultado dessa pesquisa, portanto, não é "fruto da observação pura e simples, mas de um diálogo e de uma negociação de pontos de vista, do pesquisador e pesquisados".⁶⁵ Também, porque acredita que, diante de objetos como os lugares do design e os livros digitais, a postura mais adequada é a que se traduz num permanente questionamento, e que ressalta os limites da capacidade de conhecer objetos ainda em construção. É, então, uma interpretação sempre parcial e provisória.

Pode ser entendida também como uma pesquisa *exploratória*, na medida em que "tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema".⁶⁶ Sobre esse tipo de pesquisa, Gil (2002) comenta que seu planejamento é bastante flexível, de forma a possibilitar a consideração dos mais variados aspectos relativos ao objeto de estudo.

Com isso, os métodos utilizados nesse trabalho foram: a) pesquisa bibliográfica; b) grupo focal; e c) análise de conteúdo.

⁶⁴ GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar**: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais. 8. ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

⁶⁵ Ibid., p. 24.

⁶⁶ GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002, p. 41

3.3

Procedimentos adotados

3.3.1

Pesquisa bibliográfica

Nessa etapa de levantamento bibliográfico, foram analisados e confrontados livros, dissertações e teses acerca da história do livro e da leitura até a contemporaneidade – das tabuletas de argila aos livros digitais –, bem como sobre o design e suas origens, funções e mudanças. Buscamos também referências sobre as metodologias de pesquisa em design, tentando perceber seus diferentes paradigmas, o que nos permitiu delinear melhor a forma como abordamos o problema, como vimos anteriormente.

Como já dissemos, cada capítulo dessa dissertação se concentra em uma parte do objeto de estudo. As referências bibliográficas tratam do livro enquanto suporte de leitura, os diferentes modos de leitura e qual a sua relação com os suportes utilizados e sobre o design de livros digitais dentro de um contexto maior. Em todos esses capítulos, apresentamos de início uma perspectiva histórica, o que nos auxilia a conceituar cada uma dessas partes que compõem o tema.

Esse conhecimento obtido em fontes bibliográficas é o que fundamenta a pesquisa, servindo como uma aproximação com o tema em questão, mas, dentro da proposta explicitada no paradigma da pesquisa, não pretendeu encerrar a discussão. Pelo contrário, funcionou como gatilho para novas problematizações, que foram obtidas com ajuda dos métodos descritos a seguir.

3.3.2

Grupo focal

Para ampliar a discussão sobre o tema da pesquisa, foram usados também outros métodos, como a experimentação de livros digitais por usuários e a conversa em grupo, realizados dentro da técnica do grupo focal.

A técnica do grupo focal consiste na coleta de dados a partir da reunião com um grupo de pessoas escolhidas previamente, que externam suas opiniões, percepções e sentimentos sobre o tema da pesquisa. Segundo David Morgan (1997),

o grupo focal aplicado a pesquisas qualitativas tem três usos básicos. O primeiro, como ele classifica, é o *autorreferente*, no qual o grupo focal é utilizado como fonte principal de dados de uma pesquisa, como numa observação participante ou entrevista individual. Nesse uso, segundo o autor, é importante que os dados colhidos no grupo focal respondam aos objetivos da pesquisa, o que torna fundamental um planejamento mais preciso. O segundo, chamado *complementar*, pressupõe a combinação com outro método para coleta de dados. Nesse caso, o grupo focal pode servir para se criar um questionário de pesquisa, para se fundamentar o conteúdo de uma outra intervenção ou mesmo para se avaliar preliminarmente um tema. O terceiro, segundo o autor, é o *multi-métodos*, em que o grupo focal normalmente é usado em meio a outros métodos qualitativos para se obter dados de diferentes características. O objetivo de se usar o grupo focal relacionado aos outros métodos é contribuir para que o pesquisador obtenha um entendimento singular do tema de pesquisa a partir de cada técnica utilizada. Segundo Morgan, a posição que o grupo focal ocupará nesse conjunto de métodos vai depender da necessidade de dados, das oportunidades e das limitações do campo de estudo do pesquisador.⁶⁷

Para Morgan, esses diferentes usos do grupo focal em ciências humanas contrastam com a aplicação desse método na área do marketing, de onde se originou, em que é usado principalmente como uma etapa anterior à pesquisa quantitativa. Nas ciências humanas, segundo ele, os pesquisadores constantemente ampliam as possibilidades de uso dos grupos focais. Por isso, as classificações descritas acima podem estar sujeitas a atualizações, uma vez que surjam novas abordagens que explorem o potencial dessa técnica.

Em uma outra classificação, Edward Fern (2001), a partir de revisão da literatura sobre o tema, propõe a divisão dos grupos focais em três tipos principais: o *exploratório*, o *clínico* e o de *vivências*. Assim, cada um dos tipos atende a um propósito ou objetivo de pesquisa diferente.⁶⁸

O exploratório, segundo o autor, envolve a criação de novas ideias; identificação de necessidades, expectativas e problemas; descoberta de novos usos

⁶⁷ MORGAN, David. **Focus Group as qualitative research**. Qualitative research methods series. London: Sage Publications, 1997, p. 2-3.

⁶⁸ FERN, Edward. **Advanced focus group research**. California: Thousand Oaks, 2001, p. 3-4.

para produtos existentes ou de novos produtos; e clarificação de dados confusos de pesquisas quantitativas. Em grande parte, os dados coletados nesse tipo de grupo focal são *originais*, porque vêm da criatividade tanto dos participantes ao expressar ideias quanto do pesquisador ao provocar reflexões. São muito usados como *brainstorming* para o design de novos produtos.⁶⁹

A abordagem de tipo *clínico* é usada principalmente na área do marketing. Também conhecido como entrevista em profundidade ou dinâmica de grupo, nesse tipo de grupo focal o pesquisador procura coletar dos participantes motivações, predisposições, vieses, preconceitos e outros sentimentos de que não nos damos conta. Com isso, busca descobrir, por exemplo, motivos para se comprar determinado produto ou marca, para com esses dados realizar um planejamento. Segundo Fern, esse tipo de grupo focal tem um caráter *intrasubjetivo*, e não *intersubjetivo*, pois não está preocupado em perceber se os sentimentos são comuns ou como se dá a relação entre os participantes.⁷⁰

Por fim, a abordagem de *vivências* visa observar comportamentos compartilhados pelos participantes do grupo focal a partir de um recorte numa população homogênea. Diferentemente dos dois tipos descritos anteriormente, em que o pesquisador busca as diferenças entre os indivíduos (intrasubjetividade), nesse o objetivo é entender os processos estabelecidos dentro do grupo (intersubjetividade). Segundo Fern, dois pontos são fundamentais na abordagem de *vivências*: em primeiro lugar, o pesquisador não está interessado em generalizar as descobertas para outros grupos de pessoas além do selecionado; em segundo, o foco são as experiências de vida, preferências, intenções e atitudes compartilhadas. No entanto, segundo o autor esses dados não são usados como fundamento para estruturas teóricas abrangentes, mas sim para realçar *vivências* compartilhadas pelo que estas têm de significativo.⁷¹

3.3.2.1

Procedimentos adotados no grupo focal

⁶⁹ Ibid., p. 5.

⁷⁰ Ibid., p. 9-10.

⁷¹ FERN, Edward, op. cit., p. 8.

Foram realizados dois grupos focais, com um total de 12 pessoas. Esses participantes foram selecionados num público-alvo de leitores habituais de livros com mais de 18 anos de idade, que já tiveram contato com livros digitais. Cada sessão contou com 6 participantes, além de mim, como coordenador, registrando num *notebook* minhas percepções sobre a dinâmica, controlando o tempo para cada atividade e verificando os equipamentos de gravação (em áudio e vídeo), e o coorientador desta pesquisa, que atuou como mediador durante a conversa. As duas sessões foram realizadas em dias seguidos, na sala de reuniões do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Nas duas sessões o grupo focal ficou disposto como representado na Figura 13.

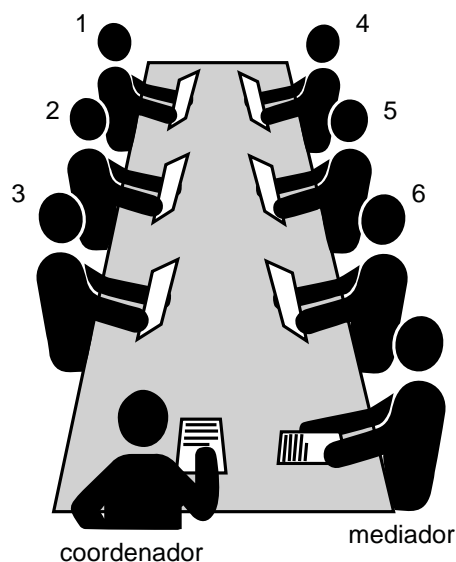


Figura 13 - Representação dos grupos focais

Primeira parte: momento individual

A primeira parte do grupo focal consistiu na experimentação, em iPad, de livros digitais interativos vencedores do Digital Book Award 2015.⁷² Os participantes teriam 10 minutos para analisar cada livro, sendo 7 minutos para a navegação e 3 minutos para o preencher um questionário relativo a cada livro. Diferentemente do planejado, os participantes de ambos os grupos precisaram de mais tempo para

⁷² É uma premiação anual realizada pelo site Digital Book World, que seleciona os melhores *e-books* e *book apps* produzidos na língua inglesa. Para serem julgados, os livros digitais devem receber o selo QED (Quality, Excellence, Design). A avaliação é feita por meio de critérios como usabilidade, conteúdo, design, etc.

responder o questionário, etapa que acabou durando cerca de 5 minutos. Como havíamos planejado uma folga de 30 minutos, contando com atrasos e outros imprevistos, esse acréscimo não afetou o andamento da dinâmica.

Apresentação dos livros digitais utilizados

Os livros digitais interativos foram divididos em dois grupos: *enhanced e-books* e *book apps*. Para que a seleção tivesse um critério, optamos por utilizar os livros vencedores das categorias de *não ficção*, *ficção* e *acadêmico*, do Digital Book Awards 2015, que foi a última edição do prêmio. O objetivo dessa divisão foi, por um lado, verificar as diferenças entre os gêneros⁷³ de livros digitais interativos e, por outro, comparar os formatos *enhanced* e *book app*, com base tanto nas respostas dos questionários aplicados quanto na conversa durante o segundo momento.

GF1: *Enhanced e-books* ou livros digitais ampliados

No primeiro grupo focal (GF1), os participantes tiveram contato com os *enhanced e-books*, selecionados a partir das categorias: “Ebook – Fixed Format/Enhanced: Adult Nonfiction”, “Ebook – Fixed Format/Enhanced: Adult Fiction” e “Ebook – Fixed Format/Enhanced: Reference/Academic”.

Não ficção: *20 Ways to Track a Tiger*

Título: *20 Ways to Track a Tiger*

Autor: Carol J. Amore

Editora: Wildlife Worlds - Adventures in Nature

Categoria: Natureza

Versão: 3.1 (out. 2014)

Plataforma: iOS

O livro digital interativo *20 Ways to Track a Tiger* é fruto da expedição da exploradora e cineasta Carol J. Amore em busca dos tigres-de-bengala, na selva da

⁷³ Não se buscou, nessa pesquisa, fazer uma problematização da questão dos gêneros textuais, entendidos por Bakhtin como formas relativamente estáveis dos enunciados, caracterizados por certos conteúdos temáticos, construções composicionais e estilos (BAKHTIN, 2003). Mas sim perceber como cada categoria de livro se utiliza dos recursos disponíveis. Assim, a divisão em gêneros foi uma medida adotada basicamente para se abarcarem diferentes tipos de livros.

Índia. Foi um dos finalistas na categoria *Ebook – Fixed Format/Enhanced: Adult Nonfiction*⁷⁴, do prêmio Digital Book Award de 2015. Em seus 20 capítulos, encontramos textos sobre a expedição, os habitats desses tigres e sua relação com outros animais, como os elefantes, que com ajuda dos mahavats (espécie de cuidadores desses elefantes) são usados para aproximação com os tigres.

Aproveitando-se do rico material audiovisual feito durante a expedição, o livro conta também com inúmeras fotos da selva indiana, das tribos locais e dos animais, principalmente dos tigres. Em muitas dessas fotos, há um ícone de um tigre que, ao toque, exibe uma legenda explicativa. Há ainda botões junto ao texto que disparam músicas do folclore local, sons dos animais retratados e da selva. Os vídeos presentes no livro também são indicados por ícones, e só abrem na tela se tocados.



Figura 14 - Capturas de telas do livro *20 Ways to Track a Tiger*.

⁷⁴ O vencedor do prêmio foi o livro *Penny Chic: How to Be Stylish on a Real Girl's Budget*, que não se encontrava disponível para *download* no momento da realização do grupo focal.

A tipografia utilizada no projeto gráfico é pequena, e, ainda que o livro permita *zoom*, em muitas páginas a mancha gráfica ocupa mais da metade da tela no modo horizontal (o modo indicado para visualização), trazendo muitas palavras por linha. Como o livro tem formato fixo, não fluido, não há opção de aumentar fonte. Os “*film notes*” são narrações da autora que contextualizam os capítulos, acionados por um botão. Esses áudios podem ser pausados e continuados apenas tocando o mesmo botão, mas não há nenhuma indicação de seu progresso ou duração. Além disso, ao passarmos a página o áudio é interrompido. Não é possível navegar pelo livro ou pela galeria de fotos enquanto ouvimos ao áudio.

Acadêmico: Study It: English as a Second Language

Título: *Study It Grammar 5*

Autores: James Rice e outros

Editora: Connect School of Languages Inc.

Categoria: Língua estrangeira

Versão: 1.3 (jan. 2016)

Plataforma: iOS

A série de livros digitais *Study It: English as a Second Language* foi vencedora na categoria *Ebook – Fixed Format/Enhanced: Reference/Academic*, do prêmio Digital Book Award de 2015. Foi produzida pela escola de idiomas Connect, localizada em Toronto, no Canadá. Segundo sua *homepage*, é uma escola inovadora e reconhecida, tendo recebido diversos prêmios. Para esse grupo focal, utilizamos a edição *Grammar - Level 5*, que no momento de sua realização era o livro de maior vendagem da série, de acordo com a loja do iTunes.

Os livros didáticos *Study It* foram desenvolvidos exclusivamente para o meio digital e são destinados a alunos, professores e escolas de idiomas. Contam com exercícios em vídeo e áudio, atividades interativas de pronúncia, escrita, leitura e escuta (*listening*). Com isso, o leitor/aluno tem a possibilidade de verificar seu desempenho em tempo real.

Ele usa o potencial multimodal da plataforma digital para abarcar os quatro aspectos do ensino de idiomas (leitura, escrita, escuta e pronúncia) com igual importância. Quanto aos exercícios deste último, no entanto, devido às limitações de

seu formato não é possível verificar se a pronúncia está correta, algo que aplicativos como o Duolingo faz.

Sobre o projeto gráfico, percebemos que, em geral, a diagramação prioriza adequadamente os elementos na página, e a tipografia usada tem boa legibilidade. No entanto, em algumas páginas a hierarquia da informação não está bem definida, com tabelas, vídeos e *quiz* disputando a atenção do leitor.



Figura 15 - Capturas de telas do livro *Study It*

Ficção: *The Truth Is a Cave in the Black Mountains*

Título: *The Truth Is a Cave in the Black Mountains*

Autor: Neil Gaiman

Editora: William Morrow - HarperCollins

Categoria: Fantasia

Versão: 3.1 (jun. 2014)

Plataforma: iOS

O terceiro e último dos livros digitais experimentados nesse dia do grupo focal foi *The Truth Is a Cave in the Black Mountains*, do escritor britânico Neil

Gaiman. Foi o vencedor na categoria *Ebook – Fixed Format/Enhanced: Adult Fiction*, do prêmio Digital Book Award, de 2015. É o resultado de uma colaboração entre Gaiman, o grupo musical FourPlay Quartet e o artista e ilustrador Eddie Campbell. Essa colaboração surgiu após o convite do Graphic Festival, realizado em 2010 no Opera House de Sydney, em que o organizador propôs a Gaiman que lesse um de seus textos.

Na abertura desse festival, então, Gaiman leu *The Truth Is a Cave in the Black Mountains*, conto até então não publicado, enquanto as imagens de Campbell eram projetadas no telão e o grupo FourPlay Quartet criava melodias na hora. O sucesso foi tão grande que mais tarde o autor decidiu transformar essa performance em livro digital. Então, Gaiman e o FourPlay Quartet foram ao estúdio gravar as trilhas, enquanto Eddie Campbell fazia mais ilustrações.

Em 2014, foi lançada a versão digital, “aprimorada” (*enhanced*), que traz três opções de leitura: “*read aloud, auto page turns*” (com a narração do autor, trilha sonora ao fundo e passagem de página automática), “*read aloud, manual page turns*” (com a narração do autor, trilha sonora ao fundo e passagem de página manual) e “*silent, manual page turns*” (sem áudio, com passagem de página manual).

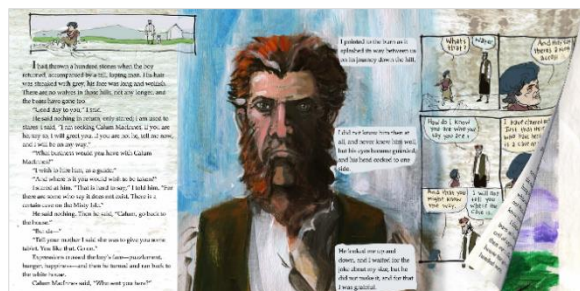
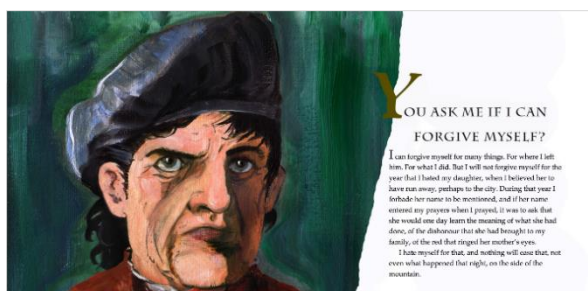
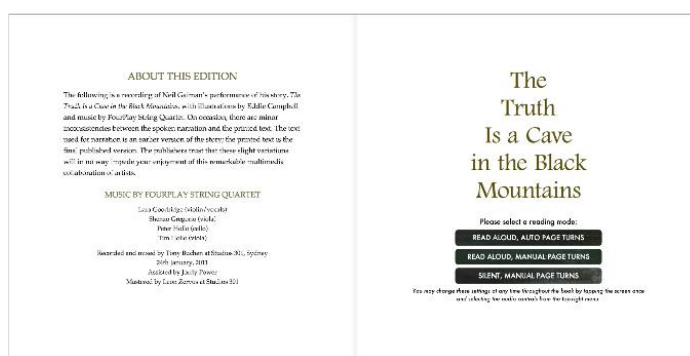
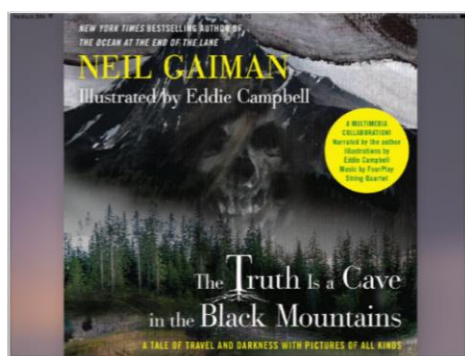


Figura 16 - Capturas de telas do livro *The Truth Is a Cave in the Black Mountains*

Todas as páginas são ilustradas por Campbell. Além disso, alguns dos diálogos foram transformados em quadrinhos. Em geral, percebe-se que sua proposta é remeter a um livro impresso (ilustrado), inclusive pela simulação da dobra do papel na passagem de páginas. A maior diferença, aqui, é mesmo a inclusão da narração e da música, o que o situa num lugar entre os livros tradicionais e os *audiobooks*.

GF2: Book apps

No segundo grupo focal (GF2), os participantes tiveram contato com os *book apps*, selecionados a partir das categorias: “App: Adult Nonfiction”, “App: Adult Fiction” e “App: Reference/Academic”. Nesse dia, decidi apresentar os livros em uma ordem diferente, começando com o de ficção, passando pelo acadêmico e finalizando com o de não ficção. Essa mudança não teve como objetivo verificar nenhum dado em particular, mas sim provocar mais reflexões entre os participantes, uma vez que apresentei os livros em uma ordem que ressaltasse as diferenças entre os produtos. Cabe reforçar que essa alteração não constituiu prejuízo para a coleta ou observação dos dados do grupo focal.

Ficção: The Hope We Seek

Título: *The Hope We Seek*
Autor: Rich Shapero
Editora: TooFar Media
Categoria: Ficção
Versão: 1.14.54 (mai. 2016)
Formato: App

O *book app The Hope We Seek*, de Rich Shapero, foi o primeiro livro experimentado pelo segundo grupo focal. Foi o vencedor na categoria *App: Adult Fiction*, do prêmio Digital Book Award, de 2015. Shapero é um autor e músico independente, tendo publicado três livros que misturam texto e músicas de sua autoria, pela editora que criou, a Too Far Media. Suas obras em geral versam sobre temas místicos e fantásticos.

The Hope We Seek se passa num lugar distante e sem nome, há mais de um século atrás. Conta a história de Zachary Knox, um atirador do velho oeste

aposentado, que busca uma nova vida e fortuna na exploração de minas de ouro. Na versão impressa, a edição vem com um CD com músicas escritas por Shapero especialmente para o livro, para se ouvir durante a leitura. No aplicativo que foi analisado no grupo focal, as músicas estão incluídas com sua letra num *player*, que o usuário pode acessar a qualquer momento durante a leitura.

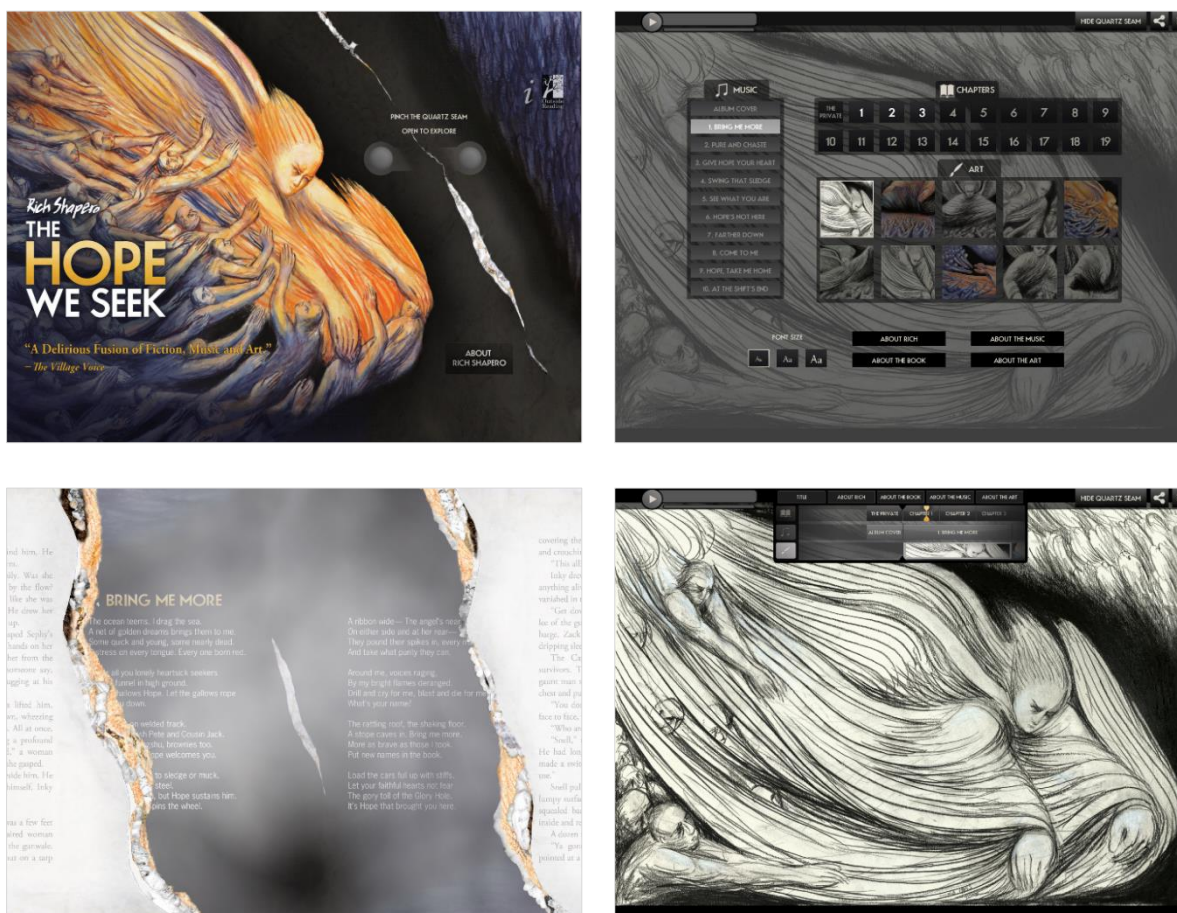


Figura 17 - Capturas de telas do livro *The Hope We Seek*

O projeto gráfico da parte textual é composto por duas colunas de texto (na orientação horizontal do iPad, a única permitida), simulando a aparência de um livro impresso. Mas para acessar os outros conteúdos, como a música, o usuário deve, com os dois dedos em direções opostas, abrir uma “fenda” que dá acesso à camada inferior. Esse recurso é indicado logo na capa do livro. Essas camadas estão dispostas da seguinte forma: à frente está o texto principal, abaixo, a música referente ao capítulo e, mais abaixo, uma ilustração. Há também um menu que apresenta graficamente todos os conteúdos do livro, como numa espécie de mapa do livro.

Acadêmico: Picasso: The Making of Cubism 1912-1914

Título: *Picasso: The Making of Cubism 1912–1914*

Autores: Anne Umland e Blair Hartzell (org.)

Editora: MoMA - The Museum of Modern Art

Categoria: Educação

Versão: 1.0.1 (ago. 2014)

Formato: App

O segundo livro experimentado pelo segundo grupo focal foi *Picasso: The Making of Cubism 1912–1914*, produzido pelo Museu de Arte Moderna de Nova York, o MoMA. Foi o vencedor na categoria *App: Reference/Academic*, do prêmio Digital Book Award, de 2015. É um livro que analisa 15 das principais obras de Pablo Picasso criadas no período de 1912 a 1914, no início do cubismo, uma das fases mais experimentais do pintor espanhol.

Contém ensaios de curadores, especialistas e colecionadores de arte, junto a mais de 400 imagens em alta resolução das obras, processos de criação e exibição. Há também vistas em 360° de esculturas, imagens em raio-X, ultravioleta, infravermelho e luz rasante, obtidas no laboratório de conservação, das obras selecionadas. Além de fotos de Picasso em seu ateliê, de exposições históricas e de suas obras nas casas de colecionadores. Por último, vídeos que abordam detalhes técnicos das obras e das exposições.

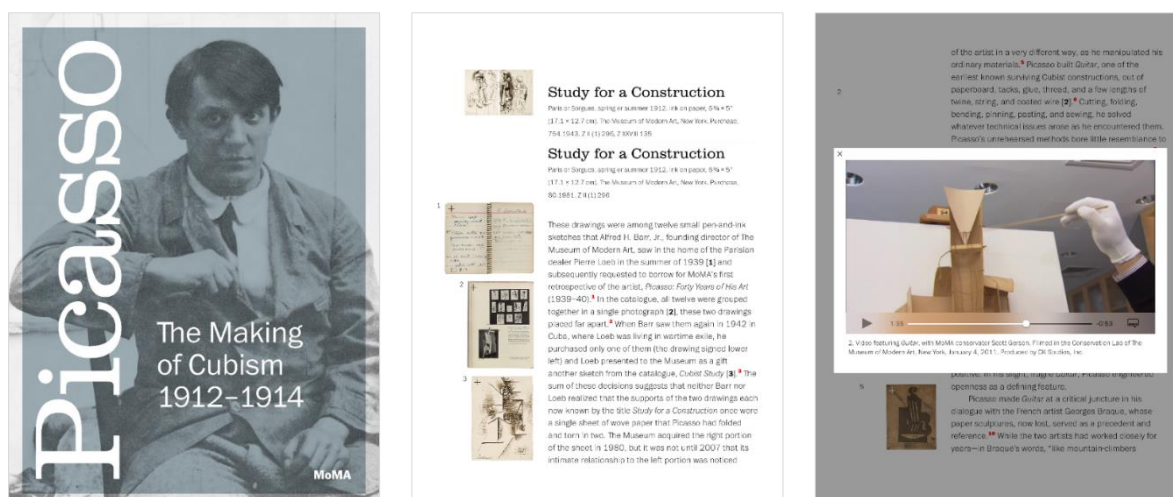


Figura 18 - Capturas de telas do livro *Picasso: The Making of Cubism 1912–1914*.

Esse vasto material está apresentado num projeto gráfico tradicional, que lembra um livro impresso. As imagens que acompanham o texto vêm ao lado da mancha gráfica, com um sinal de “+” indicando que podem ser ampliadas num *pop-up*. Os vídeos também possuem esse sinal, mas também o botão tradicional de “play”, para indicar seu formato. Ao toque na tela, uma aba inferior exhibe o título do capítulo, suas partes e um ícone para acessar o sumário, que é exibido numa aba lateral, tornando fácil a navegação. Nessa mesma aba é possível fazer busca por termos dentro do livro. As notas de rodapé, aqui, são grafadas em vermelho e exibidas num *pop-up*, ao toque.

Não ficção: Incredible Numbers

Título: *Incredible Numbers*

Autor: Ian Stewart

Editora: Touch Press Inc.

Categoria: Educação

Versão: 1.0.4 (set. 2016)

Formato: App

Incredible Numbers foi o terceiro e último livro digital testado nesse dia do grupo focal. Escrito pelo matemático inglês Ian Stewart especialmente para a plataforma digital, foi produzido pela Touch Press Media. Esteve na seleção dos melhores Apps feita pela Apple e foi o vencedor na categoria *App: Adult Nonfiction*, do prêmio Digital Book Award, de 2015.

Além de textos do professor Stewart sobre assuntos como números primos, fatoriais, polígonos e padrões matemáticos da música e da natureza, há inúmeras demonstrações interativas dos conceitos abordados. No tópico “Música”, por exemplo, o usuário pode aprender sobre os intervalos musicais tocando num teclado virtual, com explicações das ações em tempo real. No tópico “Polígonos”, as animações demonstram como se desenhar diferentes formas geométricas, explicando cada passo, como um professor diante da lousa. Além disso, traz 15 *puzzles* matemáticos criados por Stewart.

O potencial acadêmico desse livro é grande, o que nos faz pensar porque não foi o indicado na categoria *Reference/Academic* do mesmo prêmio. No entanto, é também voltado a adultos, o que pode explicar a opção pela categoria não ficção.

Seu projeto é visualizado apenas no modo horizontal do dispositivo. Na tela inicial, bolas coloridas em volta do título indicam os capítulos, o que sugere uma não sequencialidade, pois não há ordem indicada para leitura. Dentro dos capítulos, a navegação se dá de duas formas: em uma rolagem vertical para a leitura do texto e uma navegação horizontal para as demonstrações interativas, por meio de uma aba à direita que o usuário deve abrir. A escala cromática é seguida em todo o projeto, com uma cor principal para cada tema.

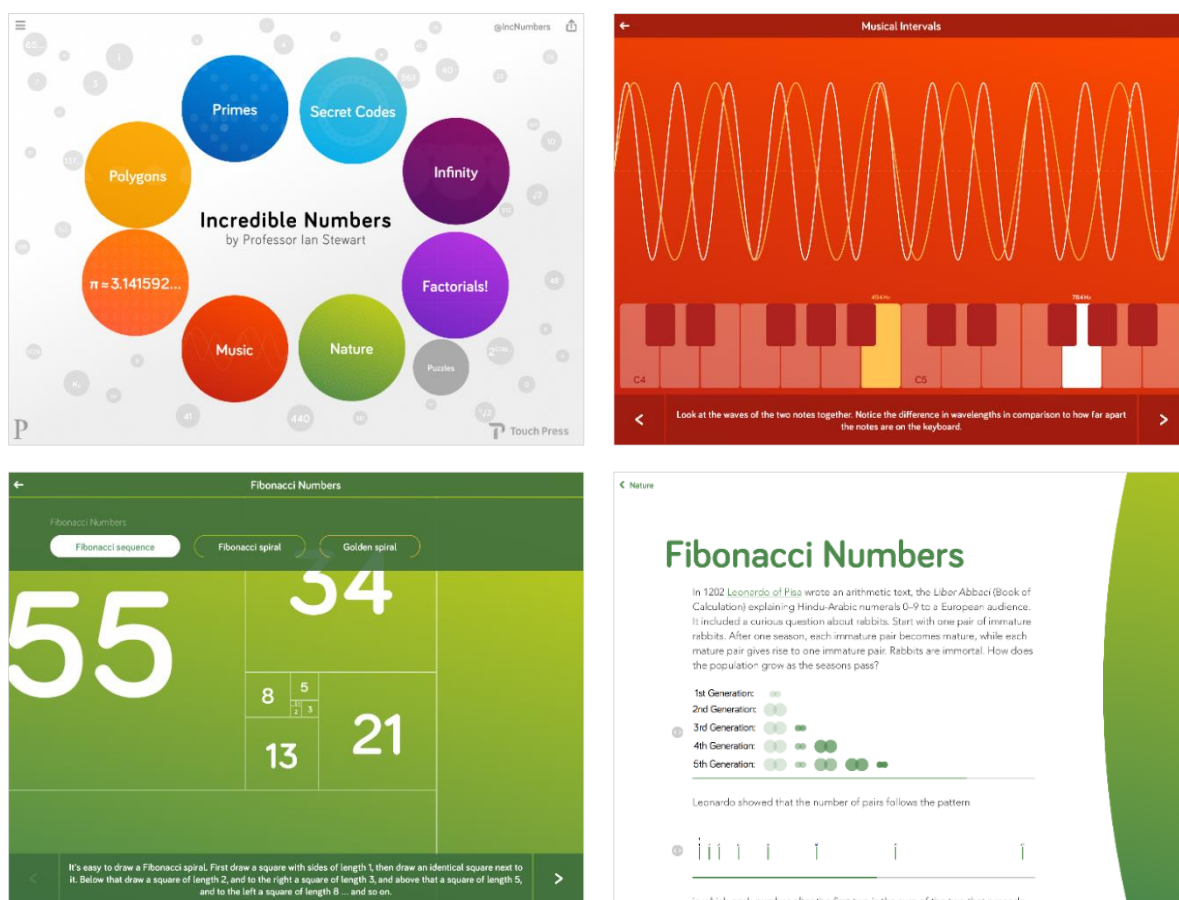


Figura 19 - Capturas de telas do livro *Incredible Numbers*

Questionário

A técnica utilizada para que os participantes avaliassem os livros experimentados foi o questionário. Segundo Gil (2002) o questionário é um conjunto de questões respondidas por escrito pelo pesquisado, cujos comportamentos e opiniões o pesquisador visa conhecer.⁷⁵

Na primeira parte (itens 1 a 5), foi perguntado sobre a experiência de leitura, a partir de questões relacionadas ao uso e às sensações provocadas pelos recursos presentes no livro. Foram combinadas questões com alternativas fixas e questões abertas. A fim de que avaliássemos a experiência de leitura, as questões com alternativas fixas seguiram o modelo de escalonamento por escala de Likert, com alternativas que partem do polo “Neutro” para o “Concordo totalmente”, de um lado, e o “Discordo totalmente”, de outro. Essa escala, com cinco opções de resposta, permite que se observe de forma mais completa a somatória das opiniões dos respondentes em relação ao objeto de análise.

Visando descobrir quais recursos do livro digital contribuíram – positivamente ou negativamente – em cada aspecto da experiência de leitura, pedimos aos participantes que respondessem a questões abertas orientadas. Optamos por deixá-las abertas, em vez de trazer uma lista de recursos previamente definida, pois acreditamos que seria mais proveitoso observar o que os participantes percebem como recursos do livro digital. Essa opção se mostrou acertada, ao final, como veremos no próximo capítulo.

Na segunda parte (item 6), pedimos que os participantes avaliassem os livros por meio de duas questões com alternativas fechadas. Baseado nos critérios usados para avaliação dos livros prêmio Digital Book Awards,⁷⁶ chegamos a cinco categorias de elementos dos livros digitais. Os participantes deveriam, então, dar notas de 1 a 10 para os elementos do livro experimentado e classificá-los em uma ordem de importância, percebida a partir das características do gênero do livro. Os elementos são:

⁷⁵ GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002, p. 41.

⁷⁶ Ver em: <http://www.digitalbookworld.com/about-the-qed/criteria-judging/>

- **Consistência:** Hierarquia da informação adequada por meio das fontes e recursos gráficos. Não há surpresas desagradáveis no funcionamento e visualização.
- **Inovação:** O livro é inovador porque se afasta da linguagem do impresso e explora mais profundamente sua plataforma nativa (digital).
- **Usabilidade:** A navegação se dá intuitivamente e os recursos e/ou layout são acessíveis para todos os leitores, na medida do possível.
- **Conteúdo:** O conteúdo digital (integrando textos, imagens, vídeos, sons, etc.) cumpre sua promessa: enriquece, entretém e satisfaz os leitores.
- **Design:** O projeto é bem executado, exhibe o conteúdo de forma clara e comunica a sua mensagem de forma eficaz.

Na Figura 20, a seguir, apresentamos o questionário completo:

QUESTIONÁRIO - GRUPO FOCAL

PESQUISA: Os lugares do design(er) na construção de livros digitais interativos

Nome: _____ Livro: _____

	Discordo totalmente	Discordo	Neutro	Concordo	Concordo totalmente
1. Você foi capaz de utilizar o livro digital interativo do jeito que queria?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Os recursos contribuíram para o entendimento ou prazer na leitura?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.1. Quais recursos					
Contribuíram: _____	_____	_____	_____	_____	_____
Dificultaram: _____	_____	_____	_____	_____	_____
3. Os recursos contribuíram para você se localizar no livro durante a navegação?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.1. Quais recursos					
Contribuíram: _____	_____	_____	_____	_____	_____
Dificultaram: _____	_____	_____	_____	_____	_____
4. Os recursos do livro digital contribuíram para a facilidade de uso?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.1. Quais recursos					
Contribuíram: _____	_____	_____	_____	_____	_____
Dificultaram: _____	_____	_____	_____	_____	_____
5. Os recursos interativos chamaram sua atenção?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.1. Quais recursos mais chamaram sua atenção					
Positivamente: _____	_____	_____	_____	_____	_____
Negativamente: _____	_____	_____	_____	_____	_____
6. Tendo experimentado o livro, atribua ordem de importância aos elementos abaixo, numerando de 1 (mais importante) a 5 (menos importante), na caixa em branco. Abaixo da descrição de cada item, atribua uma nota de 1 a 10 para cada elemento desse livro.					
<input type="checkbox"/> Consistência: Hierarquia da informação adequada por meio das fontes e recursos gráficos. Não há surpresas desagradáveis no funcionamento e visualização. <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</div>	<input type="checkbox"/> Inovação: O livro é inovador porque se afasta da linguagem do impresso e explora mais profundamente sua plataforma nativa (digital). <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</div>				
<input type="checkbox"/> Usabilidade: A navegação se dá intuitivamente e os recursos e/ou layout são acessíveis para todos os leitores, na medida do possível. <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</div>	<input type="checkbox"/> Conteúdo: O conteúdo digital (integrando textos, imagens, vídeos, sons, etc.) cumpre sua promessa: enriquece, entretém e satisfaz os leitores. <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</div>				
<input type="checkbox"/> Design: O projeto é bem executado, exibe o conteúdo de forma clara e comunica a sua mensagem de forma eficaz. <div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">1 2 3 4 5 6 7 8 9 10</div>					

Figura 20 - Questionário aplicado nos grupos focais

Segunda parte: momento em grupo

Após os participantes terem experimentado os livros digitais interativos, o mediador deu início a atividade em grupo, que consistiu numa conversa sobre tópicos previamente estabelecidos. Esses tópicos foram pensados para se coletar a opinião dos participantes sobre o tema de pesquisa, procurando abordar todos os objetivos traçados. Também, acreditávamos que as experimentações com os livros feitas anteriormente ajudariam os participantes a ter mais subsídios para as respostas, o que de fato se confirmou.

Foi estipulado um tempo de 60 a 80 minutos para a realização dessa atividade. À medida que o mediador fazia as perguntas disparadoras da discussão e os participantes discorriam sobre os tópicos, eu registrava as minhas observações. Quando percebia que a conversa fugia do tema ou que o tempo para cada resposta (cerca de 10 minutos) se esgotava, intervinha no debate, a fim de possibilitar que todos os tópicos fossem igualmente comentados. A seguir, apresento as perguntas disparadoras da discussão:

1. Como vocês diferenciariam a leitura desses livros digitais para os livros impressos?
2. Vocês acham que o conteúdo deve ser pensado para o formato ou qualquer texto pode ser transformado em um livro digital interativo?
3. Foram apresentados três gêneros de livros digitais interativos: ficção, não ficção e referência/acadêmico. Qual ou quais desses gêneros vocês consideram que são mais apropriados para a leitura digital interativa?
4. Vocês percebem alguma barreira na popularização dos livros digitais interativos? Qual ou quais?
5. Por outro lado, vocês acreditam que haja algum potencial não explorado pelos livros digitais interativos? Qual ou quais?
6. Qual contribuição você acha que o designer deve ter na criação de um livro digital interativo?

Resumo do grupo focal

Local: Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Horário: 17h-19h

Participantes: 6

Condução

- Apresentação do aplicador, breve explicação dos procedimentos e apresentação dos participantes
- *Primeira parte: momento individual*
Experimentação de três livros digitais interativos e preenchimento de um questionário sobre cada um
Tempo total: 30 minutos
- *Segunda parte: momento em grupo*
Conversa em grupo com base em tópicos previamente selecionados
Tempo total: 60 a 80 minutos

Materiais facilitadores

- iPad Air 2, com todos os livros do experimento já instalados
- Fone de ouvido
- Questionário em papel
- Caneta

Materiais de registro

- Câmera de vídeo, com tripé, para o registro de toda a dinâmica, feito em plano aberto
- Gravador de áudio, como meio de *backup*, para o caso de algum trecho não ser captado pela câmera
- Cadernos para anotação dos aplicadores

O uso do grupo focal na pesquisa

Feita a descrição dos procedimentos do grupo focal, considere importante retomar as abordagens dessa técnica em Fern (2001) e Morgan (1997), mencionadas no início desse capítulo. Aqui, estabeleço uma relação entre os procedimentos e as abordagens, tanto para conceituar de forma mais precisa a dinâmica do grupo focal quanto para entender melhor como analisar os dados obtidos. Assim, podemos dizer que o grupo focal, nessa pesquisa:

- Aproxima-se do tipo *multi-métodos*, como definido em Morgan (1997), porque é estruturado usando-se técnicas qualitativas diversas (pesquisa bibliográfica, questionário e grupo focal). O grupo focal não ocupa um lugar de predominância

em relação à pesquisa bibliográfica, porque a pesquisa tem caráter exploratório. O que significa dizer que as duas fontes de dados são articuladas e reconhecidas em sua importância, sem que uma se sobreponha à outra.

- Pode ser entendido como *exploratório*, na classificação de Fern (2001), porque procura identificar necessidades, expectativas, problemas e usos dos produtos por meio da experimentação dos livros digitais interativos durante a primeira parte do grupo focal.
- Mas também como de *vivências*, na classificação do mesmo autor, porque busca analisar preferências, atitudes e opiniões compartilhadas entre um grupo específico, a saber, o de leitores de livros digitais. Além disso, reconhece na relação entre os participantes a formação da opinião do grupo sobre um determinado tema.

Com essa base, podemos prosseguir relatando como foi feita a análise dos dados obtidos.

Análise dos dados

Para a análise do primeiro momento do grupo focal, as informações obtidas por meio dos questionários foram tabuladas e transformadas em gráficos. As questões com alternativas fechadas em escala de Likert foram transformadas em gráficos de somatórios que mostram a prevalência das opiniões dos participantes. Para as questões abertas, foram contabilizadas todas as palavras numa planilha Excel, para posterior tabulação. Essas palavras, que se referiam aos recursos percebidos pelos usuários, foram, na medida do possível, homogeneizadas em categorias similares, para que nos indicassem quais foram as maiores ocorrências.

As notas aos livros experimentados foram obtidas pela média das notas de todos os participantes, e a classificação de importância dos elementos do livro foram obtidas por meio de média ponderada.

Para a análise do segundo momento do grupo focal, a conversa em grupo, contei com os registros em vídeo e áudio da dinâmica e as minhas anotações. Além disso, o áudio gravado durante a conversa foi transcrito para posterior recuperação das falas dos participantes. Essas falas foram analisadas por dois métodos simultaneamente: o sumário etnográfico, que se concentrou nas citações textuais

dos participantes, para se ilustrar os achados de pesquisa; e a análise de conteúdo, em que procurei codificar as citações em categorias explicativas.⁷⁷ Essa análise de conteúdo⁷⁸ não teve intenção de quantificar as categorias e classificá-las em ordem de importância, mas sim auxiliar numa leitura interpretativa dos resultados dos grupos focais, para que fossem cotejadas com as referências teóricas.

Como afirma Morgan, os grupos focais serão sempre uma técnica qualitativa para se coletar dados, independente da forma como esses dados sejam trabalhados posteriormente (quantitativa ou qualitativamente).⁷⁹ Por isso, acreditamos, como já dissemos, que nossa pesquisa seria mais produtiva se analisasse os dados de forma qualitativa, por intentar compreender as “teias de significados” presentes. Dessa teia fazem parte tanto as falas dos participantes quanto suas reações não verbais e as relações grupais estabelecidas durante a dinâmica.

⁷⁷ IERVOLINO, SA.; PELICIONI, MCF. A utilização do grupo focal como metodologia qualitativa na promoção da saúde. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, v. 35, n.2, p.115-21, jun, 2001.

⁷⁸ BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2002.

⁷⁹ MORGAN, David. **Focus Group as qualitative research**. Qualitative research methods series. London: Sage Publications, 1997, p. 58-64.

4

Resultados do grupo focal

Nesse capítulo, apresento os resultados dos grupos focais, dividindo a análise nos dois momentos que compunham a atividade. No primeiro momento, individual, apresento os dados colhidos dos questionários preenchidos pelos participantes após a experimentação dos livros digitais interativos. Como dissemos, o primeiro grupo focal (GF1) teve oportunidade de navegar pelos *enhanced e-books* premiados pelo Digital Book Award 2015: *20 Ways to Track a Tiger* (não ficção), *Study It: English as a Second Language* (acadêmico) e *The Truth Is a Cave in the Black Mountains* (ficção). O segundo grupo focal experimentou os livros no formato *book app*: *The Hope We Seek* (ficção), *Picasso: The Making of Cubism 1912-1914* (acadêmico) e *Incredible Numbers* (não ficção). Registro não só as informações do questionário mas também minhas impressões das práticas de leitura dos participantes durante a atividade.



Figura 21 - Fotos do primeiro momento dos grupos focais.

4.1

Primeira parte: momento individual

4.1.1

GF1: *Enhanced e-books* ou livros digitais ampliados

20 Ways to Track a Tiger

Reações do grupo durante a navegação

A navegação em *20 Ways to Track a Tiger* foi a primeira das atividades propostas ao grupo. Por isso, é normal que surgissem algumas dúvidas iniciais, como a do participante 3, que pergunta “o que estou fazendo errado?”, em virtude de alguma ação que não conseguia realizar. Percebemos também diferentes modos de uso: enquanto quatro participantes leem o livro no modo horizontal, dois preferem o modo vertical.

Reparo também que a leitura se dá em diferentes velocidades: alguns dos participantes se detém mais ao texto, outros são mais rápidos em passar as páginas: vão e voltam explorando os recursos interativos. Num dado momento, o participante 4 pega o iPad em suas mãos, aproximando-se do dispositivo. Os demais, no entanto, preferem repousá-lo sobre a mesa, o que talvez indique certo distanciamento em relação ao livro, algo que, aqui, é uma impressão do pesquisador, e não um dado objetivo.

Questionário

Após a navegação, foi pedido aos participantes que preenchessem o questionário de avaliação do livro. Também por ser a primeira atividade desse tipo no grupo focal, alguns questionamentos foram feitos. A maior dificuldade se deveu ao item 6 do questionário, que pedia que atribuíssem notas e ordem de importância aos elementos expostos anteriormente. O participante 3, o mais ativo durante essa fase individual, pede para abrir novamente o livro para responder a uma pergunta, desculpando-se em seguida.

O Gráfico 1 mostra, em percentuais, a prevalência das opiniões dos participantes em relação a aspectos do uso do livro (itens 1 a 5 do questionário

apresentado anteriormente). Percebe-se que, para a maioria (83,3%), os recursos não contribuíram para que se localizassem durante a navegação. Ainda que muitos (83,4%) tenham ficado satisfeitos com os recursos, em si, o resultado mostra que, numa relação com os demais elementos, esses recursos dificultaram o uso do livro.

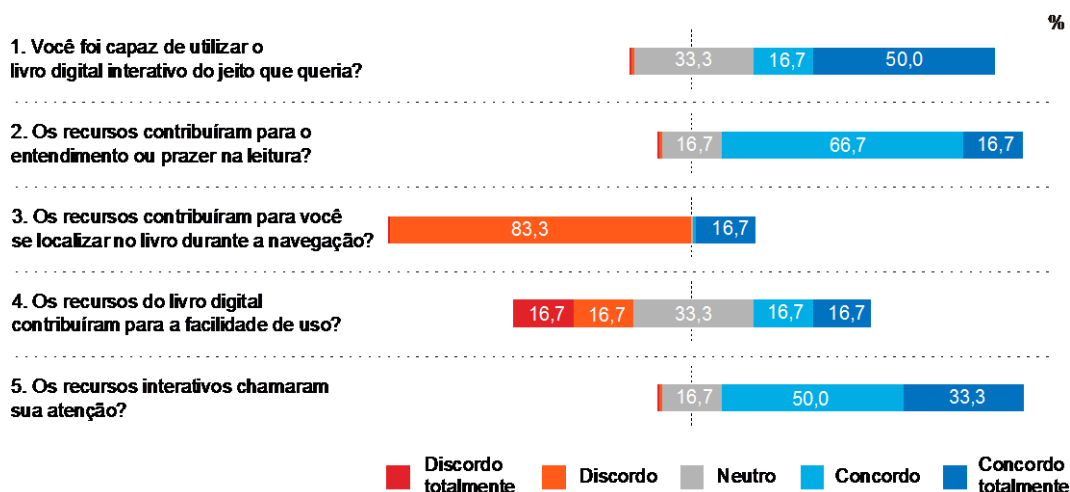


Gráfico 1 - Opinião dos participantes do grupo focal sobre o livro *20 Ways to Track a Tiger*

No Quadro 2, a seguir, podemos ver as palavras mais utilizadas pelos participantes para descrever os recursos do livro que contribuíram ou dificultaram a experiência de leitura. Em alguns registros foi necessário fazer uma adequação para agrupá-las em significados próximos, como “áudio” e “sons”. Em outros, optamos por deixar adjetivos que nos mostrassem de forma mais precisa o que o participante desejava comunicar. No caso desse livro, podemos perceber que elementos como áudios, vídeos e imagens foram mencionados como fatores importantes para o entendimento ou prazer na leitura. No entanto, houve discordância quanto à facilidade de uso dos mesmos, uma vez que os botões que os acionavam nem sempre foram percebidos de início. Os participantes também se mostraram decepcionados com a galeria de fotos, com a tipografia (considerada pequena) e confusos quanto ao percurso do livro.

Quadro 2 - Avaliação dos recursos do livro *20 Ways to Track a Tiger* pelos participantes do grupo focal

2. Os recursos contribuíram para o entendimento ou prazer na leitura?	
2.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
áudios, música ambiente, vídeos, imagens, legendas	tipografia, sequência do livro, vídeo curto
3. Os recursos contribuíram para você se localizar no livro durante a navegação?	
3.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
sumário	pré-textual (propaganda e resenha), botões, galeria de fotos, <i>film notes</i> , vídeo
4. Os recursos do livro digital contribuíram para a facilidade de uso?	
4.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
áudio, índice, hipertexto, passagem de página, sumário com links, contextualização	leitura do texto, percurso confuso, identificação dos elementos interativos
5. Os recursos interativos chamaram sua atenção?	
5.1. Quais recursos mais chamaram sua atenção	
Positivamente	Negativamente
música, vídeo, áudio, narração, fotos, imagens	galeria de fotos

Fonte: Elaborado pelo autor.

A ordem de importância média, tendo como base esse livro, foi a seguinte:

- 1º - Usabilidade;
- 2º - Design;
- 3º - Conteúdo;
- 4º - Consistência; e
- 5º - Inovação.

No Quadro 3, a seguir, percebemos que a categoria “Usabilidade” não foi bem avaliada, assim como a categoria “Inovação”. Sobre essa última, registro que um dos participantes afirmou que o livro mais parecia um CD-ROM, o que, segundo ele, era sinal de que o projeto parecia algo antigo. Outro participante afirmou que não sentiu vontade de ler o livro.

Quadro 3 - Notas dos participantes do grupo focal para o livro *20 Ways to Track a Tiger*

Critério	Nota
Consistência	8,0
Usabilidade	6,7
Design	7,2
Inovação	6,8
Conteúdo	7,5

Study It: English as a Second Language

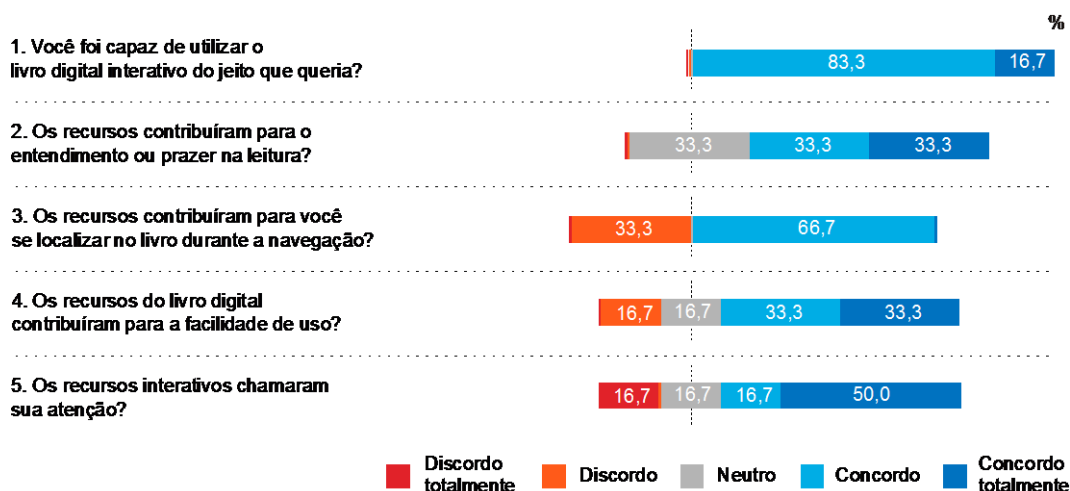
Reações do grupo durante a navegação

Study It foi o segundo livro analisado pelos participantes do grupo focal. Como possui muitos exercícios interativos, solicita mais a resposta do usuário do que o anterior, o que pude perceber por uma maior agitação entre os participantes. O participante 3 comenta que o corretor automático do iPad atrapalha na digitação, uma vez que ao escrever em inglês é corrigido para o português. Como a correção automática é um recurso do dispositivo e não do livro, o usuário teria que sair do leitor para ajustar as configurações do aparelho, procedimento que nem todos sabem realizar e que provocaria uma quebra no ritmo da experiência.

O participante 3, ao iniciar o preenchimento do questionário, comenta que tem vontade de mudar a nota dada ao livro anterior, com o que o participante 4 concorda. Para eles, dar notas é mais fácil em comparação. Ainda sobre o questionário, o participante 2 pergunta se “recursos” refere-se a qualquer recurso (incluindo os do dispositivo) ou apenas aos presentes no livro digital. Respondo que pode anotar qualquer recurso que tenha percebido, no que ele comenta que os fones utilizados também o são.

Questionário

O Gráfico 2 reflete, de maneira geral, opiniões mais favoráveis ao *Study It* que ao livro anterior. Aqui, os recursos interativos foram avaliados positivamente pela maioria. A facilidade de uso do livro também foi destacada por todos os participantes. Ainda que com índice mais baixo que o livro anterior, a dificuldade de navegação devido aos recursos ainda é significativa: 33,3%.

Gráfico 2 - Opinião dos participantes do grupo focal sobre o livro *Study It*

No Quadro 4, a seguir, vemos as palavras mais utilizadas pelos participantes para descrever os recursos ou elementos do livro que contribuíram ou dificultaram a experiência de leitura. Podemos perceber que a navegação, por meio da hierarquia de informações, foi considerada clara e intuitiva. Outro recurso que merece destaque foram os exercícios, em forma de jogos, *checklist* e *quiz*, que para a maioria dos participantes cumpriram bem sua função dentro do livro. A possibilidade de conferir as respostas de forma automática, segundo os participantes, foi um fator que contribuiu positivamente à experiência de uso.

Quadro 4 - Avaliação dos recursos do livro *Study It: English as a Second Language* pelos participantes do grupo focal

2. Os recursos contribuíram para o entendimento ou prazer na leitura?	
2.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
clareza da navegação, vídeos, qualidade de imagem, respostas automáticas, jogos, pronúncia, exercícios, dicionário, fones	travamento, música em vídeo de conversação, perguntas em páginas separadas, uso do negrito
3. Os recursos contribuíram para você se localizar no livro durante a navegação?	
3.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
indexação/hipertexto, direcionamentos, hierarquia das informações	tipografia pequena, páginas separadas no sumário, dificuldade de voltar ao sumário

4. Os recursos do livro digital contribuíram para a facilidade de uso?	
4.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
vídeos, conferência de respostas, <i>quiz</i> , áudios, botões, percurso intuitivo, pronúncia, significado de expressões, exercícios	corretor ortográfico, páginas separadas no sumário
5. Os recursos interativos chamaram sua atenção?	
5.1. Quais recursos mais chamaram sua atenção	
Positivamente	Negativamente
"checklist", vídeos, lacunas, questionário, atividades, áudios, exercícios, "matching"	"mesmos exercícios dos livros tradicionais"

Fonte: Elaborado pelo autor.

A ordem de importância média, tendo como base esse livro, foi a seguinte:

1º - Conteúdo;

2º - Usabilidade;

3º - Design;

4º - Consistência; e

5º - Inovação.

No Quadro 5, a seguir, percebemos que todas as categorias tiveram boa avaliação, com exceção, mais uma vez, da categoria "Inovação". Sobre esta última, um dos participantes chegou a afirmar que o livro nada trazia de novo, apenas os mesmos exercícios a que estamos acostumados. Esse participante acrescentou que talvez estudar com esse livro digital até seja pior, do ponto de vista da memorização, uma vez que estaríamos apenas digitando, em vez de escrever.

Quadro 5 - Notas dos participantes do grupo focal para o livro *Study It*

Critério	Nota
Consistência	8,2
Usabilidade	7,7
Design	7,7
Inovação	6,8
Conteúdo	8,0

The Truth Is a Cave in the Black Mountains

Reações do grupo durante a navegação

Diferente dos primeiros, durante a leitura de *The Truth Is a Cave in the Black Mountains*, mais participantes (3) seguraram o iPad nas mãos, aproximando-o de si. Como esse livro, caso esteja no modo de leitura automática, não exige toques nem mesmo para passar as páginas, os participantes parecem menos ativos e mais focados na história. O participante 2 chega a virar o iPad no modo vertical, para experimentar outro tamanho de tela, mas logo volta à posição horizontal.

Questionário

O Gráfico 3 mostra as opiniões dos participantes sobre a navegação no livro. Todos, em maior ou menor grau, se disseram capazes de utilizar o livro do jeito que queriam. Também a maioria (83,4%) concordou que os recursos tornaram a experiência prazerosa, mas quanto a sua contribuição para a localização e a facilidade de uso, a maior parte se mostrou neutra. Os recursos chamaram positivamente a atenção da maioria dos participantes.

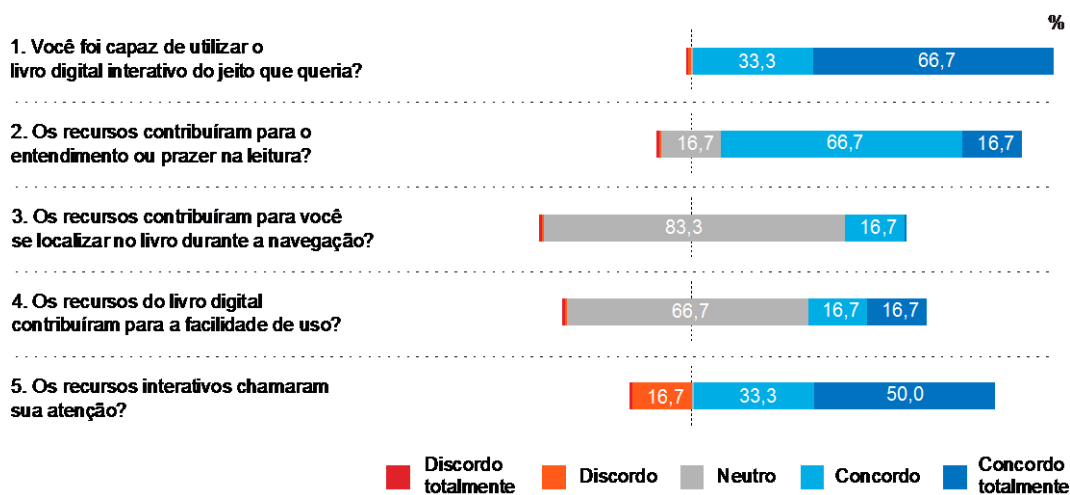


Gráfico 3 - Opinião dos participantes do grupo focal sobre o livro *The Truth Is a Cave in the Black Mountains*

No Quadro 6, no entanto, podemos ver que mesmo não sendo inovador, o livro possui recursos que agradaram aos participantes. A narração de Neil Gaiman, a trilha sonora, bem como a sincronia entre a narração e a passagem de páginas

foram mencionados como fatores que contribuíram em vários aspectos, tanto para o prazer ou entendimento, quanto para a facilidade de uso e a imersão no conteúdo. Por outro lado, os participantes observaram alguns problemas, como o sotaque do narrador, ao qual um participante não estava acostumado, além da limitação de não se poder pausar a narração, que sempre começava do início da página. Este último foi um fator que dificultou a navegação de alguns. Analisando as respostas ao questionário, percebemos que todos os participantes optaram pela leitura com a voz do autor.

Quadro 6 - Avaliação dos recursos do livro *The Truth Is a Cave in the Black Mountains* pelos participantes do grupo focal

2. Os recursos contribuíram para o entendimento ou prazer na leitura?	
2.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
narração, música ambiente, ilustrações, passagem automática, fones, opções de leitura/escuta, áudio	sotaque do narrador, narração em quadrinhos, capa some rapidamente, dificuldade em desligar o áudio
3. Os recursos contribuíram para você se localizar no livro durante a navegação?	
3.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
narração, sincronia entre narração e página	narração sempre do começo, opções de navegação, capa some rapidamente, no modo horizontal as páginas não interagem
4. Os recursos do livro digital contribuíram para a facilidade de uso?	
4.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
opções de navegação, integração do áudio, passagem automática de páginas com narração	ausência de marcador de página
5. Os recursos interativos chamaram sua atenção?	
5.1. Quais recursos mais chamaram sua atenção	
Positivamente	Negativamente
narração, áudio, interpretação das personagens, opções de navegação	capa some rapidamente, muito parecido com um impresso

Fonte: Elaborado pelo autor.

A ordem de importância média, tendo como base esse livro, foi a seguinte:

- 1º- Design;
- 2º - Usabilidade;
- 3º - Consistência;
- 4º - Conteúdo; e
- 5º - Inovação.

No Quadro 7, a seguir, percebemos que a única categoria mal avaliada foi “Inovação”. Como já dissemos, esse livro tem um projeto gráfico muito similar a um livro impresso, de forma proposital, o que foi visto pelos participantes como pouco inovador.

Quadro 7 - Notas dos participantes do grupo focal para o livro *The Truth Is a Cave in the Black Mountains*

Critério	Nota
Consistência	8,5
Usabilidade	8,8
Design	8,5
Inovação	6,7
Conteúdo	7,8

4.1.2

GF2: *Book apps*

The Hope We Seek

Reações do grupo durante a navegação

Durante a experimentação de *The Hope We Seek*, percebo os participantes passando as páginas rapidamente, em busca de alguma interatividade, não parecendo se deter na leitura. Até que um participante pergunta se o livro tem som, ao que respondo que sim. Com a ajuda de outros participantes e após mexer em algumas configurações do dispositivo, consegue ligar o som. Percebo também que a maioria dos participantes segura o iPad em suas mãos durante a leitura.

Questionário

O Gráfico 4 mostra as opiniões dos participantes sobre a navegação no livro. Enquanto 33,4% dos participantes afirmou ser capaz de utilizar o livro do jeito que queria, a maioria (50,0%) se disse neutra nessa questão. A maioria não achou que os recursos tenham contribuído para o entendimento ou prazer na leitura, apesar de concordarem que esses recursos tenham tornado a navegação mais fácil.

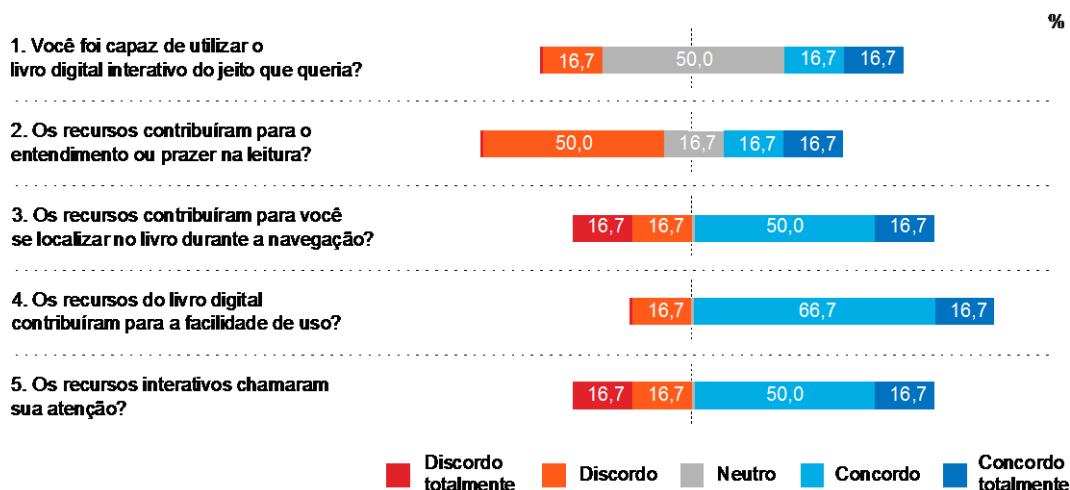


Gráfico 4 - Opinião dos participantes do grupo focal sobre o livro *The Hope We Seek*

Analisando as palavras presentes no Quadro 8, podemos ver como alguns recursos do livro foram vistos de maneira contraditória. Enquanto alguns viram as “fendas” como um recurso interessante, que contribuiu para o entendimento ou prazer na leitura, por ser bem sinalizada, outros disseram que essa sinalização (por meio de um brilho na “fenda”) atrapalhava a concentração no texto. Além disso, o menu, uma espécie de linha do tempo que exibia os capítulos e suas respectivas músicas e ilustrações, foi citado em todas os itens como fator que contribuiu positivamente. Por outro lado, percebe-se que a estruturação do livro em camadas foi responsável para a percepção de que o livro teria pouca confluência e entre texto, música e imagens, dificultando a leitura.

Quadro 8 - Avaliação dos recursos do livro *The Hope We Seek* pelos participantes do grupo focal

2. Os recursos contribuíram para o entendimento ou prazer na leitura?	
2.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
menu, interface <i>touch</i> , “fenda na pedra”, música, fonte, imagens	tela inicial, pouca confluência entre texto e imagens, botões, poluição visual, “fenda na pedra”, diagramação, não hipertextualidade
3. Os recursos contribuíram para você se localizar no livro durante a navegação?	
3.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
menu, sequência das telas, camadas de leitura, linha do tempo	narrativa e música, botões pequenos e ambíguos, layout confuso, “fenda na pedra”, duplicidade
4. Os recursos do livro digital contribuíram para a facilidade de uso?	
4.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
padronização de comandos, música, tamanho da fonte, fundo neutro, menu, linha do tempo, interatividade, redundância	botões sem função, comandos pouco intuitivos, cores, não hipertextualidade, linearidade, não integração
5. Os recursos interativos chamaram sua atenção?	
5.1. Quais recursos mais chamaram sua atenção	
Positivamente	Negativamente
ilustrações, música, gesto, camadas da história, navegação, áudio, ilustrações, imagens	<i>player</i> não tocava, diagramação tradicional, sinalização, botões pequenos, junção de texto, música e animações dificulta leitura, diagramação, menu

Fonte: Elaborado pelo autor.

A ordem de importância média, tendo como base esse livro, foi a seguinte:

1º - Usabilidade;

2º - Design;

3º - Conteúdo;

4º - Consistência; e

5º - Inovação.

No Quadro 9, a seguir, percebemos que o livro teve notas mais baixas em todas as categorias em comparação com os demais, com exceção da categoria

“Consistência”. Durante a conversa do grupo focal, um participante disse que o considerou um projeto mal-acabado de livro, porque, segundo ele, o texto é apresentado de forma muito linear, enquanto que as músicas e imagens fizeram-no se perder durante a navegação. Apenas um participante defendeu o projeto, justificando que entendeu a proposta de navegação por “camadas” de significado.

Quadro 9 - Notas dos participantes do grupo focal para o livro *The Hope We Seek*

Critério	Nota
Consistência	7,5
Usabilidade	5,8
Design	6,5
Inovação	5,2
Conteúdo	6,7

Picasso: The Making of Cubism 1912-1914

Reações do grupo durante a navegação

Percebo o grupo mais concentrado durante a experimentação de *Picasso*, passando as páginas e explorando os recursos com mais calma que anteriormente. Um dos participantes pergunta se deve “achar” recursos sonoros, indicando que esperava encontrar algum nesse livro. De fato, apenas os vídeos têm som; os demais recursos são as fotografias e a visão 360° das esculturas. De forma geral, há pouca interatividade aqui, o que se traduz em uma menor atividade por parte do grupo.

Questionário

O Gráfico 5 mostra as opiniões dos participantes sobre a navegação no livro. Todas as perguntas obtiveram respostas amplamente favoráveis. Apenas um participante (16,7%) avaliou negativamente a contribuição dos recursos para a localização durante a navegação e afirmou que eles não chamaram sua atenção.

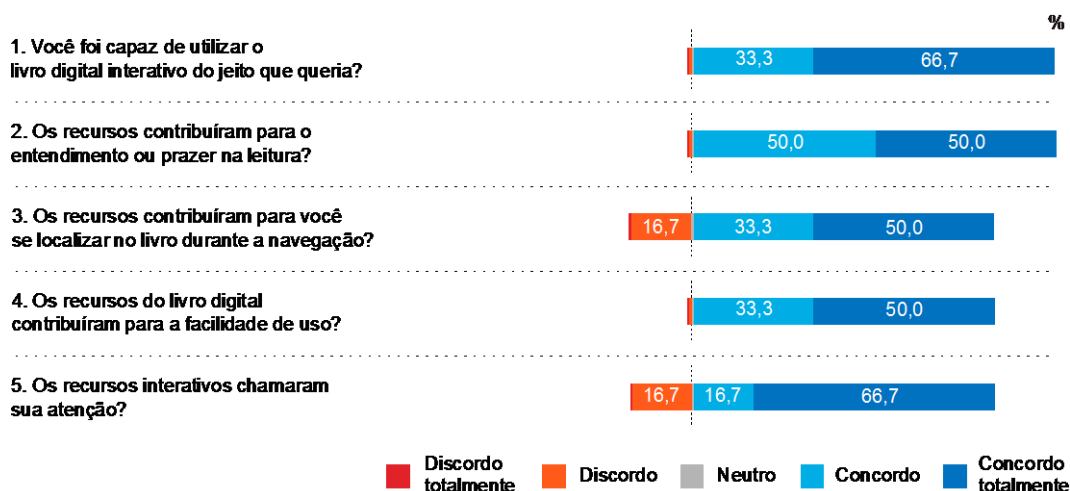


Gráfico 5 - Opinião dos participantes do grupo focal sobre o livro *Picasso: The Making of Cubism 1912-1914*

A partir do Quadro 10, a seguir, percebemos que a diagramação e a organização do conteúdo pelos menus foram fatores que contribuíram para uma melhor experiência de leitura. Recursos como a visão 360° e o raio-X também chamaram atenção dos participantes. A hierarquia da informação, explicitada no *layout* e diagramação do livro, foi ressaltada como fator que contribuiu tanto para o entendimento ou prazer, quanto para a facilidade de uso. Por outro lado, os participantes se queixaram da ausência do modo de visualização horizontal e da possibilidade de se aumentar a fonte do texto. Um dos participantes sugeriu que a seção “Notes to the reader”, que explica o funcionamento do livro, poderia ser mais gráfica, e não ter apenas texto escrito.

Quadro 10 - Avaliação dos recursos do livro *Picasso: The Making of Cubism 1912-1914* pelos participantes do grupo focal

2. Os recursos contribuíram para o entendimento ou prazer na leitura?	
2.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
vídeos, 360°, raio-X, diagramação notas explicativas, imagens, zoom, menus, relação texto-imagem	tutorial (“notes to the reader”) não visual, ausência de modo horizontal

3. Os recursos contribuíram para você se localizar no livro durante a navegação?	
3.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
menus, busca, numeração de figuras, zoom, legendas, "notes to the reader"	duplicidade, menu, desdobramento de etapas do livro
4. Os recursos do livro digital contribuíram para a facilidade de uso?	
4.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
interatividade, ícones, layout, navegação, zoom, menu, "notes to the reader"	ausência de menu contexto, restrição de toques, texto sem zoom, botão lateral
5. Os recursos interativos chamaram sua atenção?	
5.1. Quais recursos mais chamaram sua atenção	
Positivamente	Negativamente
360º, vídeos, raio-X, informações, zoom, imagens, busca, rodapés, legendas, notas <i>pop-up</i>	ausência de modo horizontal

Fonte: Elaborado pelo autor.

A ordem de importância média, tendo como base esse livro, foi a seguinte:

- 1º - Conteúdo;
- 2º - Design;
- 3º - Usabilidade;
- 4º - Inovação; e
- 5º - Consistência.

No Quadro 11, a seguir, percebemos que apenas a categoria “Inovação” não foi bem avaliada. Como dissemos, o projeto gráfico desse livro lembra muito o de um livro impresso, e o “travamento” da visualização no modo vertical é um fator que procura aproximar ainda mais sua experiência à da leitura tradicional. O conteúdo do livro foi um fator ressaltado por mais de um participante: segundo eles, a imersão na leitura foi facilitada pelo fato de terem maior interesse pelo tema.

Quadro 11 - Notas dos participantes do grupo focal para o livro *Picasso: The Making of Cubism 1912-1914*

Critério	Nota
Consistência	8,8
Usabilidade	8,8
Design	9,5
Inovação	5,3
Conteúdo	9,5

Incredible Numbers

Reações do grupo durante a navegação

Durante a experimentação de *Incredible Numbers*, mais uma vez o grupo se mostra agitado, explorando os recursos interativos. Todos seguram o iPad, mantendo uma relação mais próxima com o livro. Após o fim do tempo para experimentação, dois participantes lamentam o fato de não poderem utilizar mais o livro. Para preencher o questionário, três participantes pedem para abrir novamente o aplicativo. Dos três livros testados nesse dia do grupo focal, *Incredible Numbers* foi o que gerou maior engajamento entre os participantes.

Questionário

O Gráfico 6 mostra as opiniões dos participantes sobre a navegação no livro. Mais uma vez, todas as perguntas obtiveram respostas amplamente favoráveis. Apenas um participante (16,7%) afirmou não conseguir utilizar o livro do jeito que queria. Entre os seis livros digitais experimentados pelos dois grupos focais, esse foi o que recebeu as avaliações mais positivas.

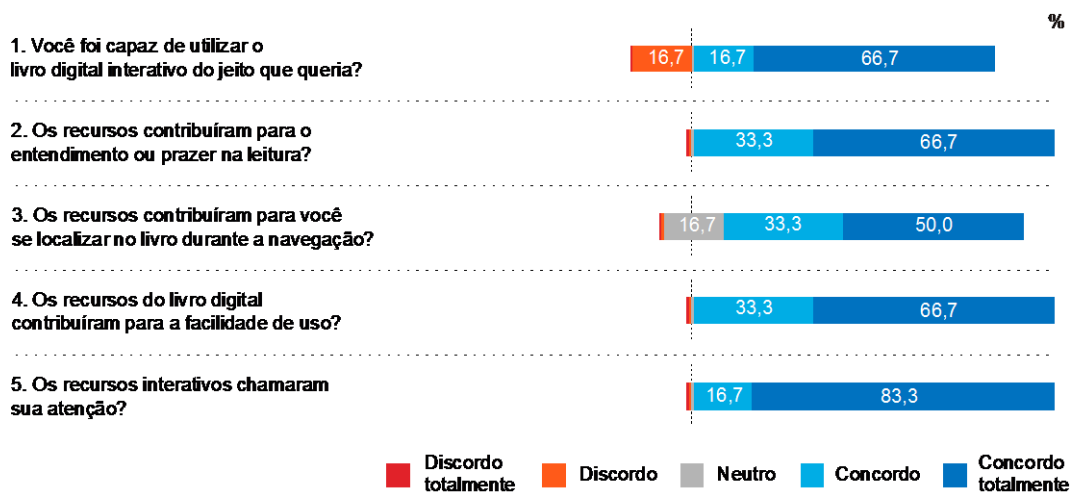


Gráfico 6 - Opinião dos participantes do grupo focal sobre o livro *Incredible Numbers*

Analisando as palavras do Quadro 12, a seguir, notamos que a questão da interatividade foi mencionada como fator que contribuiu tanto para o entendimento ou prazer na leitura quanto para a facilidade de uso. Sobre esse último aspecto, um

participante anotou no questionário e repetiu durante a conversa que considerou as “dicas visuais” (setas e ícones) importantes para indicar onde o usuário pode tocar para revelar um conteúdo ou recurso. O uso da cor também foi destacado como contributo tanto para o prazer quanto para a localização durante a navegação. Por outro lado, um participante opinou que a diagramação, com a rolagem vertical e horizontal (com uso de abas) tornou difícil a localização. Ainda, a existência de demonstrações não interativas frustrou devido à expectativa criada.

Quadro 12 - Avaliação dos recursos do livro *Incredible Numbers* pelos participantes do grupo focal

2. Os recursos contribuíram para o entendimento ou prazer na leitura?	
2.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
interatividade, diversidade, não linearidade, cor, navegação, som, animações, ícones, diagramação, infográficos	diagramação
3. Os recursos contribuíram para você se localizar no livro durante a navegação?	
3.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
menu, setas, rolagem, cor, dicas visuais, botões, títulos, diagramação, ícones, abas	rolagem horizontal e vertical, dificuldade de acesso ao menu, aba de demonstração
4. Os recursos do livro digital contribuíram para a facilidade de uso?	
4.1. Quais recursos	
Contribuíram	Dificultaram
interatividade, setas, animações, controles intuitivos, dicas visuais, diagramação, <i>zoom</i> , menu, hierarquia, infográficos	exemplos visuais não interativos, aba de animações
5. Os recursos interativos chamaram sua atenção?	
5.1. Quais recursos mais chamaram sua atenção	
Positivamente	Negativamente
jogos, demonstrações interativas, fórmulas, destaques coloridos, integração de texto, som e animações	jogos

Fonte: Elaborado pelo autor.

A ordem de importância média, tendo como base esse livro, foi a seguinte:

- 1º - Design;
- 2º - Inovação;
- 3º - Conteúdo;
- 4º - Usabilidade; e
- 5º - Consistência.

No Quadro 13, a seguir, percebemos que todas as categorias ganharam boas notas dos participantes. Deve-se notar que, em comparação com os demais livros, esse foi o que atingiu a melhor nota no quesito “Inovação”. Um dos participantes comentou que *Incredible Numbers* foi o livro que mais chamou sua atenção, porque tem uma linguagem própria e utiliza os recursos do dispositivo de forma ideal, o que o torna “nativo” do *tablet*.

Quadro 13 - Notas dos participantes do grupo focal para o livro *Incredible Numbers*

Critério	Nota
Consistência	9,0
Usabilidade	8,7
Design	9,2
Inovação	9,8
Conteúdo	9,7

4.1.3

Reflexões possíveis

Sobre a navegação

Em que pese o tempo restrito para a experimentação dos livros, devido às limitações da técnica, e o fato de os participantes não estarem numa situação de leitura habitual, mas sim num ambiente controlado, algumas conclusões podem ser tiradas. Como observamos, as reações dos participantes foram diferentes em cada oportunidade de contato com os livros digitais.

Pudemos notar, por exemplo, que os livros com mais conteúdo multimídia ou interativo provocaram maior agitação entre os participantes, que passavam as páginas mais rapidamente. Deslizando o olhar por toda a tela (ou página), procuravam recursos que propiciassem interação com o livro. Esse foi o caso dos

livros *20 Ways to Track a Tiger*, *Study It*, *The Hope We Seek* e *Incredible Numbers*. Por outro lado, com os livros *The Truth Is a Cave in the Black Mountains* e *Picasso* a relação foi diferente. Por apresentarem um projeto gráfico que remete a um livro impresso, e com isso menos oportunidades de interação física, esses livros foram experimentados com mais calma pelos participantes, que demonstraram deter-se mais ao texto escrito. Nesses dois casos, os participantes sentiram-se mais seguros ao navegar, reconhecendo formas às quais estão habituados. Embora alguns tenham se mostrados decepcionados com a falta de recursos, ressaltaram que a experiência de leitura foi agradável.

Dessas observações, concluímos que os recursos de interatividade provocaram uma leitura mais dispersa, enquanto que a menor incidência deles refletiu na orientação a uma leitura mais linear.

Sobre o questionário

Ao analisar as respostas dos participantes ao questionário, encontramos dados que nos permitem tecer algumas considerações. Para a maioria dos participantes, os três *enhanced e-books* (*20 Ways to Track a Tiger*, *Study It* e *The Truth Is a Cave in the Black Mountains*) têm recursos que contribuíram positivamente para o entendimento ou prazer na leitura e chamaram a atenção. Além disso, os livros também foram utilizados como os participantes queriam. A partir das palavras e expressões dos Quadros 2, 4 e 6, percebemos que recursos como áudio, vídeo e imagens foram mencionados como elementos importantes para essa experiência.

No entanto, notamos que a localização e a facilidade da navegação não foram bem avaliadas pelos participantes. Com exceção de *Study It*, que recebeu avaliações menos positivas nesses quesitos que nos demais, mas ainda assim favoráveis, os outros dois livros apresentam avaliações neutras ou negativas. Ao verificar as palavras mencionadas pelos participantes para esse fato, percebemos a importância da clareza na navegação: enquanto *Study It* tem avaliações melhores em localização e facilidade de navegação, traduzidas por palavras como "indexação", "hipertexto", "hierarquia das informações" e "percurso intuitivo", os demais são avaliados negativamente devido à falta de controle sobre a navegação. Em *20 Ways to Track a Tiger* ela é ocasionada pela dificuldade de "identificação dos elementos interativos" e pelo "percurso confuso", e em *The Truth Is a Cave in the Black*

Mountains por causa da “capa que some rapidamente”, da “narração sempre do começo” e da “ausência de marcador de página”.

Ao relacionar os itens e as respostas abertas, percebemos que, embora os recursos dos *enhanced e-books* tenham agradado à maioria, a experiência foi prejudicada pelas interrupções no percurso da leitura, causada pelos fatores que acabamos de mencionar. Isso nos permite dizer que a imersão na leitura tem como um de seus principais componentes a clareza na navegação. Além disso, os recursos são importantes para incrementar a experiência, mas sem uma estruturação prévia do conteúdo e cuidados com a hierarquia da informação eles podem perder sua efetividade.

Em relação aos *book apps* (*The Hope We Seek*, *Picasso* e *Incredible Numbers*), para a maioria dos participantes eles têm recursos que contribuíram positivamente para o entendimento ou prazer na leitura e que chamaram a atenção. Além disso, os livros também foram utilizados como os participantes queriam. A partir das palavras e expressões dos Quadros 8, 10 e 12, percebemos que recursos como “menus”, “ícones”, “padronização de comandos” e “dicas visuais” foram mencionados como elementos importantes para essa experiência. A exceção foi o livro *The Hope We Seek*, com o recurso de navegação por camadas, no qual o usuário deve abrir uma fenda para revelar o conteúdo. O grupo se mostrou dividido: enquanto alguns disseram ser um recurso bem sinalizado, outros afirmaram que essa sinalização atrapalhou a leitura. Isso nos mostra, mais uma vez, a importância de se atentar para a clareza na navegação e a hierarquização correta dos elementos do livro.

Os dois livros avaliados mais positivamente nesse grupo focal foram *Picasso* e *Incredible Numbers*. Esses livros têm propostas, em certa medida, opostas: enquanto o primeiro apresenta um projeto gráfico muito similar a um livro impresso, o que se traduziu em algumas respostas dos participantes (“restrição de toques”, “texto sem zoom” e “ausência de modo horizontal”), o segundo afasta-se mais radicalmente desse suporte. Os participantes reconheceram esse fato ao nomear recursos comuns no meio interativo ou multimídia: “jogos”, “demonstrações interativas”, “rolagem”, “animações”, “menu”, etc. Mesmo com propostas diferentes, os recursos desses dois livros foram avaliados positivamente, porque, nas palavras dos participantes, a “navegação”, a “diagramação”, a “hierarquia” e a “integração de texto, som e

animações” contribuíram para isso. O que não ocorreu com *The Hope We Seek*. Sobre esse último livro, os participantes responderam que o “layout confuso”, os “comandos pouco intuitivos” e a “não hipertextualidade” dificultaram a localização e a usabilidade. Assim, notamos que a inovação ou o uso da interatividade não é, por si só, garantia de uma boa experiência de leitura: de nada adianta acrescentar recursos se o projeto não é pensado para esse fim.

Outro ponto que podemos pensar é que a maior liberdade de criação propiciada pelos *book apps*, em comparação com os *enhanced e-books* (EPUBs), como explicamos no capítulo 2, pode tanto levar o designer a promover experiências inovadoras, como *Incredible Numbers*, quanto a perder-se em meio às opções interativas disponíveis, como em *The Hope We Seek*.

Ao agrupar as respostas dos participantes aos itens 1 a 5 pelos tipos de livros digitais (*enhanced e-books* e *book apps*), percebemos que os *book apps* saíram-se melhor em todos os quesitos (Gráfico 8). Os *enhanced e-books*, embora tenham recebido avaliações favoráveis, tiveram os itens 2 e 3 com avaliação predominantemente neutra ou negativa. Para 55,6% dos participantes, os recursos não contribuíram para o entendimento ou prazer na leitura, e para 66,7% não contribuíram para a localização durante a navegação (Gráfico 8).

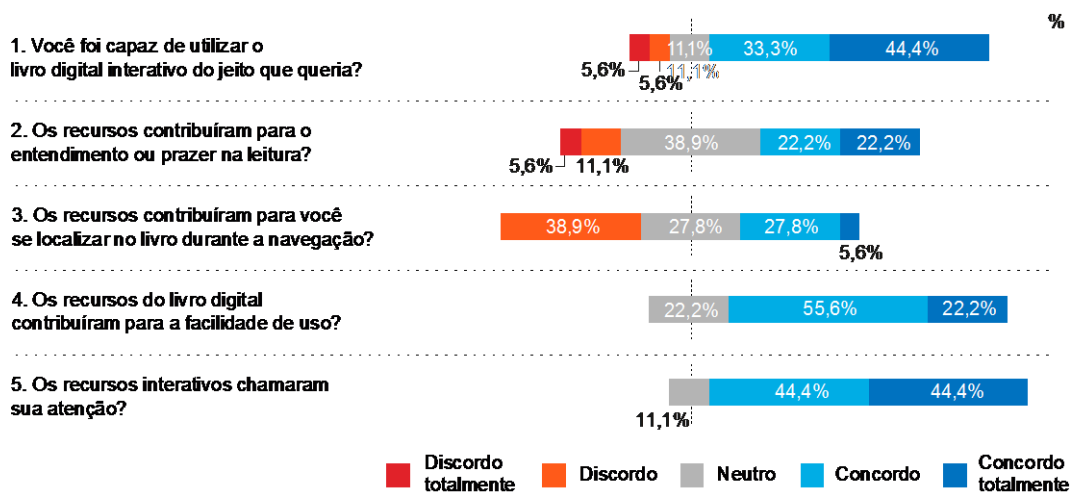
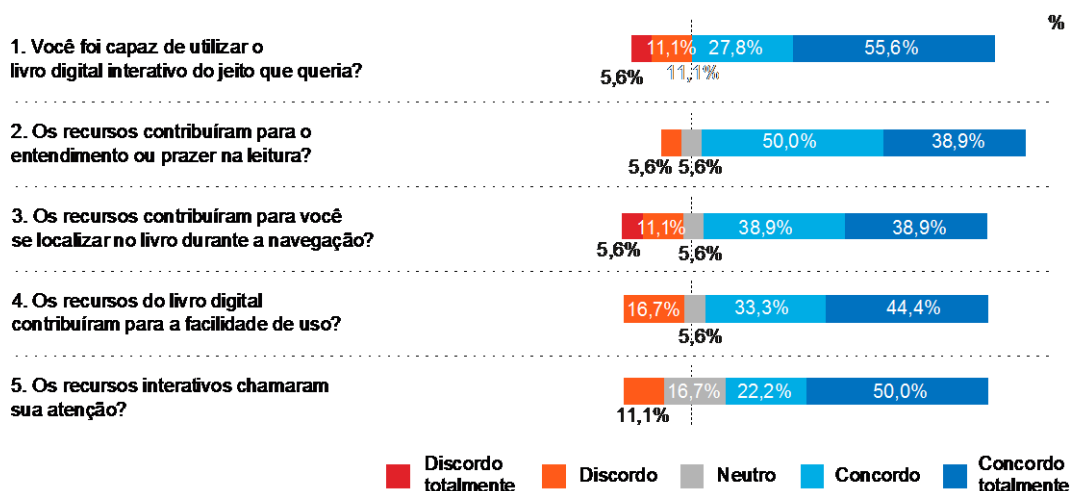


Gráfico 7 - Opinião dos participantes do grupo focal 1 sobre os *enhanced e-books*

Gráfico 8 - Opinião dos participantes do grupo focal 2 sobre os *books apps*

A pergunta do item 6 buscou avaliar o grau de importância que os participantes atribuíram aos elementos *consistência*, *inovação*, *usabilidade*, *conteúdo* e *design* após terem experimentado o livro. Com isso, buscamos verificar quais desses elementos seriam os mais importantes em cada gênero de livro (ficção, não ficção, acadêmico). Ao terem de atribuir uma ordem *após* a experimentação do livro, suas respostas acabaram revelando também de quais elementos os participantes mais sentiram falta naquele livro em especial. Na verdade, essas duas interpretações da pergunta levaram a um mesmo resultado, talvez não percebido de início, que foi indicar os elementos mais importantes que certo gênero de livro digital interativo deve ter.

Embora o tamanho da amostra não permita definirmos com clareza as posições de todos os elementos, o resultado aponta para algumas reflexões possíveis, como observamos no Quadro 14, a seguir. Podemos destacar, por exemplo, que os participantes atribuíram maior importância ao elemento *usabilidade* nas três categorias de livros, ressaltando a importância de a navegação ocorrer de forma intuitiva. O *conteúdo* foi mencionado como o fator mais importante apenas na categoria dos livros acadêmicos, o que indica que a escolha de textos, imagens, vídeos, sons, etc. é um elemento mais sensível aqui, num contexto de aprendizagem. O elemento *inovação* não foi considerado o item mais importante em nenhum dos gêneros, o que nos permite concluir que ele não é um elemento indispensável para os participantes. Corroborando o que dissemos anteriormente, notamos, com base na opinião dos participantes, que esse é um

elemento acessório, devendo-se antes atentar à *usabilidade*, ao *design* e ao *conteúdo* do livro digital interativo.

Quadro 14 - Ordem de importância dos elementos do item 6 do questionário, por gênero de livro

Gênero	Ordem de importância				
	1º	2º	3º	4º	5º
Ficção	Usabilidade	Design	Conteúdo	Consistência	Inovação
Não ficção	Design	Usabilidade	Conteúdo	Inovação	Consistência
Acadêmico	Conteúdo	Usabilidade	Design	Consistência	Inovação

Fonte: Elaborado pelo autor.

4.2

Segunda parte: momento em grupo

Nos dois grupos houve participação satisfatória, tanto no momento individual quanto na conversa em grupo, em que os participantes externaram suas opiniões abertamente. Como era de se esperar, alguns participantes foram mais ativos, tomando a palavra sem a necessidade de pedirmos que opinassem. Outros mostraram-se mais tímidos, participando menos da discussão. Observei também que em cada grupo houve um participante que assumiu um papel de maior destaque, fazendo com que o resto do grupo opinasse sobre suas intervenções. Aqui, apresento um relato das conversas geradas a partir das perguntas disparadoras, para, ao fim, extrair as categorias de análise sobre cada aspecto do objeto de estudo.

4.2.1

Como vocês diferenciariam a leitura desses livros digitais para os livros impressos?

GF1

A atividade tem início com a resposta do participante 2, que assume certo papel de liderança no grupo. Segundo ele, o que diferencia a leitura dos livros impressos para os digitais, como os que eles leram na dinâmica anterior, é a junção de diferentes mídias em uma mesma plataforma. Diz que um livro impresso pode remeter a uma outra mídia, como um CD, mas essa experiência estará separada da

leitura, enquanto que num livro digital temos a possibilidade de tê-la ao mesmo tempo. Ressalta, portanto, a ideia da **multimodalidade** e do acesso a diferentes mídias numa só.

Após sua fala, a participante 5 logo acrescenta que o transporte se torna mais fácil com o livro digital, porque segundo ela o livro impresso é mais pesado para carregar. Mas essa **portabilidade** maior não se verifica na prática, pelo menos pela experiência da participante, que tem medo de utilizar seu iPad em locais públicos, como um ônibus.

Vendo que os participantes parecem traçar uma clara distinção entre a leitura em iPads e em livros impressos, o mediador faz uma provocação, perguntando se consideram que o iPad não é livro. Nesse momento, a maioria diz que não é. Mais uma vez tomando a iniciativa da resposta, o participante 2 corrobora a opinião majoritária, explicando que para ele o iPad é um objeto que facilita a **interação** com o livro. A participante 5 diz mais enfaticamente que não é livro, mas que tenta remeter a um, trazendo a ideia da **simulação**. Ao retomar a palavra, o participante 2 explica que os livros digitais num Kindle estão mais próximos de um livro do que aqueles do iPad, porque a única função do leitor da Amazon é mesmo ler livros. Segundo ele os *tablets* levam a uma certa **distração** por permitirem outras tarefas.

Para o participante 3, alguns livros digitais interativos lhe dão a ideia de navegar numa página da Internet, o que dificulta a **imersão** no texto. Para a participante 4, o iPad pode “transformar-se” num livro, mas é preciso **adaptação** do próprio leitor para usar o meio. Segundo essa participante, precisamos nos “programar” para ler em outra plataforma, porque o foco e a atenção mudam. Complementando sua fala anterior, o participante 3 conta que ao navegar pelo primeiro livro da atividade individual achou que não estava sabendo como usá-lo. A partir daí, diz haver a “sensação de que alguma coisa pode dar errado” no funcionamento desses livros, como num *software*, o que o livro impresso não provoca.

Ao comentar a fala do participante 4, sobre adequação do leitor à experiência, o participante 2 diz acreditar que as novas gerações não precisam se adaptar a esse novo livro. Nesse momento, outros participantes concordam que a **faixa etária** é determinante para a facilidade de uso do dispositivo.

Quadro 15 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 1

Citação	Categorias
<i>Junção do som e do vídeo com a leitura. E as possibilidades de você fazer isso no mesmo tempo, numa mesma plataforma.</i>	multimodalidade
<i>O livro é pesado pra carregar [...] O digital é bem mais fácil. [...] Mas... o livro é mais fácil de ler em lugares públicos, pelo menos no Rio, do que carregar um iPad. Eu leio muito no ônibus.</i>	portabilidade
<i>Ele se comporta como objeto que facilita a sua interação com o livro.</i>	interação
<i>Ele tem características que remetem ao livro. Passagem de página, por exemplo. Ele tenta ser um livro.</i>	simulação
<i>O Kindle, quando você pega, você já pega sabendo que você vai ler um livro. O iPad, “espera aí, eu quero estudar, mas quero estudar pelo iPad dessa vez”. Aí você tem essa proposta. Mas você tem inúmeras opções.</i>	distração
<i>Porque eu às vezes acho que tem uma lógica meio... me lembra meio como se eu estivesse usando um browser... eu estou num ambiente... não estou numa imersão, assim, do livro.</i>	imersão
<i>Mas assim, essa sensação de que alguma coisa pode dar errado, é muito comum num aplicativo, num software. O livro... você não tem... essa sensação, “ué, será que estou fazendo alguma coisa errada? Está quebrado?”</i>	medo
<i>É como se a gente tivesse que se programar pra lidar com livro diferente, dependendo da plataforma, né. Muda toda questão de foco...</i>	adaptação
<i>Mas eu acho que, sei lá, o meu sobrinho de 4 anos, ele não vai ter essa necessidade de adequação, sabe?</i>	faixa etária

GF2

Quem começa respondendo é a participante 6, que revela um **estranhamento** causado pelo dispositivo (iPad) antes mesmo do livro digital (*software*). Segundo ela, o aparelho é pesado e custa caro, e por isso tem medo de quebrar ao manuseá-lo. Além disso, emite luz, o que pode incomodar. O participante 3 discorda quanto ao peso: para ele, o iPad é mais leve que muitos livros. Já a participante 1 não sente o esse estranhamento, pois está acostumada a ler livros na tela do computador. Para ela, o que dificulta a leitura é a sensação que o último livro (*Incredible Numbers*) provocou, de que aquele objeto não era de fato um livro, mas sim um jogo.

A conversa então passa a girar em torno da **definição** que os participantes dão à palavra “livro”. Para a participante 5, o objeto mais distante do que considera livro

seria o primeiro (*The Hope We Seek*), mas essa opinião não é compartilhada pela participante 1, que vê esse livro como um projeto mal-acabado, porque o texto seria muito linear, mas as ilustrações e músicas faziam com que se perdesse durante a leitura. A participante 2 concorda, resumindo essa ideia ao dizer que a **linearidade** do texto não acompanha a proposta não linear da navegação.

O participante 3, que assumirá um papel de liderança dentro desse grupo focal, procura condensar todas as opiniões do grupo dizendo que os três livros analisados possuem, cada um, uma proposta de leitura diferente. O que não acontece com os livros impressos, que em geral são todos iguais em sua “navegação”, à qual já nos acostumamos. Essa quebra de **expectativa** traduziu-se, para ele, nos momentos em que tocava em alguma parte do livro digital e nada acontecia, ou acontecia algo diferente do que estava esperando.

A participante 4 entra na conversa opinando que o terceiro livro, se o consideramos como tal, é o que tem mais “camadas” além do texto escrito. Nessa leitura, segundo ela, você **imerge** no conteúdo, vivencia o livro.

Dada a polêmica que se estabelece em relação ao fato de serem livros ou não, o participante 3 diz que, para ele, os três são livros. Consegue imaginar os três como livros impressos, mas o fato de serem digitais dá uma **possibilidade** muito maior de se utilizar recursos.

A participante 6 volta à conversa abordando um outro lado dessa questão, que para ela importa mais: a imersão na experiência de leitura se dá quando o assunto é de seu **interesse**, como ocorreu durante a navegação em *Picasso*. No caso dos outros livros, segundo ela, a experiência foi muito mais de “**brincar**” ou “**explorar**” os recursos do que propriamente ler.

Quadro 16 - Categorias extraídas das respostas do GF 2 à pergunta 1

Citação	Categorias
<i>Ah, primeiro, pelo estranhamento do próprio dispositivo, né, antes do livro digital. O dispositivo ele é pesado, escorrega na mão, a gente não quer quebrar, porque iPad custa caro.</i>	estranhamento
<i>A única coisa que me incomodou foi o último. Porque, assim, a sensação que eu tive é que aquilo não era livro.</i>	estranhamento
<i>Eu acho que essa é a principal diferença que eu vi, da não linearidade, e às vezes a quebra de expectativa, né, de você esperar que aconteça alguma coisa, não acontece nada. Isso daí que eu acho o principal.</i>	linearidade
	expectativa

<i>Eu acho que o terceiro, por exemplo, se a gente entende como livro, é um livro onde você imerge no conteúdo, né, você entra no conteúdo, você vivencia. Você tem o som, você tem o toque, você tem a reação. E aí é um livro com mais camadas do que somente o texto que você só lê.</i>	imersão
<i>Os três, pra mim, são livros. O fato de ser digital, ele dá aí uma quantidade de recursos muito maior.</i>	potencialidade
<i>[...] eu consigo aproximar a ideia da escrita e da experiência da leitura quando eu consigo ter uma imersão. E por uma questão de interesse, eu me interessei mais pelo do Picasso. Ali, eu um pouco esqueci as coisas.</i>	interesse
<i>As outras leituras, como eu não consegui ter essa imersão, é esse brincar com a navegação, explorar os recursos. E aí eu fico flutuando mais distante...</i>	ludicidade

4.2.2

Vocês acham que o conteúdo deve ser pensado para o formato ou qualquer texto pode ser transformado em um livro digital interativo?

GF1

Avançando na discussão, o mediador faz a próxima pergunta, e logo a participante 6 ressalta que a qualidade de um livro digital interativo dependerá de um **planejamento**. Para ela, deve-se pensar na interatividade desde o início. Após uma breve hesitação do grupo em responder à indagação, o mediador explica que está falando sobre livros interativos, que são um pouco diferentes dos livros para Kindle e muito diferentes do livro impresso. A partir daí o tema se desenvolve com maior naturalidade.

O participante 3 concorda com a primeira fala da participante 6, acrescentando que se deve pensar o que no texto pode virar vídeo, imagem, interação, cuidando para que não seja redundante. Diz que deve haver uma **transformação** do material, caso contrário o livro digital parecerá um livro aprisionado no meio virtual.

A questão passa a girar em torno do aspecto **conteúdo**. A participante 4, por exemplo, diz que a resposta a essa pergunta depende de qual tipo de texto será adaptado. Alguns conteúdos, segundo ela, demandam uma concentração que pode ser atrapalhada com a inserção de recursos interativos.

O participante 2, por outro lado, aborda a questão da **interpretação** desse conteúdo por parte de quem produzirá. Ao dizer que gostou da narração presente no livro *The Truth is a Cave in the Black Mountains*, pondera que talvez essa adaptação possa levar a uma descaracterização da intenção subjetiva do autor: será que alguém que adaptar uma obra de Shakespeare para o formato digital, incluindo uma narração, por exemplo, conseguirá transpor o que estava na “cabeça” do autor ao escrever o texto?, pergunta-se. A participante 1 responde que talvez essa pretensão seja impossível, dando o exemplo das traduções, que já modificam a leitura de qualquer texto.

Após conversarem sobre o uso do livro de Gaiman, no qual tiveram algumas dificuldades de configuração, o mediador passa para a próxima pergunta.

Quadro 17 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 2

Citação	Categorias
<i>Eu acho que é possível, mas eu acho que isso reflete muito na qualidade do livro, entendeu? Se a pessoa desde o início começa a pensar nessa interatividade, pode sair um livro com muito mais qualidade do que pegar um texto qualquer... e trazer interatividade pra dentro desse texto.</i>	planejamento
<i>Você pode adaptar qualquer texto, mas que nem ela falou, alguma coisa pode virar um filme, ou um pedaço pode virar um quiz, um pedaço pode... mas digamos assim, você... transformar aquilo, né. Porque se não eu acho que ele fica parecendo só um livro que foi aprisionado dentro do virtual.</i>	transformação
<i>... eu acho que depende muito do conteúdo mesmo, por causa dessas questões de necessidade de foco, que alguns conteúdos demandam. Tipo, pra estudar alguma coisa, é bem complicado tu ter isso competindo.</i>	conteúdo
<i>... além disso, de tirar, a interpretação pode ser diferente do momento em que o autor escreveu. O cara que está narrando, a pessoa que fez o livro digital, pode talvez não levar em conta o autor em si do livro.</i>	interpretação

GF2

Após o mediador fazer a pergunta, o grupo rapidamente entra num consenso, com os participantes dizendo de diferentes modos que as duas possibilidades da pergunta são válidas. Segundo o grupo, o texto pode ser pensado especificamente para o formato, mas também qualquer texto pode ser transformado num livro digital interativo: contanto que seja adaptado, dizem.

O participante 3, atuando como líder do grupo, dá o exemplo do livro *Picasso*, com alguns recursos, como notas de rodapé em *pop-up* e *zoom* em imagens, que foram transformados em **hipertexto**. Para ele, qualquer texto pode ser transformado em hipertexto. Mas segundo a participante 6, ainda que qualquer texto possa “habitar” o dispositivo, deve-se levar em conta a **expectativa** do leitor, porque para ela existem certos tipos de textos que os usuários não procurariam no formato digital.

Após esquecerem a pergunta por um breve momento, queixando-se do funcionamento de um dos livros da primeira atividade, a participante 5 retoma a palavra para desenvolver melhor seu raciocínio. Para ela, para se fazer um bom livro digital interativo, deve-se **apropriar-se** do texto, assumindo que ele será algo diferente: ainda que seja uma adaptação, deve-se criar um livro para o formato.

A partir daí a participante 6 volta a tocar na questão do leitor, complementando sua fala anterior. Segundo ela, uma **limitação** a que qualquer conteúdo seja transposto ao digital é a extensão desse texto. Leituras muito extensas não são apropriadas, diz, porque o dispositivo não convida a longos períodos de uso. A participante 5 agora comenta sobre a **potencialidade** do meio digital, dizendo que o livro digital interativo deve fazer algo que o livro físico não faz.

Percebendo que os participantes começavam a tangenciar o assunto da próxima pergunta, o mediador encerra esse tópico, para avançar.

Quadro 18 - Categorias extraídas das respostas do GF2 à pergunta 2

Citação	Categorias
<i>Por exemplo, tinha umas coisas bobas ali. Você tinha alguns textos que você clicava e vinha um hipertexto, né, informação, nota de rodapé, a fotinho que abria, coisa e tal. Isso qualquer texto você pode transformar.</i>	hipertexto
<i>Não, eu acho que qualquer texto pode habitar o dispositivo, virar uma espécie de digital. Mas eu acho que tem algumas expectativas por parte dos leitores, que normalmente não procurariam algum tipo de leitura nesse dispositivo.</i>	expectativa
<i>... eu acho que qualquer texto pode ser adaptado, desde que seja apropriado para fazer um bom livro mesmo, eu acho que o maior potencial é você... mesmo que você se inspire em histórias que já existam, você fazer uma coisa pra isso.</i>	apropriação

<i>... você pode ter o Capital de Karl Marx, aqui nesse iPad? Pode. Mas eu não acho que é convidativo, assim. Pelo menos para alguns... algum público. Mas ele pode? Pode. Uma leitura muito extensa, eu já não acho que é muito apropriado.</i>	limitação
<i>Eu só compro no digital se forem esses livros interativos, se for uma coisa assim, “cara... isso o livro físico não faz”.</i>	potencialidade

4.2.3

Foram apresentados três gêneros de livros digitais interativos: ficção, não ficção e referência/acadêmico. Qual ou quais desses gêneros vocês consideram que são mais apropriados para a leitura digital interativa?

GF1

Respondendo à pergunta, o grupo parece logo concordar que o livro *Study It!* (referência/acadêmico) foi o mais beneficiado pelos recursos digitais interativos. No que a participante 1 se corrige, dizendo que poderia ser, mas não foi. Para ela, esse gênero é o que apresenta maior potencial para explorar a interatividade, mas o livro de inglês analisado não o fez, pois apresentava a mesma lógica de um livro didático tradicional, pelos exercícios, com a diferença de que não se escrevia mais, o que segundo ela dificultaria a memorização do conteúdo.

A participante 6 justifica sua resposta dizendo que os recursos interativos tornam a aprendizagem muito mais **lúdica**, o que dá vantagem em relação aos livros tradicionais. Essa potencialidade tornaria o aluno mais interessado e entretido num contexto em que ele nem sempre tem a predisposição de aprender aquele conteúdo. Lembra que suas aulas de inglês eram desinteressantes, dizendo que talvez com materiais como esses elas se tornassem mais atrativas.

O participante 2, fugindo um pouco do consenso estabelecido no grupo, imagina também a possibilidade de se criarem livros digitais de ficção em que os diálogos sejam animados. Ao toque do usuário, um personagem começaria a conversar com o outro, em vez de se ter um narrador contando a história, como no livro de Gaiman. Para ele, essa experiência enriqueceria bastante a fruição do livro, aumentando a **imersão** do leitor naquela história.

Sobre essa possibilidade, a participante 4 especula que talvez esse objeto se aproxime tanto de um desenho animado que perca seu status de livro. Sem fazer um

juízo de valor sobre essa afirmação, ela diz acreditar, como a maioria dos participantes, que um livro didático seria o maior beneficiado. Segundo ela, pela própria ordem lógica desse gênero, em que não há muita **linearidade** (um “vai e volta” nos exercícios).

Após esses comentários, o grupo passa a discutir impressões sobre o primeiro livro analisado (*20 Ways to Track a Tiger*), motivado pela percepção do participante 3, que não viu inovação nesse projeto.

Quadro 19 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 3

Citação	Categorias
<i>É uma aprendizagem muito mais lúdica, você fica mais interessado, mais entretido. Então acho que causa interesse maior, então tem benefício maior do que os outros, pelo menos pelo que eu percebi.</i>	ludicidade (referência/acadêmico)
<i>Imagine uma contação de história que você vai clicar no momento do diálogo, você clica, aqueles desenhos, um personagem começa a conversar com outro. [...] Eu acho que você estaria entrando no livro, absurdamente, tirando o fato de você estar sendo moldado pra imaginar aquela cena, daquela maneira, mas absorver o livro, você absorveria. Você interagiria muito com aquela história, vendo cada personagem reagir.</i>	imersão (ficção)
<i>... eu acho que livro didático. Eu acho que ele possibilita muito mais isso, por causa da ordem lógica do livro didático. Que mesmo o livro de papel, a gente vai e volta. Está fazendo exercício, tu volta na leitura. O que é diferente de uma leitura linear, né, de uma história, ou mesmo de um livro, sei lá, científico...</i>	linearidade (referência/acadêmico)

GF2

Também nesse grupo os participantes relacionam as potencialidades dos três gêneros aos livros analisados, comentando que o primeiro, de ficção, não a realizou plenamente. O participante 3 comenta que, por uma questão de **facilidade**, o gênero de referência/acadêmico é o mais fácil de se transpor para um ambiente digital, pelo fato de se poder transformar os objetos de aprendizagem já existentes em sala de aula em objetos interativos. Conclui dizendo que em ficção essa tarefa é mais difícil, por uma questão de costume do leitor.

A participante 5 diz que não saberia responder à pergunta, porque segundo ela os três gêneros têm enorme **potencial** interativo. Outro ponto que aborda é a questão da **afetividade**. Segundo ela as pessoas têm uma grande **resistência** a novas

experiências com os “clássicos”, o que talvez dificulta a apropriação do gênero ficção pelo campo do digital.

Como o grupo rapidamente chega a um consenso – de que os três gêneros têm igual potencial –, não chega a desenvolver muito o tema da pergunta, passando a comentar suas experiências com os livros da atividade.

Quadro 20 - Categorias extraídas das respostas do GF2 à pergunta 3

Citação	Categorias
<i>É, eu acho que talvez o de referência, digamos assim, o pulo, de você pegar o tema de referência e colocar ele no ambiente digital, utilizar os recursos, seja mais fácil do que você pegar a ficção.</i>	facilidade
<i>Mas eu acho, dos gêneros, não desses livros em especial, eu acho que os três têm potenciais enormes, eu não saberia.</i>	potencialidade
<i>Eu acho que muitas pessoas são meio resistentes a qualquer coisa que envolva mexer com os clássicos delas, aí elas vão, “ah, não pode”.</i>	resistência
	afetividade

4.2.4

Vocês percebem alguma barreira na popularização dos livros digitais interativos? Qual ou quais?

GF1

Aproveitando que o grupo tocara na questão dos leitores ao falar dos gêneros de livros, o mediador coloca a próxima pergunta para discussão. O participante 2, sem dificuldade, aponta que a maior barreira para a popularização dos livros digitais interativos talvez seja o apreço que as pessoas – pelo menos as do grupo – demonstram ter pelo livro impresso. Descrevendo as experiências como folhear, cheirar, tatear, colocar na estante, diz que os livros digitais que experimentou não causaram emoção similar.

Mas essa dimensão do **afeto** não é corroborada pelo participante 3, que vê importância maior na praticidade. Sem, no entanto, responder à pergunta, dá um depoimento pessoal de que lê muitos quadrinhos em *tablets*, porque seu tamanho é adequado. Dispensa também os recursos de interatividade, que para ele são uma “camada” que causa cansaço durante a leitura.

A participante 5, atendo-se mais à pergunta, diz que o dispositivo (iPad) permite se fazer “qualquer coisa”, o que pode atrapalhar a leitura, causar **distração**. Também por isso, não seria como o livro físico, em que cada objeto traz uma experiência diferente. Falando sobre praticidade, diz que tem problema com *tablets*, já que lê muito na cama e manuseá-lo nessas condições não é o ideal. Completa dizendo que um celular é muito mais apropriado para essa situação, porque pode aumentar a fonte do texto e segurá-lo mais facilmente.

Complementando a pergunta, o mediador tenta provocar uma resposta mais objetiva dos participantes, ao indagar se a popularização desses livros estaria atrelada à popularização dos dispositivos ou se existiria outro fator que a impedisse. A participante 1 demonstra segurança ao afirmar que a disseminação dos dispositivos certamente resultaria em um maior consumo desses livros. Ressalta que ainda haveria alguma **resistência**, mas não por parte das crianças, pois segundo ela essa **faixa etária** não tem nenhuma dificuldade nesse ambiente digital.

Quadro 21 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 4

Citação	Categorias
<i>Eu acho que a primeira coisa é esse apreço que... pelo menos aqui na sala, parece que todo mundo tem pelo livro físico. Esse apreço, essa... essa relação de amor que a gente tem por ter um livro, por folhear, por cheirar, tatear... ficar na estante...</i>	afeto
<i>Você pode fazer qualquer coisa aqui, né? Você está mexendo, de repente você está acessando o Facebook.</i>	distração
<i>Acho que sim, acho que quando tiver mais, mais pessoas tiverem, acho que isso já vai ter uma grande popularização. Mas ainda... ainda vai ter uma resistência, mas eu acho que, tipo, parte das crianças... que hoje elas gostam muito disso, acho que elas não vão ter dificuldade nenhuma em ter livros digitais, assim. Não vai ter barreira nenhuma pra elas, eu acho.</i>	resistência
	faixa etária

GF2

Devido ao atraso do início do grupo focal, eu e o mediador decidimos fazer de uma só vez as perguntas 4 e 5, que se complementam, para poder adiantar os trabalhos e ter tempo para perguntar a sexta. O grupo parece um pouco confuso e tem um momento de hesitação, solicitando esclarecimento. Após o mediador explicar melhor a pergunta 4, o grupo não demora em fornecer respostas.

O participante 3, por exemplo, diz logo que a primeira barreira para a popularização seriam os custos de produção, sem explicar bem sua afirmação. Nesse momento, a participante 1 diz que a maneira como as editoras estão fazendo livros digitais é o que impede sua disseminação. Para explicar sua fala, conta um caso em que viu um projeto seu (de livro impresso) ser adaptado para o formato digital pela mesma editora. O resultado foi tão ruim, disse, que chegou a pensar em nunca mais comprar um livro digital.

A participante 4 concorda, explicando que muitas editoras estão mais preocupadas em fazer uma **conversão** do livro impresso, o que gera um produto “estranho”, do que realmente em criar um novo produto digital. O leitor, então, ao compará-lo com um livro impresso, não vê nenhum benefício em adquirir esse livro digital. Para o participante 3, quando o usuário tem contato com um livro digital mal feito, ele generaliza e passa a achar que todos devem ser também.

Nessa linha, a participante 2 especula que talvez para manter o projeto gráfico do impresso, as editoras acabam desconsiderando as potencialidades do dispositivo. Aqui, vemos que a questão do custo financeiro, mencionada no início, pode levar à **manutenção** do projeto gráfico de que a participante 2 fala, somando-se como mais uma barreira para a popularização dos livros digitais.

Outro aspecto levantado pelo participante 3 é a **faixa etária** do leitor. Como foi dito no primeiro grupo, aqui também se considera que a idade é um fator que atrai ou afasta o público desses objetos interativos.

Quadro 22 - Categorias extraídas das respostas do GF2 à pergunta 4

Citação	Categorias
<i>... as editoras estão muito mais preocupadas em adaptar o papel para o digital, do que desenvolver um projeto para o digital, como sendo um novo produto. Então essas adaptações acabam sendo duras, estranhas, esquisitas.</i>	conversão
<i>Talvez em prol na manutenção do projeto gráfico... engessa também a tal ponto que... desconsidera o dispositivo.</i>	manutenção
<i>Existe uma barreira de uso desses livros em relação a... idade, vamos chamar assim. Quer dizer, quanto mais novo, mais você está habituado ao uso das tecnologias interativas.</i>	faixa etária

4.2.5

Por outro lado, vocês acreditam que haja algum potencial não explorado pelos livros digitais interativos? Qual ou quais?

GF1

Essa pergunta foi a que causou maior dificuldade ao grupo. Poucos participaram, e muitas vezes a conversa se desviou para outros temas, o que não deixa de ser produtivo, contudo. Em geral, os participantes entenderam a questão dos potenciais não explorados como funções ou recursos mais concretos. Diferente do outro grupo, que, como veremos, se manteve num plano mais abstrato.

Os participantes também concentraram suas contribuições nos livros didáticos, que para eles são os que mais se beneficiam com a interatividade. O participante 2 sugere o uso da realidade aumentada num livro de química: numa espécie de **interação extra-livro**, o usuário poderia aproximar seu dispositivo de um QR code para ver, por exemplo, como uma molécula se forma.

A participante 6, por exemplo, imaginou um recurso em que um professor poderia ter contato com um aluno por meio do livro digital interativo. Assim, além de o aluno poder ver instantaneamente se sua resposta está correta, o professor poderia acompanhar o progresso da turma. O livro faria uma **mediação** entre o aluno e o professor.

Para o participante 3, recursos como a simulação do passar de páginas de um livro de papel remetem a alguma coisa antiga. Para ele, o potencial não explorado dos livros digitais interativos tem a ver com se “desapegar” da linguagem dos impressos e criar sua **identidade**.

O participante 2 comenta também sobre a possibilidade de as pessoas fazerem seus próprios livros, remetendo à ideia autopublicação, mas não explica de que forma isso se relaciona à pergunta. Após levantado esse tópico, o grupo se desvia um pouco da pergunta, chegando a comentar sobre o perigo de se ter um livro digital colaborativo, o que, para a participante 4, poderia transformá-lo numa Wikipédia e não num livro. Então, a discussão passa a girar em torno do que consideram que seja um livro, a partir de uma provocação do participante 2.

Quadro 23 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 5

Citação	Categorias
<i>Ah... uma leitura, digamos, de um QR Code falando sobre matemática, eu pensei, em química. Você está lá estudando, por algum motivo, química e suas moléculas, e aí você... e aí, tudo bem que você vai precisar de um papelzinho com QR Code, você vai lá e pega, e aparece lá a moléculazinha como se formam ali. Isso na realidade aumentada que eu estou falando.</i>	interação extra-livro
<i>Nesses livros didáticos, eu acho que podia ter alguma forma dos professores saberem se os alunos estão acertando, se estão errando.</i>	mediação
<i>Eu acho que tinha que se desapegar...</i>	identidade

GF2

Respondendo à pergunta, que já havia sido feita anteriormente, a participante 6 se antecipa aos demais e relaciona o potencial da mídia digital à sua **função**. Para ela, a mídia digital (no caso dos livros digitais interativos) deve encontrar o seu diferencial, porque até agora ela tem incorporado funções presentes em outras mídias (TV, cinema, livro, etc.), mas não encontrou ainda sua **identidade**. A participante 1 concorda, dizendo que ela deve ter sua própria **linguagem**.

Para o participante 3, o diferencial da mídia digital é um aspecto que encontrou durante a navegação em *Incredible Numbers*: a **interatividade**. Segundo ele, esse livro é “nativo” do iPad, ou seja, explora o potencial do dispositivo e promove uma experiência que só é possível nesse aparelho.

A partir daí os participantes voltam ao tópico da barreira à popularização. A participante 2, por exemplo, fala sobre as “dicas visuais” que o *Incredible Numbers* apresentava, se referindo à ajuda que o aplicativo dá ao usuário à medida que esse interage com o livro. O participante 3 concorda, dizendo que, como os jogos eletrônicos, os livros digitais interativos também deveriam ter tutoriais de seu funcionamento.

Em geral, esse grupo parece concordar que o maior potencial ainda não explorado pelo livro digital interativo envolve a busca por sua linguagem própria, o que passa, como seu nome sugere, pelo uso da interatividade.

Quadro 24 - Categorias extraídas das respostas do GF2 à pergunta 5

Citação	Categorias
<i>Na verdade, essa mídia ela vem tendo uma função em meio a tantas outras. Então ela tem que encontrar qual é o seu diferencial, e fazer disso a sua potência. Se ela for reproduzir ou a televisão, ou o cinema, o livro, qualquer coisa, vai ser mais fraco.</i>	função
	identidade
<i>Ter a sua própria linguagem... com os recursos... que na verdade, é uma linguagem híbrida, né? Ela tem um tanto disso, um tanto daquilo.</i>	linguagem
<i>... a questão da interatividade. [...] Eu acho que é nativo daqui. Quer dizer, eu acho que é o que a gente está acostumado, a questão da interatividade.</i>	interatividade

4.2.6

Qual contribuição você acha que o designer deve ter na criação de um livro digital interativo?

GF1

A última pergunta da dinâmica refere-se à atuação do designer e faz surgir algumas visões diferentes entre os participantes do grupo. A primeira a responder, a participante 6, revela acreditar que a contribuição do designer na criação de um livro digital interativo deve ser a de não deixar escapar a **essência** do livro. Diz que os recursos possibilitados pela plataforma digital (vídeos, sons, imagens) tornam a atividade do designer uma tarefa importante para, na linha tênue que separa o livro de outros objetos multimídia, tornar o projeto reconhecível para o leitor.

Na mesma linha, a participante 5 ressalta que o designer deve **explorar** o potencial interativo do dispositivo, mas sempre atento ao contexto do livro. Mais do que enxertar elementos que tornem o livro digital um objeto interativo, para ela o designer deve ir mais a fundo, questionando-se que função cada recurso tem no livro como um todo, criando, se necessário, outros tipos de interatividade. A participante 1 segue esse raciocínio, acrescentando que o papel do designer é transformar a experiência do leitor, se possível, numa **experiência** prazerosa.

A partir daí, surge uma divergência. O participante 2 diz não concordar com a participante 6 sobre a necessidade de se manter a essência do livro. “Essência para quem?”, ele pergunta. Pondera que existem inúmeros tipos de leitor, cada um com uma ideia particular do que é livro e leitura. Para ele, o papel do designer é se

perguntar “o quê?”, “para quem?” e “como?”. Assim, segundo ele o designer deve estar atento mais ao **usuário** a que se destina um objeto do que propriamente em manter padrões estabelecidos.

Nesse momento o mediador lembra que a essência que o livro pode perder, quando transformado num objeto interativo, talvez seja a da leitura linear. Sem fazer juízo de valor, ressalta que essa mudança na forma de leitura poderia fazer com que esse objeto ganhe outro nome.

A preocupação do participante 3, nessa mesma linha, é com a intervenção do designer no texto. Para ele, ao mesmo tempo que uma narração de história pode ser interessante para uma criança, pode também ser perigosa, ao criar uma “camada” de mediação que feche as **possibilidades interpretativas** do leitor. No fim, sua resposta é mais uma indagação, no sentido de se perguntar qual é o objetivo maior do projeto.

Os outros participantes concordam em parte com cada um dos que falaram nesse tópico, mas não expressam seus pontos de vista. Com o tempo da atividade chegando ao fim, eu e o mediador encerramos o grupo focal, agradecendo a participação de todos.

Quadro 25 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 6

Citação	Categorias
<i>Eu acho que o principal seria não perder a essência do livro...</i>	essência
<i>Eu acho também que é explorar essas interatividades mais a fundo, sabe, pra ter mais sentido no contexto do livro. E talvez, criar outros tipos de interatividade.</i>	exploração
<i>Eu acho que justamente o papel do designer é transformar essa experiência, né? “Tem esse vídeo, ele faz sentido no meio do livro”, ele faz essa experiência ser prazerosa.</i>	experiência
<i>Eu acho que o papel do designer vai muito em conseguir identificar exatamente o quê, e pra quem. E como, obviamente. Mas passando exatamente por essa leitura da interação, essa leitura dos objetos, dos signos, pra cada pessoa que vai utilizar um determinado objeto.</i>	usuário
<i>É que eu fico pensando, quando você intervém no texto... cada vez que você faz uma mediação dessa, “ah, eu tenho um vídeo, eu fiz uma leitura, interpretação”, vai ter um lado legal, mas eu não sei também se tem um lado que você já está fechando as possibilidades ali interpretativas, assim, sabe?</i>	interpretação

GF2

Respondendo a essa última pergunta, o grupo inicia num consenso. Para a participante 5, com a qual todos concordam, um livro bem-feito necessita que o designer encare o projeto como um todo. Mas isso nem sempre é possível, segundo ela, porque na produção de um livro muitas vezes não há **sinergia** entre os atores responsáveis. Ela vê a produção editorial como uma linha de montagem, em que cada setor fica responsável por uma parte do livro sem poder interagir com os demais. Para o participante 3, isso se deve ao orçamento reduzido que é destinado à maioria dos livros.

Esse participante confirma a opinião da participante 5, dizendo que o papel ideal do designer não muda no caso dos livros digitais interativos: é ter **participação** ativa do início ao fim do projeto.

A participante 6 muda um pouco o foco da pergunta, ao dizer ser mais importante centrar-se no usuário. Para ela, não é tanto sobre o designer que devemos nos perguntar, mas sim sobre as **expectativas** do leitor, porque se pensarmos somente no que o designer pode fazer isso pode não atender a quem de fato vai consumir aquele produto. Sua opinião então, é que a contribuição desse profissional é principalmente gerir a expectativa ou experiência do usuário.

A participante 5 lembra que em sua experiência a produção de jogos parece realizar melhor o paradigma do design, porque todos os responsáveis pelas várias etapas conversam entre si constantemente, no que o participante 3 diz que isso se deve a um orçamento de produção, em geral, maior.

Depois disso, escapam do assunto da pergunta por um momento, falando sobre a relação entre a digitalização e o preço dos livros, tomando como base a queda de preços de jogos que se tornaram sob demanda.

Outro assunto que surge é a tendência à criação de conteúdo a partir de dados e preferências do usuário, algo que o Netflix usa para criar seus seriados. O participante 3 observa que essa tendência existe também no jornalismo. Fala que há publicações que também estão criando páginas personalizadas de acordo com os dados do usuário, e sobre como isso pode acabar “matando” a novidade, a surpresa. Quando o mediador lembra que algumas editoras têm *softwares* que apontam estatisticamente o que vai fazer ou não sucesso em um livro de ficção, esse participante diz que, nesse caso, acabam as figuras do autor e do designer. Para ele,

atender a expectativas vai contra o propósito da literatura. Lembrando Gustavo Bomfim, faz uma pergunta retórica (“estamos aqui para manutenção ou para quebra?”), à qual responde que, falando de literatura, definitivamente é **para quebrar expectativas**.

Outros assuntos são abordados, sendo importante destacar, entre eles, que para a maioria dos participantes o futuro da leitura digital está no celular. Para o participante 3, o fato de no Brasil haver cerca de dois celulares por habitante e o número de *smartphones* não parar de crescer indicam esse caminho. Segundo ele, como todas as funções de um iPad estão presentes num iPhone, é fácil imaginar os três livros analisados pelo grupo focal também no *smartphone*. Além disso, para ele a confusão entre formatos de arquivos para livros digitais tem de acabar.

Esse participante é o mais ativo durante o grupo focal, o que talvez tenha inibido os demais a darem sua opinião sobre a pergunta. É provável também que tenha havido um consenso em torno de suas falas. De qualquer forma, a conversa continua mais distante do tema da pergunta.

Após o tempo se esgotar, passando do horário previsto devido a um atraso de uma participante, o mediador encerra a discussão, agradecendo nesse último dia a participação de todos.

Quadro 26 - Categorias extraídas das respostas do GF1 à pergunta 6

Citação	Categorias
<i>... eu acho que pra fazer o negócio bem feito, você tem que encarar o projeto como um todo. Muitas vezes, editorial é linha de montagem. Você não fala com o capista, você não fala com ninguém.</i>	sinergia
<i>... eu acho que é o que a gente sempre fala, ele tem que estar do início ao fim do projeto.</i>	participação
<i>Eu acho que é gerir essa expectativa, gerir essa experiência...</i>	expectativa (gerir)
<i>A gente está aqui pra manter as expectativas, ou pra quebrar essas expectativas? Eu acho que quando a gente fala especificamente de literatura, é pra quebrar.</i>	expectativa (quebrar)

5

Refletindo sobre os livros digitais interativos

5.1

Articulação entre falas e teorias: enunciação

Munido dos dados colhidos no grupo focal, considerei importante problematizar alguns dos tópicos que mais se fizeram presentes nas falas dos participantes, relacionando-os aos objetivos que esta pesquisa buscou cumprir. Em geral, percebi que os participantes versaram sobre temas já abordados tanto em pesquisas de cunho estatístico, sobre hábitos de leitura, quanto em produções teóricas sobre o universo do livro digital. O que se mostrou frutífero para a análise dos dados, uma vez que pude confrontar as percepções dos participantes com os fundamentos teóricos encontrados na bibliografia sobre o tema.

Essa articulação nos remete à perspectiva dialógica trazida pelo pensador russo Mikhail Bakhtin. Para ele, que concebeu uma filosofia da linguagem opondo-se ao formalismo de linguistas como Ferdinand de Saussure, a língua é, em sua constituição, radicalmente dialógica, o que consiste em dizer que o outro (ou o receptor/ouvinte) é fundamental para a existência de qualquer discurso. Ele chama a materialização de um discurso do falante de *enunciação*. Os enunciados são a real unidade da comunicação discursiva. Em sua composição, entram as formas gramaticais e sintáticas da língua, mas também as entonações, os sons e mesmo as expressões não verbais, segundo ele.⁸⁰

Ao aplicar o grupo focal, percebi como essas questões tornaram-se presentes. Cada fala de um participante se liga a falas anteriores, sejam conversas havidas ou leituras sobre o tema, com as quais o participante dialoga ao se expressar. O que equivale dizer, com Bakhtin, que “cada enunciado é um elo na corrente complexamente organizada de outros enunciados”⁸¹.

Da mesma forma, a interação no grupo focal nos permite ver como os participantes constroem suas falas não apenas dialogando com vivências anteriores,

⁸⁰ BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

⁸¹ *Ibid.*, p. 272.

mas com expectativas dos ouvintes. Segundo Bakhtin, esse é um traço característico de qualquer processo de comunicação, em que a enunciação ocorre:

...o enunciado não está ligado apenas aos elos precedentes mas também aos subsequentes da comunicação discursiva. Quando o enunciado é criado por um falante, tais elos ainda não existem. Desde o início, porém, o enunciado se constrói levando em conta as atitudes responsivas, em prol das quais, ele, em essência, é criado. O papel dos *outros*, para quem se constrói o enunciado, é excepcionalmente grande, como já sabemos. Já dissemos que esses outros, para os quais o meu pensamento pela primeira vez se torna um pensamento real (e deste modo também para mim mesmo), não são ouvintes passivos mas participantes ativos da comunicação discursiva. Desde o início o participante aguarda a resposta deles, espera uma ativa compreensão responsiva. É como se todo o enunciado se construísse ao encontro dessa resposta.⁸²

Essa importância do *outro* na enunciação foi o que permeou a escolha do grupo focal como técnica de pesquisa complementar ao levantamento bibliográfico, ainda que não totalmente consciente desde o início. Por isso, foi interessante perceber a forma como as falas dos participantes se relacionavam não só às teorias, mas também às reações dos demais. A seguir, problematizo os temas mais recorrentes durante os grupos focais, agrupando-os em quatro grandes eixos, que condensam as respostas dos participantes às perguntas da atividade e ajudam a tratar dos objetivos da pesquisa.

5.2

Interatividade

adaptação afetividade afeto apropriação conteúdo conversão distração essência
estranhamento expectativa experiência exploração facilidade faixa etária função
hipertexto identidade imersão interação interatividade interesse interpretação
limitação linearidade linguagem ludicidade manutenção mediação medo
multimodalidade participação planejamento portabilidade potencialidade
resistência simulação sinergia transformação usuário

interatividade

[s. f.] 1. qualidade de interativo. 2. capacidade de um sistema de comunicação ou equipamento de possibilitar interação. 1.1 Rubrica: informática: ato ou faculdade de diálogo intercambiável entre o usuário de um sistema e

⁸² Ibid., p. 301.

a máquina, mediante um terminal equipado de tela de visualização.⁸³

O conceito de interatividade é central nessa pesquisa, visto que qualifica o objeto aqui estudado. O livro digital interativo, como dissemos, diferencia-se das primeiras versões do livro digital pois inclui elementos novos, não usuais até então, o que nos permite pensar mais profundamente sobre a interatividade. Esse termo foi muito usado pelos participantes do grupo focal, ora para elogiar, ora para criticar os livros do experimento realizado. Mas o que ele de fato significa?

A partir de uma revisão bibliográfica, percebemos, primeiramente, que este é um termo de difícil conceituação. Alguns, como Lev Manovich, teórico das novas mídias, apontam para uma banalização do termo, que de tão usado acaba por perder sua força expressiva. Outros, como Alex Primo, pesquisador de comunicação, ressaltam o papel não só da tecnologia, mas também das relações estabelecidas durante seu uso.

Para Manovich, quando falamos de um ambiente eletrônico, o conceito de interatividade é tautológico. Porque, uma vez que um objeto é representado numa tela, a relação que essa mídia estabelece com usuário é automaticamente interativa, já que a interação humano-computador permite que o usuário controle o computador em tempo real e manipule a informação exibida. Para ele, chamar uma mídia eletrônica de interativa não faz sentido, pois é simplesmente constatar uma característica básica de todas as mídias eletrônicas.⁸⁴

A pergunta que deve ser feita, segundo esse autor, não é se uma mídia é interativa ou não, mas como se dá a experiência do usuário de uma mídia interativa, ou como ele percorre os caminhos propostos. Por isso, ele vê como perigosa a interpretação literal do conceito de “interação”. Ou seja, identificar “interação” apenas com as interações físicas (pressionar um botão, escolher um *link*), encobre o fato de que existem processos psicológicos envolvidos nessa experiência. Processos psicológicos (completar um sentido, formar hipóteses, estabelecer

⁸³ HOUAISS, A. e VILLAR, M. de S. **Dicionário Houaiss Eletrônico**. Versão. 3.0. CD-ROM. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2009.

⁸⁴ MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, Massashusetts: MIT Press, 2001, p. 55.

relações), que são necessários para a compressão de qualquer texto ou imagem, são confundidos com uma estrutura de *links* interativos.⁸⁵

Aqui, Manovich quer ressaltar que a interatividade é um termo de difícil compreensão porque envolve tanto processos físicos, e por isso palpáveis, quanto os menos palpáveis, que se dão num nível cognitivo dos sujeitos. Sobre esse último aspecto, ele identifica talvez a diferença mais marcante entre as mídias não interativas e as interativas: é o fato de a mídia eletrônica servir a uma operação de externalização ou objetificação dos processos mentais. O princípio do *hyperlink*, diz ele, base da mídia interativa, objetiva processos de associação.⁸⁶ Outros processos mentais, como a reflexão e a solução de problemas, são traduzidos em movimentos como seguir *links*, ir a uma nova página, escolher outra imagem, etc.

Em resumo, somos chamados a seguir associações pré-programadas. Dito de outra forma, que poderíamos considerar uma adaptação do conceito de “interpelação”, do filósofo francês Louis Althusser, somos convidados a percorrer a estrutura mental de outra pessoa como se esta fosse a nossa. [...] As tecnologias culturais da sociedade industrial – cinema e moda – convidavam-nos a nos identificarmos com a imagem corporal dos outros. A mídia interativa nos convida a nos identificarmos com estruturas mentais. Enquanto um espectador de cinema, homem ou mulher, tentava emular o corpo de uma estrela de cinema desejada, o usuário do computador é levado a seguir o percurso mental do designer das novas mídias.⁸⁷

Ao problematizar o conceito de interatividade, Alex Primo (2008) argumenta que devemos diferenciar os sistemas interativos daqueles meramente reativos. Idealmente, sistemas interativos deveriam dar total autonomia ao usuário, em contraponto aos reativos, que trabalham com possibilidades pré-definidas. Essas possibilidades podem ser o conteúdo multimídia que o projeto apresenta ao usuário do dispositivo eletrônico. Quando um usuário dá um *input* à máquina e essa responde com um *output*, ocorre o que se convencionou chamar *interatividade*, mas na verdade essa sequência já estava prevista na programação do *software*. Por isso, para ele muitos dos objetos chamados *interativos* são, na verdade, *reativos*.⁸⁸

⁸⁵ Ibid., p. 57.

⁸⁶ Ibid. p. 61.

⁸⁷ Tradução livre: *In short, we are asked to follow pre-programmed, objectively existing associations. Put differently, in what can be read as an updated version of French philosopher Louis Althusser's concept of "interpellation," we are asked to mistake the structure of somebody's else mind for our own.* MANOVICH, Lev. op. cit., p. 61.

⁸⁸ PRIMO, Alex F. T.. Seria a multimídia de fato interativa? **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 4, n. 6, p.92-95, 9 abr. 2008. EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.1997.6.2968>.

Para explicar o que entende por interatividade, Primo usa conceitos da comunicação. Segundo ele, interação é uma *ação entre* entes (inter – ação = ação entre), o que pressupõe uma relação entre dois *agentes*. Os agentes, envolvidos na relação interativa, são ativos enquanto se comunicam. Uma vez que comunicação pressupõe troca, é estabelecido um diálogo verdadeiro, não uma simples escolha entre uma gama de possibilidades planejadas a priori.⁸⁹ Diz o autor:

Tomando esse entendimento, uma relação reativa não seria interativa. De fato, a primeira se caracteriza por uma forte roteirização e programação fechada que prende a relação em estreitos corredores, onde as portas sempre levam a caminhos já determinados a priori. A relação reativa seria, pois, por demasiado determinística, de pouca liberdade criativa.⁹⁰

Por outro lado, ele assinala que a indústria e o público vêm convencendo a classificar como interativo qualquer sistema reativo. Com isso, admite a possibilidade de que o sistema reativo seja uma das formas de interação. Mas adverte que não podemos considerar tais sistemas como exemplo fundamental de interatividade. “Podemos então os apresentar como um tipo fraco de interação”, diz ele, “sem jamais esquecer das profundas limitações que impõe à relação”⁹¹. Aqui, seu objetivo é promover sistemas que permitam interações criativas, abertas e de trocas verdadeiras.

Durante os grupos focais, o uso que os participantes fizeram da palavra foi mais num sentido de interação física (o movimento de tocar na tela) com os recursos dos livros digitais, como na fala de um participante, que vê a potencialidade do formato digital: “O fato de ser digital, ele dá aí uma quantidade de recursos muito maior”.

Ao diferenciar os livros digitais interativos dos impressos, percebi que se formou um consenso entre os dois grupos. Os participantes, em sua maioria, opinaram que qualquer texto pode ser transformado num objeto interativo: pode-se usar vídeo no lugar do texto escrito, criar um *quiz* num livro de exercícios, transformar notas de rodapé em hipertexto, etc. Mas não deixaram de ressaltar que essas adaptações devem servir à experiência do usuário, e não serem recursos colocados ali de forma “gratuita”.

⁸⁹ PRIMO, Alex F. T. op. cit., 2008.

⁹⁰ PRIMO, Alex F. T. Interfaces de interação: da potencialidade à virtualidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 5, n. 9, p.68-75, 10 abr. 2008. EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.1998.9.3012>, p. 69.

⁹¹ Ibid., p. 69.

Um exemplo bem-sucedido de livro digital interativo, de acordo com a maioria dos participantes do grupo focal 2, foi o *Incredible Numbers*, criado exclusivamente para o iPad. Esse livro explora os recursos interativos do dispositivo, como vimos no capítulo anterior, e poderia muito bem servir de exemplo do que Alex Primo chama interações “criativas” e “abertas”, porque seu conteúdo, ainda que limitado a um certo número de *inputs* do usuário, permite que este o manipule livremente, como na demonstração matemática em que o leitor constrói ondas sonoras.

Por fim, percebi também que a noção de interatividade entendida pelos participantes dos grupos focais está muito ligada àquela experimentada no uso da *web*. Isso nos leva a duas consequências importantes de serem mencionadas: a tendência a se aproximar a leitura de um livro digital interativo a uma navegação na *web* e, como consequência, o uso do repertório de práticas dessa navegação aplicado à leitura digital interativa.

5.3

(Não) linearidade

adaptação afetividade afeto apropriação conteúdo conversão distração essência
estranhamento expectativa experiência exploração facilidade faixa etária função
hipertexto identidade imersão interação interatividade interesse interpretação
limitação linearidade linguagem ludicidade manutenção mediação medo
multimodalidade participação planejamento portabilidade potencialidade
resistência simulação sinergia transformação usuário

(não) linearidade

linear [adj.] 1. relativo a linha ('traço contínuo'). 2. que consiste em linha; que envolve o uso de linha. 3. que segue a direção de uma linha; que se estende em linha ou em comprimento. 4. Derivação: sentido figurado: que evoca a ideia de linha; cujos elementos ou cujos termos se sucedem à maneira de linha. 5. Derivação: sentido figurado: relativo a, baseado em ou que depende de desenvolvimento sequencial.⁹²

⁹² HOUAISS, A. e VILLAR, M. de S. op. cit.

Linearidade (e seu oposto, não linearidade) foi outro conceito muito usado pelos participantes dos grupos focais para descrever a leitura de livros digitais e, pela frequência com que aparece em livros e artigos sobre o tema, merece que seja melhor analisado. Grosso modo, diz-se que os livros impressos configuram uma leitura linear, enquanto que as mídias eletrônicas (entre elas, o livro digital) configuram uma leitura não linear. Mas até que ponto esses conceitos nos ajudam a entender esses fenômenos?

Importantes autores abordaram a oposição entre linearidade e não linearidade. Marshall McLuhan, por exemplo, via na invenção do alfabeto e da tipografia elementos definidores do que chama Galáxia de Gutenberg.⁹³ Na Galáxia de Gutenberg, que sucede a vida tribal anterior à invenção do alfabeto, predominariam a razão, em detrimento de outras faculdades mentais, e a visualidade, sendo o olho fundamental para a cultura letrada. McLuhan fala, então, de uma “estruturação linear da vida racional pela cultura escrita”⁹⁴. A Aldeia Global, por outro, é a promessa de quebrar a linearidade dessa cultura: na “era da eletricidade sentimo-nos tão livres para inventar lógicas não-lineares como para elaborar geometrias não-euclidianas”.⁹⁵

Walter Ong foi outro que enxergou na cultura letrada o potencial para mudar a estrutura do pensamento humano. Em *Oralidade e cultura escrita*, em que analisa as diferenças entre a cultura oral e a escrita, relata como as formas de expressão foram modificadas com o surgimento desta última. Também atribui a ela o predomínio da linearidade: “O pensamento e a fala parcimoniosamente lineares ou analíticos constituem uma criação artificial, construída pela tecnologia da escrita”.⁹⁶

No entanto, como dizem Gonçalves e Barbosa (2015), esse uso do termo *linearidade* – são vários os autores que a ele recorrem – é impreciso. Para eles, esse termo não é, em si mesmo, o mais adequado para se caracterizar a relação entre escrita e pensamento. Usando como exemplo a diferença entre a escrita e o discurso oral, apontam que, ao contrário do que dizem os autores acima mencionados, a primeira se prestaria a uma classificação muito mais não linear que o segundo.

⁹³ MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

⁹⁴ Ibid., p. 103.

⁹⁵ Ibid., p. 103.

⁹⁶ ONG, Walter J. **Oralidade e cultura escrita**. São Paulo: Papyrus, 1998, p. 51.

Enquanto no texto escrito podemos ir e voltar com muito mais facilidade, pois ele está todo ali, à disposição do leitor, no discurso oral essa tarefa seria impossível: “Escutar um discurso falado, ou escutar as réplicas de um interlocutor em um diálogo, é seguir a linha da voz em sua sequência, é, portanto, uma prática linear”⁹⁷. A escrita, por outro lado, “uma vez que armazena em uma superfície material qualquer dito, permite, diferentemente da fala, essas práticas de retomada, de retorno sobre a linha”.⁹⁸

Essa interessante perspectiva trazida por Gonçalves e Barbosa parece mudar nossa percepção sobre o conceito da linearidade arraigada no senso comum. McLuhan, como vimos, acreditava que a Aldeia Global (*não linear*), substituindo a Galáxia de Gutenberg (*linear*) promoveria um retorno a modos de pensamento não lineares presentes numa época em que a cultura era predominantemente oral. Segundo a maioria dos teóricos contemporâneos, a oposição entre texto e hipertexto, ao se tratar da leitura, traduz-se nos polos linearidade e não linearidade.

Segundo Gonçalves e Barbosa, a aderência do senso comum a essa oposição foi facilitada por três fatores: a) trata-se de uma explicação de fácil enunciação e compreensão; b) é uma explicação econômica, enxuta e esquemática, o que confere certo “charme teórico”; e c) serve de base para se fazer juízos de valor sobre o objeto pesquisado, o que em momentos de incerteza pode ter sua função.⁹⁹

Como dizem esses autores, a experiência de leitura de cada leitor é única, pois ele configura seu percurso misturando diferentes tipos de materiais, suportes, assuntos, lendo textos inteiros ou em partes, nunca de forma igual aos demais. Por isso, ao refletir sobre a questão da linearidade aplicada aos audiolivros, os autores elaboram uma solução que pode muito bem ser estendida aos livros, sejam impressos, digitais ou interativos:

Na prática, assim, pode ser realizada tanto uma leitura linear quanto uma não linear, em função de contingências específicas, não sendo possível se atribuir aos audiolivros, globalmente, seja o epíteto linear, seja seu inverso. Ao fim e ao cabo, a prática desenvolvida dependerá do suporte, do ambiente de leitura, da obra, do

⁹⁷ GONÇALVES, Márcio Souza; BARBOSA, Rafael de Oliveira. Comunicação, linearidade e não-linearidade: costurando conceitos e práticas. **Intexto**, Porto Alegre, n. 34, p.694-712, 17 dez. 2015. Faculdade de Biblioteconomia Comunicacao. <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201534.694-712>. p. 698.

⁹⁸ Ibid., p. 698.

⁹⁹ Ibid., p. 702.

objetivo da leitura e, claro, da própria capacidade de percepção e atenção do audileitor.¹⁰⁰

Uma vez entendido que o conceito da linearidade não deve ser usado para engessar uma experiência complexa como a leitura, podemos verificar como os participantes dos grupos focais discorreram sobre essa questão. Ao analisar as falas dos participantes, percebi uma ênfase na relação entre linearidade e concentração. Diferenciando um Kindle (dispositivo voltado à leitura) de um iPad (dispositivo multitarefa), um participante relata que, ao usar o primeiro, já sabe que lerá um livro, do início ao fim, ou seja, concentra-se para aquela tarefa. Num iPad, são tantas as opções de atividades (ler, acessar a Internet, jogar, etc.) que ele acaba se distraindo. Poderíamos interpretar que esse participante vivencia uma experiência mais concentrada (linear) quando está usando um Kindle, entre outros motivos, mas principalmente pela proposta/limitação de recursos desse aparelho, enquanto o contrário se verifica no uso de um iPad.

Outro participante também relaciona os livros digitais interativos, mas agora aos livros impressos. Observa que estamos acostumados a uma “navegação” linear, nos livros impressos, e que no digital essa propensão a uma não linearidade gera quebra de expectativas.

Em comum, percebi que os participantes relacionaram a leitura não linear ao uso do dispositivo digital. Isso indica que o suporte (meio eletrônico) tem papel fundamental na configuração da experiência de leitura. Como dizia McLuhan, “o meio é a mensagem”. Essa afirmação um tanto hiperbólica pretende sublinhar que o meio, veículo de transmissão da mensagem, é o elemento determinante da comunicação. É uma crítica aos que veem os meios como simples veículos da informação – e aos instrumentalistas, que acreditam que é o uso que se faz da tecnologia que determina a que fim ela servirá. Ainda que não endosse integralmente o pensamento de McLuhan, não deixo de notar a importância dessa formulação, que nos faz atentar para a participação do meio no contexto da experiência de leitura.

Mas é interessante perceber como a fala de um participante deixa claro, sem o notar, presumo, que a não linearidade não está ligada necessária ou exclusivamente ao suporte (seja ele um livro impresso ou digital). Ao comentar

¹⁰⁰ Ibid., p. 708.

sobre qual gênero seria mais adequado ao livro digital interativo, dá o exemplo do livro didático com exercícios que, segundo ele, tanto no papel quanto no digital, possui uma mesma “ordem lógica”: o “ir e voltar” no texto, verificando o conteúdo e os exercícios, no movimento contínuo e não linear.

Ao fim, podemos dizer que o meio (dispositivo) é um dos elementos que contribuem para a configuração de uma experiência linear ou não linear, assim como o é o conteúdo, além de inúmeros fatores, pois, como vimos, cada leitor constrói seu percurso de leitura, seja num livro impresso ou digital.

5.4

Afeto

adaptação afetividade afeto apropriação conteúdo conversão distração essência
 estranhamento expectativa experiência exploração facilidade faixa etária função
 hipertexto identidade imersão interação interatividade interesse interpretação
 limitação linearidade linguagem ludicidade manutenção mediação medo
 multimodalidade participação planejamento portabilidade potencialidade
 resistência simulação sinergia transformação usuário

afeto

[s. m.] 1. sentimento terno de afeição por pessoa ou animal; amizade. 2. Derivação: por metonímia: o objeto dessa afeição. 3. Rubrica: psicologia: sentimento ou emoção em diferentes graus de complexidade, p.ex., amizade, amor, paixão etc.¹⁰¹

O tema do afeto foi evocado diversas vezes pelos participantes dos grupos focais, o que de início não me surpreendeu. Como os participantes foram selecionados devido a seu interesse pelo livro e a leitura, isso já seria de se esperar. O que de fato me marcou durante os grupos focais foi perceber que, em sua maioria, os participantes expressaram uma afetividade tão grande em relação ao livro impresso que poderíamos supor que ela os impedisse de demonstrar o mesmo sentimento em relação ao livro digital interativo. Para esse, restariam os usos

¹⁰¹ HOUAISS, A. e VILLAR, M. de S. op. cit.

ligados à praticidade e à portabilidade (ainda que limitada, em alguns espaços), ou seja, de caráter mais racional.

Segundo Nicola Abbagnano em seu *Dicionário da Filosofia*, palavra *afeto*, no uso comum, designa as emoções positivas em relação a pessoas e que não têm o caráter totalitário da paixão. Enquanto as emoções, de um modo geral, podem ser relacionadas tanto a pessoas quanto a coisas, fatos ou situações, o afeto limitar-se-ia às emoções vivenciadas nas relações interpessoais. Entre as atitudes que compõem o afeto estariam a bondade, a benevolência, a inclinação, a devoção, a proteção, o apego, a gratidão, a ternura, etc. Essas atitudes traduzir-se-iam em preocupação e cuidado em relação ao outro. Abbagnano aponta que, nesse sentido, o afeto seria umas das formas do amor.¹⁰²

Aqui, observamos que, tanto na definição do Dicionário Houaiss quanto na de Abbagnano, a palavra *afeto* está intimamente ligada à relação que estabelecemos com outras pessoas, às quais fazemos bem ou o recebemos. Como, então, podemos ter afeto por um objeto físico como o livro? Parte da resposta já está dada, com o que dissemos acima, mas convém explicitar melhor. Para isso, basta lembrar que entendemos o livro como um objeto com o qual mantemos um certo tipo de relação.

Como lembram Gonçalves e Guimarães (2015), há uma forte corrente de estudos sobre esse tema que entende a leitura do objeto-livro como uma atividade em cujo centro estaria o predomínio do olho e da visualidade. Assim, a consciência letrada, ou tipográfica, seria uma fundamentalmente visual. Essa abordagem, que encontramos em autores canônicos como Marshall McLuhan, Harold Innis, Walter Ong, entre outros, em certa medida reduz o ato de ler ao sentido visual e acaba por hipervalorizar o olho, em detrimento do resto.¹⁰³ Mas o ato de ler, como lembra Alberto Manguel, não é só visual:

o ato de ler estabelece uma relação íntima, física, da qual todos os sentidos participam: os olhos colhendo as palavras na página, os ouvidos ecoando sons que estão sendo lidos, o nariz inalando o cheiro familiar de papel, cola, tinta, papelão ou couro, o tato acariciando a página áspera ou suave, a encadernação macia ou

¹⁰² ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998, p. 21.

¹⁰³ GONÇALVES, Márcio; GUIMARÃES, Thayz. Um livro pra chamar de meu: afeto e materialidade. In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM, 2015, Rio de Janeiro. **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM**. São Paulo: Intercom, 2015. v. 1. p. 1-15.

dura, às vezes até mesmo o paladar, quando os dedos do leitor são umedecidos na língua [...]¹⁰⁴

Ou seja, o livro é um objeto que condensa, no ato da leitura, não apenas a apreensão do conteúdo, mas um conjunto de sensações. Essas experiências que vivenciamos ao ler nos *afetam* (deixam marcas). Não só fisicamente, através dos sentidos, mas também emocionalmente: mais do que uma experiência cognitiva, o ato de ler provoca uma série de estímulos internos (emoções, memórias, imaginação, etc.). Como dizem Gonçalves e Guimarães:

Além disso, considerar a leitura como visual vai de par com reduzi-la a uma atividade exclusivamente cognitiva, atrelada ao âmbito do que é genérica e vagamente definido como razão ou racionalidade, como se o ato de ler não comportasse igualmente dimensões de afeto e intensidades emocionais, tanto no que concerne à relação do leitor com o texto (conjunto de significantes) quanto com o objeto que o apresenta: podemos tanto nos emocionar com o ódio narrado no livro que lemos quanto nos afeiçoar ao objeto material que ele é e que nos remete para as leituras de infância etc.¹⁰⁵

Outro ponto importante a se destacar é a materialidade do objeto-livro. A relação afetiva que muitas pessoas têm com o livro envolve o reconhecimento de certas estruturas materiais, não só as sensações que ele provoca. Como explicam Gonçalves e Guimarães, ao se falar do livro como um objeto, referimo-nos especificamente ao livro impresso e, portanto, à sua materialidade. De seu caráter físico, por sua vez, decorre o fato de que o livro é um objeto que pode ser possuído, assim como qualquer outro. Isso implica, necessariamente, que o livro pode ser, nas palavras desses autores, “acumulado, cobiçado, colecionado, amado e ser, até mesmo, alvo de ciúmes e/ou adoração”.¹⁰⁶

Donald Norman, em seu livro *Design Emocional: por que amamos (ou odiamos) os objetos do dia a dia*, investiga como o design contribui para a atração ou repulsa que sentimos pelos objetos que utilizamos. Ao afirmar a importância das sensações para a afeição a determinado objeto físico, em detrimento dos “virtuais”, diz:

Os objetos físicos têm peso, textura e superfície. O termo de design para isso é “tangibilidade”. Um número grande demais de criações de alta tecnologia evoluiu de controles e produtos físicos reais e concretos para outros em telas de computador que passaram a ser operados por um toque na tela ou pelo manejo do *mouse*. Todo o prazer de manusear um objeto físico desapareceu e, com ele, um sentido de

¹⁰⁴ MANGUEL, Alberto. op. cit., p. 277.

¹⁰⁵ GONÇALVES, Márcio; GUIMARÃES, Thayz. op. cit., p. 4-5.

¹⁰⁶ Ibid., p. 6.

controle. A sensação física é importante. Afinal, somos criaturas biológicas, com corpos físicos, braços e pernas. Uma parte enorme do cérebro é ocupada pelos sistemas sensoriais [...]¹⁰⁷

Ainda que possamos discordar, lembrando que mesmo numa leitura digital o corpo todo reage a estímulos sensoriais, como em qualquer atividade, esses motivos são mesmo fundamentais para a relação de afeto que as pessoas têm com os livros impressos. Os leitores têm, num nível mais íntimo, algumas marcas de reconhecimento desse objeto que os *afeta* de maneira particular.

É sobre o que fala uma participante do grupo focal, relatando um desconforto em relação ao livro digital interativo: “a sensação que eu tive é que aquilo não era livro”. Indagada sobre o papel do designer na criação dos livros digitais interativos, uma participante afirma: “o principal seria não perder a essência do livro...”. Num dado momento, outra participante fala sobre o que poderia constituir um entrave para a popularização desses livros: “muitas pessoas são meio resistentes a qualquer coisa que envolva mexer com os clássicos delas”.

Em comum, essas falas indicam a preocupação e o cuidado que as pessoas têm com seus objetos de afeto. Mas também há medo e estranhamento no contato com uma tecnologia nova, “essa sensação de que alguma coisa pode dar errado”, o que, para esse participante, não ocorre com o livro impresso. Acostumada com a forma dos livros tradicionais, outra participante estranha o dispositivo (iPad), que segundo ela é pesado, pode escorregar da mão e quebrar, e custa caro comprar um novo.

Em consonância com o que dizemos anteriormente, sobre a dimensão afetiva da materialidade do objeto livro, uma fala resumiu a sensação dos participantes:

Eu acho que a primeira coisa é esse apreço que... pelo menos aqui na sala, parece que todo mundo tem pelo livro físico. Esse apreço, essa... essa relação de amor que a gente tem por ter um livro, por folhear, por cheirar, tatear... ficar na estante...

Concordando com essa afirmação, outra participante disse acreditar que essa relação de afeto pode mudar de uma geração para outra. Ou seja, o que é visto com reservas por um grupo de pessoas pode ser encarado com maior naturalidade por outro, que já nasce em meio às novas tecnologias: “Existe uma barreira de uso

¹⁰⁷ NORMAN, Donald. **Design emocional**: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008, p. 102.

desses livros em relação a... idade... Quer dizer, quanto mais novo, mais você está habituado ao uso das tecnologias interativas”.

Nesse contexto, como construir uma relação de afeto em relação ao livro digital interativo? Se ele procura *simular* a materialidade de um livro impresso, segundo uma participante – “ele tem características que remetem ao livro” – não estaria em desvantagem, considerando o afeto que nutrimos pelo seu antecessor? De acordo com um participante, ele deve procurar sua *identidade*, “se desapegar” do livro tradicional. Na opinião de outro,

... essa mídia ela vem tendo uma função em meio a tantas outras. Então ela tem que encontrar qual é o seu diferencial, e fazer disso a sua potência. Se ela for reproduzir ou a televisão, ou o cinema, o livro, qualquer coisa, vai ser mais fraco.

Um dos principais agentes nessa transformação, acreditamos, é o designer. É ele quem vai operar essa mediação capaz de extrair a potencialidade do meio, como veremos a seguir.

5.5

Mediação

adaptação afetividade afeto apropriação conteúdo conversão distração essência
estranhamento expectativa experiência exploração facilidade faixa etária função
hipertexto identidade imersão interação interatividade interesse interpretação
limitação linearidade linguagem ludicidade manutenção mediação medo
multimodalidade participação planejamento portabilidade potencialidade
resistência simulação sinergia transformação usuário

mediação

[s. f.] 1. ato ou efeito de mediar. 2. ato de servir de intermediário entre pessoas ou grupos; intervenção, intermédio.¹⁰⁸

Aqui, articulamos as respostas dos participantes à última pergunta dos grupos focais com alguns aportes teóricos sobre o tema central da pesquisa: como se dá a mediação do design na produção de livros? Que concepção do design podemos buscar para entender a atuação desse profissional frente ao livro digital interativo?

¹⁰⁸ HOUAISS, A. e VILLAR, M. de S. op. cit.

Em primeiro lugar precisamos lembrar que as concepções que envolvem a atividade do design variaram conforme o tempo. Na década de 1920, por exemplo, a escola alemã Bauhaus e outras instituições entendiam o design como uma “linguagem da visão”, universal. Buscavam a racionalidade, por meio do planejamento e da padronização das formas, sintéticas, que representassem elementos geométricos e tipografias básicas. Acreditavam que essa linguagem racional seria compreensível por todos, pelo simples fato de o olho ser um instrumento universal.¹⁰⁹

Embora não seja possível resumir todas as fases da Bauhaus a um único paradigma,¹¹⁰ podemos assinalar que a concepção racional da escola se tornou dogmática e influenciou muito da atividade do design gráfico a partir de então. Os princípios norteadores do design sistematizados na Bauhaus estão ligados ao *good design*, cujas características podem ser resumidas nesses pontos:

- economia no uso de diferentes fontes tipográficas;
- utilização de um sistema de *grid* ou similar que assegure a ordenação racional do projeto de modo a garantir sua unidade;
- articulação de um determinado repertório de elementos gráficos que, repetindo-se, assegurem a identidade do projeto;
- legibilidade, clareza, hierarquia (ordenação) e facilidade de decodificação pela repetição sistemática dos signos utilizados, permitindo o rápido entendimento por parte do leitor/receptor;
- prioridade à comunicação, colocando os aspectos estéticos sob sua “subordinação” (sem ignorar, entretanto, o necessário apelo ao novo como fator de persuasão).¹¹¹

Assim, a constituição do design gráfico enquanto atividade profissional teve como raiz o funcionalismo, que estabelecia uma série de parâmetros que garantiriam um bom design. Segundo Ana Cláudia Gruszynski, a noção do design “transparente” ou “invisível” vincula-se diretamente a essa ideologia funcionalista, célebre pela sentença “a forma segue a função”. O designer gráfico, nesse sentido,

¹⁰⁹ LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

¹¹⁰ “Costuma-se indicar seus períodos distintos segundo suas sedes: Weimar, 1919-25; Dessau, 1926-32 e Berlim, 1923-33. Maldonado (1975) identifica-as como correspondentes às ênfases conceituais que preponderaram na escola: a primeira, ligada ao expressionismo tardo-romântico; a segunda, de forte influência construtivista e marcada pelo racionalismo; e a terceira, marcada pelo racionalismo técnico-produtivista.” In: GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design gráfico: do invisível ao ilegível**. 2. ed. São Paulo: Edições Rosari, 2008, p. 52.

¹¹¹ GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. op. cit., p. 54-55.

procuraria exercer mais um papel de mediador da comunicação do que de alguém que quebrasse as regras estabelecidas e criasse algo novo.

O design gráfico pós-moderno, a partir dos anos 1960, contudo, veio rejeitar a chamada “comunicação universal”, dizendo ser “inútil buscar significado inerente a uma imagem ou objeto”.¹¹² Segundo essa visão, no processo de leitura e interpretação, as pessoas trazem seus próprios preconceitos culturais e suas experiências pessoais. Barthes diria que isso corresponde à morte do autor e à ideia de que todo texto é criado pelo leitor, pois é um “espaço de dimensões múltiplas” e “tecido de citações”.¹¹³

Nos anos 1980, a entrada dos computadores na atividade do design gráfico tornou ainda mais premente a questão da liberdade pós-moderna. Com o surgimento de sistemas operacionais como o Macintosh (introduzido em 1984 pela Apple) e o Windows, cujas interfaces com o usuário passaram a se dar por meio de ambientes gráficos, as atividades antes restritas quase que exclusivamente a tipógrafos profissionais, como a manipulação de fontes, espaçamento, entrelinhas, e outras operações gráficas, tornam-se não apenas simples de serem realizadas como rápidas e baratas.¹¹⁴

A virtualização do trabalho do designer gráfico permitiu que ele experimentasse novas configurações para seu objeto e, embora seja incorreto afirmar que essa experimentação não houvesse sido tentada antes – basta ver a produção das vanguardas no início do século XX –, é seguro afirmar que uma nova visão de design começa a ser gestada aqui. Os preceitos funcionalistas cada vez mais dão lugar ao ecletismo e ao hibridismo, e o designer perde o medo de empregar a desordem, o ruído e a poluição visual em seus projetos gráficos. Mais do que um modismo, esse movimento pós-moderno do design fundamenta-se nas tecnologias digitais e nas possibilidades que estas trouxeram para a atividade do design gráfico. Para Rafael Cardoso, essa abertura a experimentações é uma característica da pós-modernidade:

A marca registrada da pós-modernidade é o pluralismo, ou seja, a abertura para posturas novas e a tolerância para posições divergentes. Na época pós-moderna, já não existe mais a pretensão de encontrar uma única forma correta de fazer as coisas,

¹¹² LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. op. cit., p. 8.

¹¹³ BARTHES, Roland. A morte do autor. In: **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004, p.62.

¹¹⁴ CARDOSO, Rafael. op. cit.

uma única solução que resolva todos os problemas, uma única narrativa que amarre todas as pontas.¹¹⁵

Aqui, a breve comparação entre os momentos moderno e pós-moderno do design gráfico tem a função de ressaltar, como faz Gruszynski, o dilema entre o mediador transparente e o coparticipante da mensagem. No primeiro momento, modernista, o design se constitui como um campo autônomo, cuja atuação profissional deve seguir regras de caráter funcionalista, que o legitimam como um mediador eficiente do discurso do autor. Já o pós-modernismo abala a crença na imparcialidade e neutralidade do design, assumindo a coautoria da mensagem em seus aspectos visuais. O designer pós-moderno deixa claro ao leitor sua marca na ordenação do texto, ao fazer aflorar “as idiossincrasias pessoais, os padrões culturais, os vínculos sociais ou de grupo”.¹¹⁶

Atualmente, as visões de uma mediação transparente ou coparticipante convivem entre os designers de livros. Mas estes compreendem sua parcela de importância na configuração do objeto: todo e qualquer trabalho de design influencia a forma como um texto será lido. Caberá ao profissional, então, em conjunto com a equipe de produção e de acordo com a abertura propiciada pelo autor, escolher qual papel desempenhar em cada projeto.¹¹⁷

Como afirma Maíra Lacerda, que em sua dissertação de mestrado investiga a mediação do design entre o jovem e a literatura,

Cada projeto, cada texto à espera de se tornar um livro, possui inúmeras possibilidades que devem ser avaliadas e testadas pelos designers. É evidente que a subjetividade do profissional, como indivíduo possuidor de um repertório próprio, influenciará tais possibilidades, e é importante se valorizar tal condição. Seja para se ocultar ou para se deixar visível, a subjetividade do designer estará presente e dialogará com a subjetividade do escritor e inúmeras outras que se encontram no objeto-livro, para enfim alcançar o leitor, que, segundo o sistema definido por Barthes, ao decretar a morte do autor, é o lugar onde a unidade do texto se produz.¹¹⁸

Ainda que a atuação do designer seja determinada em face de cada projeto em particular, não podendo ser simplificada ou restrita a fórmulas prontas, é

¹¹⁵ Ibid., p. 206.

¹¹⁶ GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. op. cit., p. 108-109.

¹¹⁷ LACERDA, Maíra; FARBIARZ, Jackeline; OLIVEIRA, Isabel. **Design na leitura:** Uma possibilidade de mediação entre o jovem e a leitura literária. 2013. 210 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

¹¹⁸ Ibid., p. 60.

interessante ver como as opiniões dos participantes se relacionam aos conceitos aqui apresentados.

As duas concepções do design marcaram as discussões: por um lado, alguns participantes advogam em favor da mediação transparente do designer, dizendo que o “principal seria não perder a essência do livro” ou externando uma preocupação de que a intervenção do designer no texto, acrescentando recursos, possa fechar as “possibilidades interpretativas” por parte do leitor. Por outro, enxergam um designer coparticipante, alguém cuja tarefa “é explorar essas interatividades mais a fundo”, ou mesmo “criar outros tipos de interatividade”, a fim de adequá-las ao contexto da obra. Nesse sentido, para outro participante o designer também deve se perguntar se sua intervenção vai transformar a experiência do leitor, tornando-a prazerosa.

Além disso, como vimos, entre os participantes há tanto a ideia de que o designer deva gerir as expectativas dos usuários quanto a de que, pelo menos em se tratando de literatura, ele deva quebrar as expectativas. O que nos mostra como, na contemporaneidade, a função do designer está aberta a diferentes interpretações.

Contudo, é fundamental o envolvimento do designer em todas as etapas da produção, em qualquer tipo de mediação – transparente ou coparticipante – que se escolha adotar. Como disseram alguns participantes, o designer deve “estar do início ao fim do projeto” e “encarar o projeto como um todo”.

Os lugares do design na criação de livros digitais interativos

Aqui, refletimos sobre os lugares do designer na criação de livros digitais interativos, tendo como fundamento os dados colhidos durante o grupo focal e as problematizações dos conceitos mais presentes nas falas dos leitores. Percebemos que o livro digital interativo nos permite pensar numa atuação do designer diferente daquela costumeiramente atribuída ao design gráfico de livros impressos. As possibilidades de criação trazidas pelo dispositivo eletrônico dão ao designer a oportunidade de participar do processo do livro digital de formas novas, que ainda estão por ser descobertas.

Enquanto a participação do designer no livro impresso tem uma tradição estabelecida, traduzida no paradigma da invisibilidade, em muitos casos, e da coautoria ou da experimentação, em outros poucos, as formas desse livro permanecem como um porto seguro a partir do qual se materializa a criação. Temos livros físicos de diferentes tamanhos (miniatura, de bolso, gigante, etc.), materiais (papel, plástico, pano, etc.) e propostas (leitura de texto, de fragmentos ou de imagens, etc.), mas todas as experiências de *subversão* da forma do livro brincam com um repertório de práticas de leitura que reconhecemos próprias do livro. Ainda que o designer gráfico experimente novas formas para o livro, exercitando sua liberdade, a quase totalidade dos projetos se destina à transmissão da mensagem de um autor, na forma do texto escrito, o que o confina a um lugar de participação discreta, embora fundamental. Como lembra Richard Hendel, em *O design do livro*, é comum o leitor não pensar sobre o projeto visual de um livro, de tão “mundano” que esse objeto é. Por outro lado, os designers muitas vezes aceitam que seu trabalho é transmitir a ideia de um autor da forma mais eficiente possível, acreditando que para isso devam atuar de forma “invisível”.¹¹⁹

¹¹⁹ HENDEL, Richard. **O design do livro**. Coleção Artes do Livro. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003, p. 1.

Como vemos em Chartier, as formas materiais do livro carregam significados. Tudo o que o designer gráfico faz, ainda que busque uma neutralidade no processo de produção de um livro, adiciona uma camada de sentidos e entendimentos possíveis na leitura. Ao escolher formatos, cores, tipografias, acabamentos, o designer de livros confere àquele objeto a forma como deseja que seja percebido. Cada detalhe será percebido, mas o designer não controla todas as possibilidades de leitura, porque o leitor é livre para se apropriar do objeto a partir de inúmeros fatores individuais e/ou sociais. Mas quando trabalha com tipos, formatos, elementos pré ou pós-textuais, encadernações, etc., o designer gráfico faz uso de um conjunto de recursos que dizem respeito à sintaxe do objeto-livro, os quais ele manipula com determinado objetivo.

No livro digital interativo, como vimos até aqui, as formas de atuação são diversas. O designer desse livro deve ser capaz de transitar por áreas que até então permaneciam como redutos de profissionais específicos. Essas áreas, mais notadamente, seriam o design gráfico e o design digital. Do design gráfico, ele pode extrair os parâmetros da produção de livros impressos, pois ainda terá de tomar decisões que envolvem tipografia, cores, *layout*, etc. Mas essas decisões serão regidas por outras características que o dispositivo de leitura eletrônica demanda. Como diz David Small, a tela não é um pedaço de papel e, portanto, não deve ser tratada como tal.¹²⁰ A tipografia, que em um impresso é exibida de uma determinada forma, numa tela tem outro modo de funcionamento. As cores, que na produção gráfica em geral são limitadas pelo custo de impressão, dependendo do dispositivo podem ser ilimitadas. O *layout*, que no livro impresso é um elemento controlável desde a concepção até a impressão, no livro digital pode ser fluido e mudar conforme o tamanho da tela. Enfim, o designer, ainda que se baseie numa sintaxe estabelecida do livro, passa a ter novos elementos com os quais trabalhar, porque o meio é novo e as leituras que nele são feitas são diversas.

Como os dispositivos de leitura eletrônica transportam a leitura para o ambiente digital, o designer de livros digitais interativos pode também buscar referências no design digital. Jesse J. Garrett desenvolveu um diagrama que explica os conceitos de design fundamentais para a criação de *sites* (Figura 22). Esse

¹²⁰ SMALL, David. **Rethinking the book**. Massachusetts Institute of Technology. Dept. of Architecture. Program in Media Arts and Sciences, 1999.

diagrama, publicado na Internet em 2000 e depois transformado em livro, identifica os elementos da experiência do usuário para aos quais um desenvolvedor de *site* deve atentar, mas é útil também para designers de livros digitais interativos, porque pode servir a qualquer produto desenvolvido para o meio digital que considere a experiência do usuário.

Cada etapa do diagrama representa um andar de um edifício a ser construído. Em sua base, esse edifício se alicerça tanto nas necessidades do usuário quanto nos objetivos do projeto (*estratégia*). Do plano mais abstrato, da estratégia, para um mais concreto, estão envolvidos, em ordem: a definição dos aspectos funcionais ou elementos do conteúdo necessários para atender a essas necessidades, ou seja, os recursos do sistema (*escopo*); o design de interação ou a arquitetura da informação, que projeta o espaço da informação para facilitar o acesso ao conteúdo, articulando as características formais e funcionais (*estrutura*); o design da informação, da interface e da navegação, que definem como serão apresentados os elementos na tela, determinando a disposição dos itens navegáveis e orientando o usuário (*esqueleto*); e por fim o design visual, que dá tratamento gráfico aos elementos exibidos ao usuário, como a tipografia, as cores e as formas (*superfície*). Esse diagrama também aponta para uma dualidade dos projetos digitais: podem atuar como *meio de informação* (orientado à informação) ou como *plataforma de funcionalidades* (orientado à tarefa).

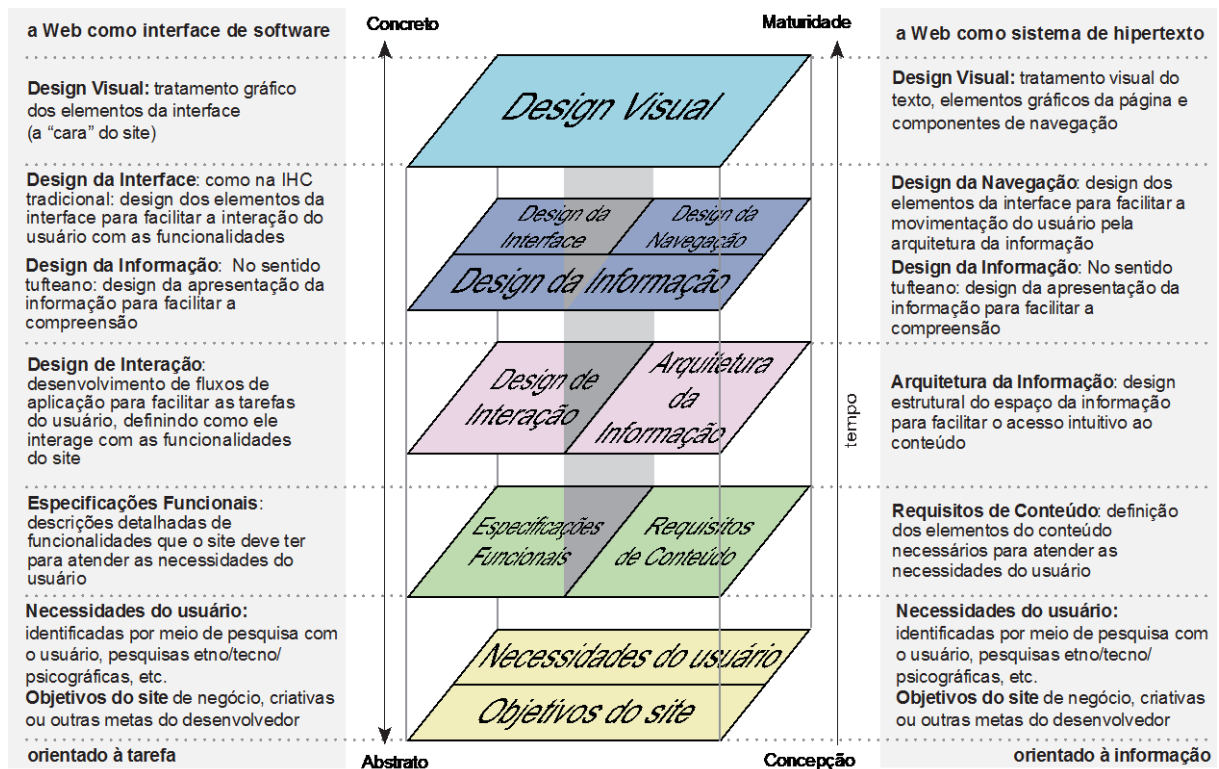


Figura 22 - Elementos da experiência do usuário, por J.J. Garrett¹²¹

Como diz Gruzynski, existem outros aspectos que hoje vem modificando o campo da atuação do designer de mídias digitais. A popularização dos dispositivos digitais móveis (*e-readers*, *tablets* e *smartphones*) substituiu o uso de periféricos, como *mouses* e teclados, pelas telas *touch screen*, criando uma gama de novos gestos e posturas próprias ao meio e à interação. Essas novas modalidades de interação com os objetos leitores de textos multimídia, como já dissemos, fez surgir outras práticas de leitura, que nessa pesquisa tentamos analisar. Além disso, o armazenamento na *nuvem*, aliado à melhora das conexões à Internet, ampliou o acesso aos produtos digitais e aumentou sua portabilidade, pois agora podem ser acessados em diferentes dispositivos conforme a vontade do usuário: pode-se começar a ler um livro num iPad e continuar a leitura num iPhone, por exemplo. Por último, aumentou a oferta de aplicativos voltados ao mercado editorial, que nem sempre são compatíveis em determinados sistemas,

¹²¹ Disponível em: http://www.jjg.net/elements/translations/elements_pt.pdf

o que demandou um esforço para a definição de padrões por meio de instituições internacionais.¹²²

Esses parâmetros que acabamos de mencionar são orientações técnicas na tentativa de tornar a experiência do usuário mais prazerosa. Assim como a Bauhaus via no *bom design* uma fórmula para se criar um projeto gráfico que transmitisse a mensagem do autor de forma eficiente, essas normas, se aplicadas ao design de livros digitais interativos podem ser um guia para projetos com foco na experiência do usuário. Mas é importante não esquecer que, assim como o design gráfico pós-moderno expandiu as fronteiras de atuação do designer, tornando-o mais presente na autoria de uma obra, esse movimento também pode ser observado na criação dos livros digitais interativos. Essas experiências são (e serão) interessantes contribuições dos designers para o surgimento de novos usos para esse objeto de leitura, que não estão necessariamente previstos nas orientações que acabamos de relatar. O designer – ou desenvolvedor – torna-se mais presente num projeto que subverte a orientação à leitura de livros em meios digitais, encontrando novas formas para se olhar o consumo de conteúdo.

A editora inglesa Visual Editions tem um projeto, em parceria com o Creative Lab do Google, chamado Editions at Play, cujo objetivo é criar livros digitais “inimprimíveis”. Os “livros” desse projeto pretendem explorar as potencialidades do meio digital para criar experiências realmente interativas e nativas da plataforma eletrônica. *Entrances & Exits* é uma dessas criações. É uma história de ficção escrita por Reif Larsen, contada por meio de uma integração com o Google Street View. Nesse livro, o leitor pode explorar a locação correspondente a cada capítulo, visualizando exatamente o local onde a narrativa se desenrola. Esse recurso não é colocado ali de forma gratuita, e nem o leitor pode sair navegando pelas coordenadas do mapa. Ao limitar o espaço de visualização, esse aplicativo ambienta o leitor na narrativa, que acompanha um personagem em sua exploração do espaço. Vendo o estilo das casas ao redor, os pedestres em cada locação e os idiomas das placas, o leitor tem o mesmo estranhamento do personagem ao mudar de ambiente. O leitor pode ter a noção do que se passa antes de ler cada capítulo. O sumário não apresenta os capítulos e as localizações correspondentes, que vão sendo revelados

¹²² GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. Design editorial e publicação multiplataforma. **Intexto**, [s.l.], n. 34, p.571-588, 17 dez. 2015. Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação.

conforme a leitura avança.¹²³ Como diz Pastore, uma vez que os acontecimentos e reações do protagonista estão ligados aos lugares em que a narrativa ocorre, a exploração das locações, antes de ser um efeito meramente ilustrativo, ajuda a envolver o leitor na história narrada.¹²⁴

The Truth About Cats and Dogs, de Sam Riviere e Joe Dunthorne, também criado pela Visual Editions, é outro exemplo de experimentação digital. É um livro de poesia que se apresenta como uma conversa entre os autores. Ele leva o leitor a acompanhar a interação entre Riviere e Dunthorne, por meio de trechos de seus diários e mensagens trocadas, que contam a história de uma malsucedida colaboração entre eles. As cores da interface indicam qual autor está falando, e o leitor é livre para escolher que fragmento ler a cada vez, alternando entre os dois pontos de vista. Em vez de um sumário com páginas, o livro mostra bolinhas que indicam quais fragmentos já foram lidos. Os poemas trocados entre os autores são exibidos como se estivessem sendo digitados em tempo real, com hesitações, correções e trocas de palavras, o que causa no leitor a impressão de acompanhar a interação enquanto ela acontece.¹²⁵ Esses *e-books* não são arquivos que possam ser baixados para um dispositivo: estão na *nuvem*, disponíveis para acesso a partir do navegador de Internet, o que permite maior liberdade de programação, uma vez que não estão restritos às limitações do formato ePUB ou do *book app*.

Essas experiências apontam para a possibilidade de criação de um produto que aos poucos se afasta da herança do livro impresso e adquire uma linguagem¹²⁶ própria. Como pudemos observar pelos livros digitais experimentados durante o grupo focal, considerados os melhores de 2015 por um prêmio de prestígio na área, grande parte dessas obras ainda toma de empréstimo muitas das convenções do impresso, para adaptá-las, com maior ou menor eficiência, aos elementos de

¹²³ LEA, Richard. What apps next? Publishers and developers embrace 'unprintable' fiction. **The Guardian**. Londres. 3 fev. 2016. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/books/2016/feb/03/publishers-developers-digital-technology-unprintable-fiction-google-editions-play>>. Acesso em: 14 dez. 2016.

¹²⁴ PASTORE, Marina. **Os livros digitais do futuro? – O retorno**. 2016. Disponível em: <<http://colofao.com.br/1278/os-livros-digitais-do-futuro-o-retorno/>>. Acesso em: 14 dez. 2016.

¹²⁵ STINSON, Liz. Google's New Interactive E-Books Would Be Impossible to Print. **Wired**. 2 maio 2016. Disponível em: <<https://www.wired.com/2016/02/googles-new-interactive-e-books-would-be-impossible-to-print/>>. Acesso em: 14 dez. 2016.

¹²⁶ Entendemos linguagem como um conjunto de signos próprios de um sistema de comunicação. Assim, a linguagem do livro digital interativo refere-se aos elementos desse meio que são ordenados de forma a transmitir um conteúdo.

experiência do usuário próprias da plataforma digital. Buscando conjugar a simulação de uma experiência como a leitura de um livro impresso com a navegação em conteúdo multimídia, que confere a esse objeto uma orientação de uso por vezes interativo e não linear, o livro digital interativo nos parece um produto cujo papel ainda está por ser descoberto.

Nessa pesquisa, articulando teoria e experimentação, percebemos que a leitura digital é incrementada quando o projeto é pensado para explorar os recursos nativos do dispositivo em que é utilizado, transformando-a numa experiência mais interativa e intuitiva. Por outro lado, percebemos também que o conteúdo do livro digital ainda é considerado mais importante que a inovação pura e simples.

A criação de uma linguagem nova para o livro digital interativo estará sujeita a experimentações ou manutenções. É possível também que os avanços tecnológicos promovam o surgimento de uma série de produtos para consumo de textos, que vão configurar novas formas de leitura indefinidamente. Como apontou a pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, o *smartphone* é o meio mais utilizado para consumo de livros digitais atualmente (56%), três vezes mais que *tablets* (18%) e quatorze vezes mais que *e-readers* (4%). Assim, é possível também imaginar um futuro em que leitores passem a demandar livros digitais interativos adaptados a esse formato e que editores passem a priorizá-lo, o que pode acarretar em novas formas de se pensar e criar o produto. Nesse processo, o design tem papel singular.

Em geral, a produção de livros ocorre de maneira fragmentada, com cada profissional cuidando de uma parte, seja da textual, gráfica ou comercial. É comum que os agentes dessa cadeia não tenham a noção completa do propósito do projeto. Nessa organização, o designer costuma entrar como alguém que apenas dá forma a um texto. A divisão do trabalho em departamentos serve às editoras tanto para agilizar a produção dos livros quanto para estabelecer uma hierarquia que evite maiores complicações.

O conceito de Design na Leitura, desenvolvido no Núcleo de Estudos do Design do Livro, da PUC-Rio,¹²⁷ sustenta que o design deve ir além da arte do livro: ele deve voltar-se ao leitor, entendendo-o como um ser social e dinâmico. Deve buscar o diálogo entre o objeto gerado, os responsáveis por sua produção e

¹²⁷ Atualmente é estudado no grupo de estudos Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação, também da PUC-Rio (www.designnaleitura.net.br).

quem o lerá, articulando os diversos elementos do objeto-livro para atuar não somente na forma final do produto, mas principalmente na experiência que esse produto pode gerar.

Esse conceito vem sendo aplicado em diversos trabalhos realizados por pesquisadores vinculados ao grupo de estudos Design na Leitura de Sujeitos e Suportes em Interação – DeSSIn, coordenado por Jackeline Lima Farbiarz e Alexandre Farbiarz. Como exemplo, tem-se a dissertação de mestrado de Ricardo Artur Pereira de Carvalho, em que se verifica que, no design de livros, muitas vezes há um distanciamento entre o designer e o leitor, considerado implícito ou idealizado. Segundo ele, não se reconhece devidamente a importância do papel do designer como um agente cultural, responsável pela construção de significados.¹²⁸

Outro eixo importante do conceito é o entendimento do fenômeno da leitura em multimeios. Ao abrigar pesquisas que investigam a interação de sujeitos com suportes variados como os livros digitais, jogos eletrônicos e outras plataformas, o DeSSIn, utilizando o conceito de Design na Leitura, pretende ressaltar que o ato de ler não está restrito aos textos escritos, mas envolve também a visualidade, a interatividade e outros elementos presentes nos diversos suportes, com os quais o usuário tem contato durante a experiência.

Ainda, num contexto em que políticas públicas voltadas à leitura são postas em prática, principalmente por meio da compra pelo governo de livros de literatura para crianças e jovens, o Design na Leitura, como sustenta Maíra Lacerda em sua dissertação de mestrado, torna-se um conceito fundamental para se analisar criticamente a escolha desses livros. Ao considerar o objeto-livro um suporte de leitura multimodal, em que o texto e os outros elementos devem dialogar, é possível

ampliar a compreensão do objeto-livro e considerá-lo, para além da experiência de fruição literária, como um projeto interdisciplinar que inclui a integração das linguagens que o compõem e a adequada antevisão do leitor enquanto instância cultural e social participante de um cenário de políticas públicas de leitura.¹²⁹

Em suma, sua proposta é entender o Design como um campo interdisciplinar, que conjuga conhecimentos de diferentes áreas, e cuja tarefa é participar como

¹²⁸ CARVALHO, Ricardo Artur Pereira de; COELHO, Luiz Antonio Luzio; FARBIARZ, Jackeline Lima. **Livro de Guarani feito por Juruá**: Reflexões acerca do Design do livro e da leitura a partir da escolarização dos agentes de saúde Guarani. Rio de Janeiro, 2007. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

¹²⁹ LACERDA, Maíra; FARBIARZ, Jackeline; OLIVEIRA, Isabel. op. cit., p.166.

mediador da leitura. Em vez de apenas reproduzir formas dadas, questionar-se sobre o contexto da leitura e do leitor daquele objeto-livro.

Podemos pensar o design do livro digital interativo dessa forma. Ao lidar com um objeto cuja linguagem está em formação, o que ressalta a importância da experiência do leitor no contato com o livro, sua postura deve ser cada vez menos a de um agente isolado na cadeia produtiva do livro e mais de um participante ativo junto aos demais agentes (autores, editores, tradutores, ilustradores, revisores, etc.).

Retomando a ideia de ciência envolvida de Findeli¹³⁰, segundo a qual o design é um sistema em que as subjetividades de todos os agentes dessa cadeia participam do processo de criação, o designer deve reconhecer que há tanto contextos e usuários diferentes quanto recursos e modalidades de leitura variados. A tarefa do designer, então, é avaliar todas essas variáveis, o que se traduz numa participação mais ativa. Com sua visão projetual, o designer deve não só ter um diálogo mais profundo com o autor – sugerindo caminhos que este não pensou, tendo em vista a fruição do leitor –, como pode ser ele mesmo um, na medida em que constrói o percurso interativo que faça o leitor navegar pelo conteúdo intuitivamente.

Por isso, entendemos que os lugares do design na criação de livros digitais interativos não se restringem apenas na *aplicação* de técnicas – que, todavia, são importantes –, mas que se referem também a uma atitude em que o designer amplia suas esferas de atuação. Sobretudo, significam um conjunto de *condutas* a partir das quais o designer lança seu olhar sobre esse objeto, questionando sobre as experiências que este proporciona ao leitor, as novas possibilidades de criação e a importância da mediação. Busca, com isso, contribuir para a construção de uma nova forma de leitura em uma linguagem que propicie fruição, aprendizagem, afeto e encantamento.

¹³⁰ FINDELI, Alain. op. cit., p. 9-10.

Considerações finais

Com a proposta de analisar as práticas de leitura de livros digitais interativos e os lugares do designer na criação desses produtos, acreditamos que atingimos os objetivos dessa dissertação. Na verdade, essa pesquisa é um passo inicial num terreno ainda pouco explorado, sujeito, algumas vezes, a simplificações. Por isso, procuramos abordar o assunto de forma que pudéssemos problematizar os dados colhidos. Como uma pesquisa de caráter exploratório, articulamos os conhecimentos teóricos às experimentações e vivências dos leitores, chegando assim a formulações que, antes de encerrar o assunto, pretende contribuir para novas incursões.

No percurso dessa pesquisa, vimos como as formas do livro não só se adaptaram às necessidades de um público leitor como também engendraram novos usos para esse objeto. Das tabuletas ao códice, o livro se constituiu como um veículo para a transmissão da palavra escrita, tornando-se uma tecnologia eficaz para esse fim. Sua forma se consolidou e se mantém estável até hoje, e as inovações que os designers propõem visam ou subverter sua linguagem, experimentando criar novas maneiras de se olhar para o objeto, ou aperfeiçoar a transmissão da mensagem, enfatizando o papel da experiência do leitor. Flutuando entre esses dois polos, a forma do livro é reforçada, e permanece como uma mídia com características próprias, reconhecíveis tanto por produtores quanto por leitores.

As mudanças tecnológicas que promoveram a entrada dos meios eletrônicos na vida cotidiana deram origem a novos meios de comunicação. Ao longo de seu desenvolvimento, esses meios gradualmente encontraram seus lugares e funções mais usuais na vida das pessoas. O livro digital, um dos produtos dessa transformação, surgiu a partir da ideia da digitalização dos textos, que permitiria a acumulação ilimitada dos livros e o acesso instantâneo a esse material. Buscando transpor a experiência de leitura própria do livro impresso para os dispositivos eletrônicos, as primeiras versões comercialmente exploradas dos *e-books* valeram-

se da sintaxe do objeto que visavam simular. Num período em que a tecnologia de leitura em tela ainda estava em seu início, o objetivo era simular com fidedignidade o livro impresso, libertando os *e-books* dos computadores e levando-os para os *e-readers*.

Com a crescente familiarização dos usuários dos computadores com a multimídia, o livro digital passa a incorporar elementos até então ausentes: vídeos, sons, animações, etc. Principalmente, o avanço tecnológico dos dispositivos eletrônicos permitiu maior liberdade para a criação e para a leitura. Com a entrada em cena dos objetos que nessa pesquisa chamamos livros digitais interativos, a experiência do usuário ganhou nova possibilidade de análise.

Observando os resultados das experimentações realizadas nos grupos focais, percebemos que essa experiência de leitura se caracteriza tanto por ser fragmentada e orientada a uma não linearidade, quanto por promover a imersão do leitor no conteúdo por meio da interação. Como constatamos, os livros digitais interativos mais bem avaliados foram aqueles que voltaram sua atenção à usabilidade e ao design, o que nos mostrou a importância de se pensar no leitor durante a criação. Por outro lado, verificamos a importância maior do conteúdo, que diz respeito à integração do texto com os elementos multimídia, do que da inovação, que os participantes dos grupos focais disseram não ser garantia para uma boa experiência de leitura.

Ao problematizar os temas mais abordados durante os grupos focais, quisemos ressaltar que muitos dos conceitos que costumamos atribuir aos livros digitais, na verdade, devem ser discutidos mais profundamente. Como vimos, relacionar automaticamente os meios digitais à noção da interatividade, por exemplo, pode nos levar a não criar produtos que promovam uma interação mais aberta do leitor com o livro digital, optando por acrescentar recursos sem um critério, o que no fim atrapalha a experiência de leitura. Da mesma forma, analisar as diferenças entre o impresso e o digital a partir da oposição linear x não linear pode encobrir a complexidade do fenômeno da leitura, único em cada situação. Outro dado verificado foi a importância do afeto, entendido como a relação que o leitor estabelece com o objeto de leitura. Como percebemos durante os grupos focais, a experiência de leitura envolve também uma dimensão emocional e não está restrita à consecução prática de uma finalidade determinada. Ainda pudemos

notar que a atuação do profissional responsável por dar forma ao conteúdo comporta diferentes abordagens, as principais sendo a transparência, na qual ele contribui para reproduzir normas do *bom design*, e a coparticipação, na qual ele reconhece seu papel de mediador.

Ao definir o livro digital interativo, com base nos resultados dos grupos focais e na pesquisa bibliográfica, como um produto cuja linguagem está em formação, caracterizamos os lugares do designer nesse processo. Entendemos que esse profissional pode conjugar conhecimentos de áreas como o design gráfico e o design digital, usando-os como ponto de partida para a criação. Mas para se aproximar de uma linguagem que dê conta da potencialidade do meio, deve perceber que o dispositivo eletrônico não é nem um livro impresso nem um site da Internet.

Tendo atingindo os objetivos de se conceituar o livro digital interativo, mapear as leituras desses objetos e os lugares do designer nesse cenário, essa pesquisa pretende contribuir para que se entenda o design de livros digitais interativos com um olhar voltado à experiência do leitor. Como desdobramento dessa pesquisa, entendo que essa abordagem seja importante para futuras investigações em áreas correlatas, que estudem as leituras em diferentes dispositivos e as mudanças provocadas tanto pelas novas mídias quanto pelo contexto do usuário no ato da leitura. Ao ampliar a noção de leitura (do texto) para abarcar a leitura da visualidade e da interatividade, novos estudos podem ser úteis para se avaliar criticamente a pertinência dos recursos em contextos de aprendizagem e/ou fruição.

Ao enfatizar a importância do design na construção de um diálogo entre os sujeitos e os suportes, pretendemos reconhecer que o objeto-livro, tornado digital e interativo, pode forjar uma linguagem própria que engaje leitores na experiência de leitura, afastando-se da simulação do livro impresso e assumindo, de fato, seu caráter digital.

Referências bibliográficas

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith. A “revisão da bibliografia” em teses e dissertações: meus tipos inesquecíveis – o retorno. In: BIANCHETTI, Lucídio, MACHADO, Ana Maria (orgs.). **A bússola do escrever**: desafios e estratégias na orientação de teses e dissertações. Florianópolis: Ed. da UFSC; São Paulo: Cortez, 2002.

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro**: princípios da técnica de editoração. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Brasília: INL - Instituto Nacional do Livro, 2000.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BARBIER, Frédéric. **História do livro**. São Paulo: Paulistana, 2008.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2002.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BOLTER, Jay David. **Writing space**: The computer, hypertext, and the history of writing. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., 1991.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. 3. ed. São. Paulo: Blucher, 2008.

CARRIERE, Jean Claude; ECO, Umberto. **Não contem com o fim do livro**. Rio de Janeiro: Record, 2010.

CARVALHO, Ricardo Artur Pereira de; COELHO, Luiz Antonio Luzio; FARBIARZ, Jackeline Lima. **Livro de Guarani feito por Juruá**: Reflexões acerca do Design do livro e da leitura a partir da escolarização dos agentes de saúde Guarani. Rio de Janeiro, 2007. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Editora Unesp/Imprensa Oficial do Estado, 1999.

FARBIARZ, Alexandre; FARBIARZ, Jackeline. Do código ao ebook: o texto e o suporte. In: COELHO, Luiz Antonio L.; FARBIARZ, Alexandre (Org.). **Design: olhares sobre o livro**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.

FARBIARZ, Jackeline. **Design na leitura: um dos percursos do Núcleo de Estudos do Design do Livro da PUC-Rio**. [2006]. Disponível em: <<http://www.dad.puc-rio.br/nel/artigos/06-farbiarzlivro.pdf>>.

FERN, Edward. **Advanced focus group research**. California: Thousand Oaks, 2001.

FINDELI, Alain. Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. In: **Design Issues**, v. 17, n. 1, winter 2001.

FLUSSER, Vilém. Sobre a palavra design. In: _____. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

_____. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2007.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. 8. ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

GONÇALVES, Márcio Souza; BARBOSA, Rafael de Oliveira. Comunicação, linearidade e não-linearidade: costurando conceitos e práticas. **Intexto**, Porto Alegre, n. 34, p.694-712, 17 dez. 2015. Faculdade de Biblioteconomia Comunicação. <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201534.694-712>.

_____; GUIMARÃES, Thayz. Um livro pra chamar de meu: afeto e materialidade. In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM, 2015, Rio de Janeiro. **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM**. São Paulo: Intercom, 2015. v. 1. p. 1-15.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design gráfico: do invisível ao ilegível**. 2. ed. São Paulo: Edições Rosari, 2008.

_____. Design editorial e publicação multiplataforma. **Intexto**, [s.l.], n. 34, p.571-588, 17 dez. 2015. Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201534.571-588>.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II** – Como criar e produzir livros. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

HENDEL, Richard. **O design do livro**. Coleção Artes do Livro. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

IERVOLINO, SA.; PELICIONI, MCF. A utilização do grupo focal como metodologia qualitativa na promoção da saúde. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, v. 35, n.2, p.115-21, jun, 2001.

JAMES, Ryan; DE KOCK, Leon. The Digital David and the Gutenberg Goliath: The Rise of the “Enhanced” e-book. **English Academy Review**, v. 30, n. 1, 2013.

LACERDA, Maíra; FARBIARZ, Jackeline; OLIVEIRA, Isabel. **Design na leitura**: Uma possibilidade de mediação entre o jovem e a leitura literária. 2013. 210 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MAGALHÃES, Aluísio. "Comunicação Visual", In: **Editoração hoje** [et al.], 2a. ed., Rio de Janeiro: Ed. da Fundação Getúlio Vargas, 1981.

MANGUEL, Alberto. **Uma história da leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, Massashusetts: MIT Press, 2001.

MARGOLIN, Victor. **A política do artificial**: ensaios e estudos sobre o design. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

MOD, Craig. Designing books in the digital age. In: MCGUIRE, Hugh; O'LEARY, Brian (Org.). **Book**: a futurist's manifesto. O'Reilly Media, 2012. Cap. 7. Web. Disponível em: <<https://book.pressbooks.com/chapter/book-design-in-the-digital-age-craig-mod>>. Acesso em: 9 jan. 2017.

MORGAN, David. **Focus Group as qualitative research**. Qualitative research methods series. London: Sage Publications, 1997.

NORMAN, Donald. **Design emocional: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

ONG, Walter J. **Oralidade e cultura escrita**. São Paulo: Papirus, 1998.

PRIMO, Alex F. T. Interfaces de interação: da potencialidade à virtualidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 5, n. 9, p.68-75, 10 abr. 2008. EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.1998.9.3012>.

_____. Seria a multimídia de fato interativa? **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 4, n. 6, p.92-95, 9 abr. 2008. EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.1997.6.2968>.

PROCÓPIO, Ednei. **A revolução dos ebooks: a indústria dos livros na era digital**. São Paulo: SENAI-SP, 2013.

RIBEIRO, Flávia Nizia da Fonseca. **Internet e Imagem: representações de jovens universitários**. Rio de Janeiro, 2008, 181 p. Tese de Doutorado – Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

SMALL, David. **Rethinking the book**. Massachusetts Institute of Technology. Dept. of Architecture. Program in Media Arts and Sciences, 1999.

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge. **A interatividade e a narrativa no livro digital infantil: proposição de uma matriz de análise**. 2015. 202 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

UNESCO. Records of the General Conference. **Resolutions**. Paris: Thirteenth Session, 1964. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001145/114581e.pdf>>.

Material em meio eletrônico

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **Dossiê técnico: Informação e documentação - Livros e folhetos - Apresentação**. 2015. Disponível em: <<http://abnt.org.br/paginampe/biblioteca/files/upload/anexos/pdf/4ed85f2dc144a4839bb2e5178c1bc266.pdf>>. Acesso em: 1 jun. 2015.

BUSH, Vannevar. As we may think. **The Atlantic**. jun. 1945. Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881>>. Acesso em: 26 out. 2015.

CUNHA, Joana. Mercado de livros digitais não decola no Brasil e estagna nos EUA e Europa. **Folha de São Paulo**. São Paulo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2016/04/1759174-mercado-de-livros-digitais-nao-decola-no-brasil-e-estagna-nos-eua-e-europa.shtml>>. Acesso em: 10 abr. 2016.

FERREIRA, Cristiane. **Como funciona a tela e-Ink dos e-readers**. 2014. Disponível em: <<http://www.vidasempapel.com.br/como-funciona-tela-e-ink-dos-e-readers/>>. Acesso em: 1 jun. 2015.

FERREIRA, Cristiane. **O que é DRM e por que isso te interessa?** 2013. Disponível em: <<http://www.vidasempapel.com.br/drm/>>. Acesso em: 9 jan. 2017.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Versão de "Alice" para iPad mistura literatura e animação gráfica**. 2014. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/multimedia/tvfolha/2010/04/720478-versao-de-alice-para-ipad-mistura-literatura-e-animacao-grafica.shtml>>.

HOUAISS, A. e VILLAR, M. de S. **Dicionário Houaiss Eletrônico**. Versão. 3.0. CD-ROM. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2009.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da Leitura no Brasil - 4ª edição**. Disponível em: <http://prolivro.org.br/home/images/2016/Pesquisa_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_-_2015.pdf>. Acesso em: junho de 2016.

INTERNATIONAL DIGITAL PUBLISHING FORUM. **Understanding EPUB 3**. Disponível em: <<http://epubzone.org/epub-3-overview/understanding-epub-3>>. Acesso em: 9 jan. 2017.

KING, Carla. **A Self-Publisher's Primer to Enhanced E-Books and Book Apps**. 2010. Disponível em: <<http://mediashift.org/2010/08/a-self-publishers-primer-to-enhanced-e-books-and-book-apps224/>>. Acesso em: 1 jun. 2015.

LEA, Richard. What apps next? Publishers and developers embrace 'unprintable' fiction. **The Guardian**. Londres. 3 fev. 2016. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/books/2016/feb/03/publishers-developers-digital-technology-unprintable-fiction-google-editions-play>>. Acesso em: 14 dez. 2016.

LEOPOLDO, Cindy. **Entre e-books e bruxarias**. 2014. Disponível em: <<http://www.intrinseca.com.br/blog/2014/02/entre-e-books-e-bruxarias/>>. Acesso em: 6 fev. 2017.

PASTORE, Marina. **Os livros digitais do futuro? – O retorno**. 2016. Disponível em: <<http://colofao.com.br/1278/os-livros-digitais-do-futuro-o-retorno/>>. Acesso em: 14 dez. 2016.

REVISTA GALILEU. **Livro Alice para iPad tem novos recursos interativos**. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,EMI133055-17770,00-LIVRO+ALICE+PARA+IPAD+TEM+NOVOS+RECURSOS+INTERATIVOS.html>>.

STINSON, Liz. Google's New Interactive E-Books Would Be Impossible to Print. **Wired**. 2 maio 2016. Disponível em: <<https://www.wired.com/2016/02/googles-new-interactive-e-books-would-be-impossible-to-print/>>. Acesso em: 14 dez. 2016.

STONE, Brad. Amazon Erases Orwell Books From Kindle. **The New York Times**. Nova York. 17 jul. 2009. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2009/07/18/technology/companies/18amazon.html?_r=0>. Acesso em: 9 jan. 2017.

Apêndices

1. Termo de consentimento para o grupo focal



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
LABORATÓRIO LINGUAGEM, INTERAÇÃO E CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS
Título da Pesquisa: OS LUGARES DO DESIGNER NA CONSTRUÇÃO DE LIVROS DIGITAIS INTERATIVOS

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) a participar desta pesquisa sobre livros digitais interativos.

Objetivo

O objetivo desta pesquisa é investigar as práticas de leitura de livros digitais interativos.

Justificativa

Com esta pesquisa, pretende-se gerar novos conhecimentos sobre uma área que tem recebido pouca atenção. Os estudos nesta direção são importantes para orientar produtores, editores e designers, assim como para documentar as mudanças do campo editorial.

Procedimentos

Se você decidir participar desta pesquisa, será solicitado que você faça parte de um grupo focal sobre livros digitais interativos. O grupo focal é uma técnica de pesquisa muito utilizada para coletar dados tanto subjetivos quanto grupais sobre um tema específico. A duração total da atividade será de 2 horas. A atividade será conduzida por meio dos procedimentos descritos abaixo:

- Experimentação de três livros digitais interativos em dispositivos eletrônicos cedidos pelo pesquisador;
- Após cada experimentação, aplicação de um questionário pertinente ao livro analisado; e
- Por fim, será promovida uma conversa entre o coordenador e os participantes sobre o tema, com auxílio de tópicos previamente estabelecidos.

Riscos

O pesquisador acompanhará a atividade na função de observador. Outro pesquisador será convidado para atuar como coordenador do grupo focal. Não há riscos previsíveis ou desconfortos nas atividades e o pesquisador também não incentivará nenhuma atividade que possa levar a qualquer risco.

Benefícios

Não há benefícios diretos pela sua participação nesta atividade. No entanto, sua participação é muito importante para a compreensão do tema da pesquisa.

Compensação

Não há nenhuma remuneração por sua participação nesta pesquisa.

Informações coletadas

As atividades do grupo focal serão acompanhadas pelo pesquisador, que irá gravar (por meio de fotografia e vídeo) os relatos e anotar suas observações e comentários em um bloco de notas.

Sigilo

Para proteger o sigilo de sua identidade, seu nome não aparecerá em nenhuma publicação. Você receberá um pseudônimo (nome falso), que será usado em vez de seu nome. Todo o material coletado será tratado como confidencial e restrito para fins acadêmicos.

Autorização para uso de imagem e declarações

Ao assinar este termo, você autoriza o uso da sua imagem (sem o reconhecimento de sua face), suas declarações e sua participação para finalidades acadêmicas - artigos acadêmicos, aulas, *papers*, *sites*, apresentações em simpósios ou congressos científicos relacionados ao tema.

Custos

Você não terá nenhum custo como resultado de seu consentimento para participar do grupo focal.

Direitos dos participantes

Sua participação neste grupo focal é voluntária. Você não tem nenhuma obrigação de participar. Se você necessitar de uma pausa a qualquer momento durante o teste, por favor, avise. Você tem o direito de mudar de ideia e interromper o teste a qualquer momento, sem apresentar motivos e sem qualquer penalização. Qualquer nova informação que possa fazê-lo(a) mudar de ideia sobre estar na pesquisa será fornecida a você. Você receberá uma cópia deste documento de consentimento. Você não renuncia a qualquer de seus direitos legais ao assinar ou concordar com este termo de consentimento.

Perguntas

Você poderá intervir e questionar o pesquisador sempre que achar necessário ou tiver alguma dúvida.

Se você tiver alguma dúvida sobre esta pesquisa, o pesquisador responsável coloca-se ao seu dispor pelo telefone: (21) 99965-2606 ou pelo e-mail: leofmartins@gmail.com.

Orientadora: Jackeline Lima Farbiarz. Tel.: (21) 98747-3728 ou pelo e-mail: jackeline@puc-rio.br.

Coorientador: Guilherme Xavier. Tel: (21) 99805-0345 ou pelo e-mail: dinergia@gmail.com.

Nome: _____

Data: ____ / ____ / ____

Assinatura: _____

Nome do pesquisador: Leonardo Ferreira Martins

Assinatura: _____

2. Transcrição dos grupos focais

Grupo focal 1

Mediador: Bom, então agora nós começamos o processo mais interativo do grupo focal. Eu vou levantar alguns tópicos, tá, então a gente vai discutir sobre eles durante uns dez minutinhos cada assunto desse. O objetivo nosso aqui, nesse processo, é levantar coisas que vocês gostariam de contribuir, colaborar, além daquilo que vocês colocaram no próprio formulário. Ok? Bom, vamos então lá. Bom, primeiro, como é que vocês diferenciam a leitura desses livros digitais para os livros impressos? O que tem de diferente, dentre esses modos de leitura, que vocês observam, o livro quando é impresso, o livro quando é digital?

Participante 2: Junção do som e do vídeo com a leitura. E as possibilidades de você fazer isso no mesmo tempo, numa mesma plataforma. Digamos, um livro de língua, você tem a possibilidade de ter CD, de ter *pen drive*, só que são duas plataformas diferentes. Você tem livro e você tem o computador, pra utilizar.

Participante 5: O transporte também, né. O livro é pesado pra carregar, alguma coisa assim. O digital é bem mais fácil.

Mediador: Entendi. Mais prático.

Participante 5: Mais prático.

Mediador: Do que o livro impresso. Tem livros que são mais finos, mais grossinhos, mas na média...

Participante 5: Mas também tem uma coisa, que eu sinto que o livro é mais fácil de ler em lugares públicos, pelo menos no Rio, do que carregar um iPad. Eu leio muito no ônibus.

Participante 2: É, isso é verdade.

Participante 5: E eu não vou pegar o iPad dentro do ônibus, assim. Eu gosto da minha vida, ela é boa.

Participante 2: Ainda tem muitos livros pra ler.

Participante 5: Ainda tenho muitos livros pra ler.

Mediador: Deixa eu levantar um ponto. Vocês fazem distinção entre iPad e livro. Como se o iPad não fosse livro, é isso?

Participante 2: Sim.

Participante 5: É.

Participante 2: Por conta das funções que o iPad tem. Pelo menos da minha parte.

Mediador: Agora, ele se comporta como um livro, ou não se comporta como um livro?

Participante 2: Ele se comporta como objeto que facilita a sua interação com o livro.

Participante 5: Ele tem características que remetem ao livro. Passagem de página, por exemplo.

Participante 6: Ele tenta, né?

Participante 5: Ele tenta ser um livro. Mas ele não é um livro.

Participante 2: O Kindle eu coloco muito mais como um livro, do que o iPad.

Mediador: Por quê?

Participante 2: Porque o Kindle tem, teoricamente, só aquela função mesmo. Que alguns Kindles já têm acesso ao Facebook, e tal. Mas você, quando pega o Kindle, você já pega sabendo que você vai ler algum livro.

Mediador: O iPad ele te convida a fazer as atividades, às vezes até assim, mais...

Participante 6: Te distrai, né?

Mediador: É.

Participante 1: É, mas quando você está lendo um livro?

Participante 2: Então. Mas aí você vai ter que propor a fazer. O Kindle, quando você pega, você já pega sabendo que você vai ler um livro.

Participante 3: É.

Participante 2: Você, teoricamente, só tem aquela opção. O iPad, “espera aí. Eu quero estudar, mas quero estudar pelo iPad dessa vez”. Aí você tem essa proposta. Mas você tem inúmeras opções.

Participante 5: É, qual o formato desses livros?

Coordenador: Esses estão em ePUB.

Participante 5: Ah, ePUB. Porque eu já li alguns ePUB's, e eu sei que eles têm... eu achei que fosse PDF... porque no ePUB, às vezes você tem como marcar o livro, tipo, como se fosse *highlight*, sabe? E esse aqui não tem como.

Coordenador: Não. Esse é um ePUB 3, que é uma versão mais avançada do ePUB.

Participante 5: Ah, entendi. Porque às vezes eu gosto de marcar coisas no livro. Ainda mais livros, eu gosto de marcar as coisas. Nesse, no caso...

Participante 1: Livro digital é melhor de marcar.

Participante 5: É. Eu tenho muita pena de marcar livro. Mas nos livros que eu tenho, nos ePUB's que eu tenho no meu celular, por exemplo, de história, assim, eu gostei de alguma parte, eu marco. Ainda mais em livro de estudo, eu marco muito. Com lápis mesmo, eu marco muito. E não sei, nesse tipo de ePUB eu senti uma pouco de falta de marcar o que eu achei. Tem um marca página no... não sei no *20 Ways [to Track a Tiger]*, mas esse aqui tem. O do Neil Gaiman não tem. Eu fiquei com falta de... eu senti falta de marcar página.

Coordenador: Participante 4, o que você ia falar?

Participante 4: Não, eu acho que... eu tenho impressão que o iPad vira livro. Tipo, meio se transforma. Discordo um pouquinho de ti, apesar de entender o teu argumento. E... sei lá, eu concordei com o que ele falou também... ah, poxa, agora eu fiquei tímida, porque tu me chamou.

Participante 3: Que parte que ele falou... do hipertexto... assim? Porque eu às vezes acho que tem uma lógica meio... me lembra meio como se eu estivesse usando um *browser*, assim.

Coordenador: Uma página de Internet?

Participante 3: É... eu estou num ambiente... não estou numa imersão, assim, do livro.

Participante 5: Facilita um pouco, também, a... comparando um livro normal.

Participante 3: E o Kindle, por exemplo, já não tem isso...

Participante 5: Sim.

Coordenador: Com o Kindle você se concentra mais, você acha?

Participante 3: Ou que, digamos assim, pensando numa ideia de um livro. Que nem aquele do exercício, eu acho que você assiste um vídeo, você para pra assistir um vídeo, aí tem hora que você para pra fazer um exercício, aí é uma interatividade de preencher as lacunas, e tal. Aí daqui a pouco, aperta um negócio, foi parar em outro lugar.

Mediador: E nesse sentido, você distancia o livro por uma questão da interatividade versus uma receptividade, assim. O livro parece que ele é mais reativo, e isso o livro contra um objeto como um iPad, ele é mais interativo.

Participante 3: É uma dinâmica diferente.

Participante 2: É, porque você vê, acompanhando o que o Participante 3 estava falando. Você tem as páginas, e se você clica na tela, aparecem todas as páginas aqui embaixo. Isso pode fazer com que você perca o foco, e fique... eu fiquei com curiosidade pra ficar clicando e pulando, até ter outro trabalho. Mas... e o livro você não tem esse tipo... vários capítulos aqui embaixo, você tem o sumário lá, com os capítulos. Mas você não tem imagem. Aí você não fica, “espera aí. Isso aqui parece interessante. Olha que cor viva”.

Participante 6: Ainda mais que é interativo, aí você quer descobrir quais são as outras coisas.

Participante 3: Mas você pode pular as páginas.

Participante 2: Eu sei, mas você...

Participante 1: ...chama-se índice remissivo... Apesar de que ele não é tão prático e imediato. Ou seja, remete ao imediatismo de você ter acesso...

Participante 2: Exatamente. E as imagens aqui embaixo, quadradinhas, mesmo que não fosse só letra, você tem um quadradinho aqui embaixo, “opa, tem um negócio

aqui na frente”, sabe? E o livro já não tem aquele... você pode ficar pulando, mas você não vai ter embaixo te mostrando as possibilidades. Entendeu?

Participante 4: É como se a gente tivesse que se programar pra lidar com livro diferente, dependendo da plataforma, né. Muda toda questão de foco, de... é uma adaptação tanto o Kindle também, que foi mencionado antes, o Kindle, tipo, pra clicar, pra mudar de página, é diferente do que um de um iPad, também é diferente do livro. Então até tu conseguir entrar num modo que tu vá funcionar, que tu vá seguir uma leitura sem se perder, isso às vezes demora um tempinho.

Participante 2: A diferenciação de páginas, como você coloca a nota, como você destaca.

Participante 3: Eu achei assim, engraçado, porque no primeiro eu me enrolei, eu achei que estava fazendo alguma coisa errada. “Não estou sabendo usar. Que vergonha”. Mas é porque as páginas... tinha a página, aí depois vinha tipo uma publicidade de um DVD, depois vem uma página de resenha de uns autores falando... tipo, vem coisas que normalmente... eu me lembro assim, quando você pega um *preview* na Amazon, e aí eles não deixam você ver o miolo, mas mostra a capa e depois mostra o final. Eu falei, “ué, cadê o livro?”. Aí eu continuei, aí chegou no índice. Mas assim, essa sensação de que alguma coisa pode dar errado, é muito comum num aplicativo, num *software*. O livro fica assim... você não tem esse... essa sensação, “ué, será que estou fazendo alguma coisa errada? Está quebrado?”.

Mediador: Vocês consideram isso uma espécie de angústia?

Participante 3: É, não me causou porque...

Mediador: Sim, mas uma angustiazinha, micro angustiazinha.

Participante 3: Momentaneamente. Aí eu olhei pra ele, vi o que estava fazendo... Assim como eu vi que elas viraram, né, o iPad. Aí eu rapidamente, pra ficar mais... pra ficar maior, né?

Participante 2: Isso da angústia, é mais ou menos, talvez, o que a **Participante 4** está falando de adequação. Isso pode ser pra essa geração nossa, né. Eu acho que talvez...

Participante 3: Eu nunca tinha olhado, assim...

Participante 4: Mas que idade vocês têm, tipo, em geral? Acho que esse seria um dado interessante, né?

Participante 3: 36.

Participante 2: Eu tenho 30.

Participante 4: Eu tenho 27.

Participante 6: Eu tenho 18.

Participante 5: Eu tenho 18.

Participante 4: Está bem conservado.

Participante 2: Mas eu acho que, sei lá, o meu sobrinho de 4 anos, ele não vai ter essa necessidade de adequação, sabe? Acho que ele já está bem...

Participante 4: Em compensação, o livro, sem esses recursos, pra ele, vai ser...

Participante 2: Meu sobrinho ama.

Participante 1: Meus primos também.

Participante 3: Mas a angústia que você perguntou é o quê? De quebrar, assim...?

Mediador: Eu acho que eu não vou passar essa página do livro, porque eu não sei o que vai acontecer. É diferente de você pegar um livro e...

Participante 1: Sim. O que pode sair errado, né?

Mediador: É. Ele não vai travar. Fisicamente falando.

Participante 3: Teve uma hora que um travou aqui.

Participante 6: Teve uma hora que eu fiquei bem angustiada. Foi aquela parte que tem duas opções, tem aquele Film Notes e a galeria de fotos. Aí eu cliquei na galeria de fotos. Aí fui passar...

Participante 5: E passou a página...

Participante 6: E passou a página. Aí, “ué, tem um monte de fotos pra ver aqui...”.

Participante 3: Cadê as outras fotos, né?

Participante 6: Aí eu...

Participante 5: A galeria de fotos só tem uma foto?

Participante 6: Exatamente. Foi uma coisa que me irritou bastante.

Participante 2: E uma coisa totalmente diferente do livro pro iPad, é que se o livro cair no chão, ele vai amassar a orelha.

Mediador: E se o iPad cair no chão?

Participante 2: Se eu não tiver Gorilla Glass 3... já era.

Mediador: Ok? Vamos lá, então. É... vocês acham que o conteúdo devem ser pensado para formato, ou qualquer texto pode ser transformado em livro digital interativo?

Participante 2: Hum...

Mediador: Estou aqui pra fazer pergunta. Vocês acham que, “ah, vou lá na Internet, copiar, colar, sai um livro”, é automático? Ou não, é importante que haja um pensamento prévio, considerando essas diferenças que vocês mesmo apontaram, interação, modalidade, mobilidade, acesso, arquivo e outras possibilidades de transformação, dinâmica, concentração, não linearidade, diferença de faixa etária, considerando isso tudo pra produzir alguma coisa relacionada...

Participante 5: Eu acho que qualquer um pode ser transformado.

Participante 6: Eu acho que é possível, mas eu acho que isso reflete muito na qualidade do livro, entendeu? Se a pessoa desde o início começa a pensar nessa

interatividade, pode sair um livro com muito mais qualidade do que pegar um texto qualquer... e trazer interatividade pra dentro desse texto.

Participante 2: Eu tenho uma pergunta anterior. Livro digital que você está falando é qualquer coisa que a gente consiga ler numa tela, num *tablet* da vida, num Kindle, ou é uma coisa que pressupõe uma interação diferenciada?

Mediador: É, digamos que o que eu estou considerando em relação a isso...

Participante 3: É uma boa pergunta.

Mediador: ... de livro digital interativo. Como vocês utilizaram. Ele seria pra esse processo de leitura, porque ele meio que parece um livro. Você vai passar página, tem páginas... é o próprio paradigma do hipertexto, né. São páginas. Agora, vocês observaram que essa disponibilidade, ela é um pouco diferente do Kindle, e é muito diferente do livro. Então é um próximo passo.

Participante 2: Na verdade, ele é bem diferente do Kindle.

Mediador: E aí esse próximo passo... repetindo, né... vocês imaginam que qualquer texto possa ser remodificado, assim, pra atender, ou não, tem que ter um texto exclusivamente pensado para...

Participante 5: O texto do Gaiman, eu acho que é um exemplo, né. Que o Gaiman não escreveu pra ser um livro digital, imagino...

Coordenador: Não, foi adaptado.

Participante 1: É, a adaptação, se é bem feita, é bem feita. Vira filme, vira...

Participante 2: Mas aí... eu não sei...

Participante 3: Eu pensaria... bom...

Mediador: Vamos lá. Por favor.

Participante 3: Bom, eu acho que se a ideia é você utilizar recurso interativo, você teria que ver que parte do texto pode virar vídeo, que parte do texto por virar um gráfico, que parte do texto pode virar... pra você não chover no molhado, né? Ficar, digamos assim, ter o texto e ter o vídeo falando a mesma coisa. Enfim, a mesma lógica assim. Sei lá.

Mediador: Precisa de uma espécie de decupagem de conteúdo?

Participante 3: É, porque se não... ou você faz um livro só texto, que nem ele falou, né, que se leia com o Kindle. Aí você falou que não era esse o propósito, você falou no livro interativo.

Mediador: Interativo.

Participante 3: Então, eu acho... eu pensaria por aí. Você pode adaptar qualquer texto, mas que nem ela falou, alguma coisa pode virar um filme, ou um pedaço pode virar um *quiz*, um pedaço pode... mas digamos assim, você... transformar aquilo, né. Porque se não eu acho que ele fica parecendo só um livro que foi aprisionado dentro do virtual. Assim, está muito ainda apegado a...

Participante 1: É. Que nem aquele livro de inglês. Que na verdade, os exercícios são os mesmos que a gente sempre fez, não muda nada, só que você não escreve. O que é pior, na verdade.

Participante 5: Na verdade eu acho que a possibilidade de ter a resposta automática, ajuda.

Participante 1: É?

Participante 3: Engraçado. Esse foi o que eu gostei. Esse eu achei legal.

Mediador: Mas você achou legal por quê? Pelo fato de você poder interagir com o livro preenchendo coisas e complementando o livro?

Participante 2: É, mas o que ela falou de memorização...

Participante 3: É, não tinha pensado no aspecto da memorização. Mas eu pensei assim, na possibilidade de você ver a resposta. O exercício, que é uma coisa que eu achava chato, assim, pensando assim, vira uma coisa até meio que nem um joguinho, sabe? Vou ver se eu acertei, vou ver se eu errei. E ter a resposta. Já o outro eu achei muito mais assim... ah, é só um livro.

Participante 2: Naquele de completar...

Coordenador: Vocês acham que esse é um problema de qualquer livro digital interativo, a questão da distração, você não conseguir memorizar o que você viu? Percebem isso?

Participante 1: Bom, mas é porque a gente fez o exercício muito rápido, né. Aí eu tive essa...

Mediador: Mas vocês, em algum momento, se distraíram durante o processo de leitura? Ou seja, aqui, basicamente, a gente está em um ambiente controlado, mas dá vontade de fazer outra coisa em simultâneo a leitura?

Participante 4: Com certeza.

Participante 2: Não, é. É que agora não, até porque não está ligado o wi-fi, então tem...

Participante 2: E a gente está com objetivo claro.

Participante 4: Mas dentro do próprio livro, uma coisa às vezes compete com a outra. Pelo menos eu senti já que, no tempo, como a gente não vai fixar no conteúdo, tem tanto recurso que, “ah, vou ver o vídeo, vou ver as fotos, vou...”. Principalmente o primeiro, que tinha muito...

Participante 2: Eu fiquei com isso na cabeça...

Participante 1: “O que eu faço?”.

Participante 2: É, exatamente.

Participante 1: “Como eu exploro?”.

Participante 2: “Eu vou analisando calmamente?”, que é o que eu tentei fazer, “ou eu passo o olho em tudo, pra ter o total?”.

Participante 5: E eu tentava botar, tipo áudio, e ele passava pra frente e pra trás. Porque eu consigo pelo menos, ouvir e ver outra coisa diferente. E aí parava... mas eu queria estar ouvindo o que estava acontecendo.

Participante 4: O último era meio esquisito, né? Se tu botasse o áudio, a gente ficava, “tá, e agora?”.

Participante 5: Está tocando a musiquinha.

Participante 4: E o que mais?

Participante 5: “Posso usar a primeira página?” Não. “Droga”.

Mediador: Então vocês imaginam que existe uma demanda por uma prévia de hierarquização, né. Mas se não existe, vocês criam, mas pra vocês, o que vem primeiro, o que vem depois...

Participante 4: Mas assim, pra responder a pergunta que tu fez, sobre questão de conteúdo, eu acho que depende muito do conteúdo mesmo, por causa dessas questões de necessidade de foco, que alguns conteúdos demandam. Tipo, pra estudar alguma coisa, é bem complicado tu ter isso competindo. E eu sou uma pessoa que tipo, às vezes nota de rodapé em livro convencional, digamos assim, me atrapalha muito, porque aí tu está lendo, aí tem um unzinho lá, tu vai ver o que é, tu perdeu tudo o que estava, né...

Mediador: Acho que pior que nota de rodapé, é nota de fim de página...

Participante 1: Nossa...

Mediador: ...e nota de fim de livro... chegou no final, começa a ler só a nota. Completamente descontextualizado.

Participante 4: Eu faço isso também.

Participante 2: De vez em quando eu fico voltando. Mas também, respondendo essa pergunta, eu não sei. Eu acho que vai depender muito do tipo de livro. Porque eu estava aqui pensando sobre a narrativa do último livro. É bem interessante você ter uma narrativa. O cara se propôs... eu não sei se ele foi feito especificamente para o... esse foi feito?

Coordenador: Foi.

Participante 2: Então ele foi pensado pra tirar possibilidade do autor, do leitor...

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 2: Mas esse é o ponto. Eu vou chegar lá. Mas talvez o autor tenha pensado, “bom, esse livro, como já vai ser feito para essa plataforma, ter uma narrativa, o leitor vai poder moldar”. Aí eu fiquei pensando, “cara, imagina um Shakespeare da vida. Um Romeu e Julieta”. O cara resolve fazer, uma pessoa resolve fazer, e a interpretação da leitura, como que vai ser? A própria interpretação do cara que está colocando para o digital, será que ele vai conseguir colocar aquilo que talvez estivesse na cabeça do Shakespeare? Sabe? A paixão, o medo, como é que vai ser?

Mediador: Você acha que tira o trabalho do leitor, de criar a imaginação dele?

Participante 2: Eu acho que vai além disso. Além... eu também pensei nisso... além disso, de tirar, a interpretação pode ser diferente do momento em que o autor escreveu. O cara que está narrando, a pessoa que fez o livro digital, pode talvez não levar em conta o autor em si do livro. Entendeu? Não é nem só colocar um outro tipo de interpretação...

Participante 1: Ele está botando a interpretação dele em cima do...

Participante 2: Mas aí, isso é válido, isso não é válido? É pra todo livro?

Participante 1: É, mas isso aí já... tradução já faz isso.

Coordenador: “Tradução é traição”, né?

Participante 2: Exatamente. Traz vários problemas.

Participante 3: Mas engraçado. Me incomodou o fato de virar um *audiobook*, mas ainda, aí como ele tem ilustração... porque aí, por exemplo, eu poderia só escutar então. Mas aí eu queria olhar a ilustração. Só que o texto continua ali. Aí eu achei isso meio...

Participante 5: E eu leio mais rápido que o narrador. E aí eu quero ler o resto.

Participante 6: ... ele ficava lendo, e eu ia lendo. Só que eu estava na frente do cara, e ficava, “não, vou mais devagar”. E eu ficava lendo...

Participante 5: Às vezes eu leio tão rápido, que eu não absorvo o que eu estou lendo. Aí eu só “como” o livro. Aí no final, tipo, “o que aconteceu nesse livro mesmo?”. Não lembro.

Participante 2: É, eu adoro contação de histórias. Então pra mim foi uma delícia uma pessoa... porque aí você olhava... assim, pra mim está fácil analisar o todo, sabe? Isso é bacana.

Participante 3: É, só for pra uma criança... aí sim.

Participante 2: A entonação das falas...

Participante 4: É, eu ia dizer. Achei legal o recurso da acessibilidade também. E tem a alternativa, né, de ter o som, de não ter.

Participante 1: Eu tentei botar pra não botar o som, ele não funcionou.

Participante 3: É, ele não me obedeceu também não. Eu comecei sem som, depois passei para com som.

Participante 1: Eu comecei direto com som, aí depois eu não consegui tirar.

Participante 5: O que eu senti falta também, é que eu não conseguia controlar onde estava áudio. Tipo, às vezes eu parei... não, parei de prestar atenção, foi tipo... tipo, eu estava lendo uma página, aí eu tinha que fazer uma coisa assim, no meu da leitura, aí não tem como pausar, e aí depois quando chegar, não tem como voltar pra parte onde eu parei.

Participante 1: Aí vai começar tudo de novo.

Participante 4: É, eu fiz isso. Passei as páginas, aí depois eu voltei lá de novo.

Mediador: Bom, vocês tiveram contato, né, foram apresentados para vocês, três gêneros de livro digitais interativos. Vocês viram um livro de ficção, um livro de não ficção, e um livro de referência, ou acadêmico, né. Qual, ou quais desses gêneros vocês consideram que são mais apropriados pra leitura digital interativa? Qual desses três livros acharam que, “poxa, legal. O fato de ser interativo fez toda diferença positivamente para a apreensão do conteúdo”?

Participante 6: Acho que de inglês.

Participante 3: É, eu também acho que de inglês.

Participante 1: Pode ser, mas não foi.

Mediador: É, que vocês imaginam que possa ter melhor...

Participante 1: Eu sim, acho que sim, o de inglês mesmo. Não foi bem utilizado...

Participante 2: Depende da referência. Porque...

Mediador: É, todos tem essa... quer dizer, um livro de instrução, vamos dizer assim.

Participante 2: O livro absorveu o conteúdo. Essa é a referência?

Mediador: Se houve uma exploração do conteúdo, ou algo que vocês enxerguem que do ponto de vista dessa apropriação, o conteúdo ele provavelmente existe numa forma linear, quando ele foi “não linearizado”, mas foi dispor de outros recursos audiovisuais, qual desses tipos de livros vocês acham que se saiu melhor em relação ao que vocês consideraram, tá? Particularmente, vocês vão ter opiniões, mas o que vocês imaginam que desses três, né, dentro desses três gêneros, houve uma apropriação mais adequada dessa possibilidade da interação?

Participante 3: Eu diria que o livro didático.

Participante 4: É, o didático. É.

Mediador: Todos concordam?

Participante 1: Estou pensando aqui...

Mediador: Vocês imaginam que o processo de referência, ou instrução, é o livro que mais pode ser beneficiar dessa característica interativa?

Participante 1: Pelo menos eu acho que da forma como foi apresentado, né. Não sei se...

Participante 2: De uma forma global, de você poder clicar... não sei.

Participante 6: Eu acho que tem muito com a questão que ela falou, que apesar de você não pode escrever, você não memoriza, e tudo mais, mas também tem muito a ver com o que... a questão que ele falou, que é a questão que... porque eu lembro das minhas aulas de inglês, e eu não suportava, assim. Então...

Participante 5: É uma aprendizagem mais lúdica.

Participante 6: É uma aprendizagem muito mais lúdica, você fica mais interessado, mais entretido. Então acho que causa interesse maior, então tem benefício maior do que os outros, pelo menos pelo que eu percebi.

Participante 1: Dos três que foram apresentados, esse com certeza foi, assim, o que me pareceu melhor, de possibilidade. De possibilidade. Mas não sei se, talvez, se tivesse apresentado outros, se a gente...

Participante 2: Imagine uma contação de história que você vai clicar no momento do diálogo, você clica, aqueles desenhos, um personagem começa a conversar com outro. E ao invés de ser uma voz, um narrador, um personagem falaria com outro, naquela determinada cena. Eu acho que você estaria entrando no livro, absurdamente, tirando o fato de você estar sendo moldado pra imaginar aquela cena, daquela maneira, mas absorver o livro, você absorveria. Você interagiria muito com aquela história, vendo cada personagem reagir.

Participante 6: Mas eu acredito que, por exemplo, a diferença entre você ler um livro de narração, seja um livro físico, que você tem um livro didático de inglês pra esses dois... o mesmo caso que você falou, uma coisa mais interativa mesmo, que você fique mais... diferente desse de narração que a gente viu, acho que ainda tem mais benefícios o didático, porque te torna ainda mais interessante o assunto, entendeu? Apesar da narração já ser uma coisa interessante, normalmente, para as pessoas, agora um livro mais didático, ter um assunto mais...

Participante 2: Que teoricamente é chato, já.

Participante 6: Isso, que teoricamente é chato, eu acho que...

Participante 2: Que você não foi buscar pra ler.

Participante 6: Exatamente. Porque narração, normalmente, é uma coisa que você procura, entendeu? Agora, didático, às vezes você tem que aprender coisas que você não quer. Então acho que tem mais benefícios, por ser interativo.

Participante 1: Mas se for pensar, o que é isso que você está falando, na verdade, é o que os nossos pais faziam com a gente, quando a gente estava começando a ler, assim. Talvez quem teve isso é quem gosta de ler. Então se tivesse isso em todos os livros, talvez todas as crianças pudessem gostar de ler mais. Não sei.

Participante 2: Porque tem gente que não gosta de ler. É isso que ela está falando.

Participante 6: Ah tá. Entendi.

Participante 2: Tem gente que é obrigada a ler.

Participante 1: Porque você tá falando que narração é legal. Não é todo mundo que gosta de narração.

Mediador: É, porque o processo de leitura, normalmente ela é uma atividade que ela é cumprida estreita, né? Se você está lendo, você está lendo. Agora, quando você está ouvindo, está vendo ou está... o processo de controle faz com que diversos caminhos possam complementar. No entanto, assim, a contrapartida, é que você conta mais... mais mastigado, né. Ou seja, o exercício mental de decompor, de entender, de imaginar, ele é algo que tem que ser, de certa forma, você tem que

treinar a si mesmo pra você ter o hábito, o gosto da leitura. Muitas pessoas não têm isso, porque não têm oportunidade, não têm acesso, ou porque o livro vai concorrer com outras atividades que ela considera mais importantes, ou pela própria sobrevivência, ou porque... por uma proliferação de estímulos, que as pessoas não conseguem lidar essa canalização do estímulo. E é você pensar, porque estamos discutindo um projeto. Um projeto da leitura. E que leitura é essa? E se inicialmente, quem se beneficia mais nos seus livros, que são didáticos, paradidáticos, instrução, ou os livros de ficção, não ficção, que são mais...

Participante 2: Nessa resposta eu me coloco neutro, porque pra mim vai depender do contexto, vai depender da pessoa.

Participante 4: Eu fiquei pensando aqui um pouco em duas coisas. Uma é sobre a possibilidade que tu falou, por exemplo, de ter aí um diálogo, e tu ver a interação dos personagens, e tudo mais. Onde é que começa e onde é que termina o livro? Porque aí acabou, sei lá, virando, talvez, um desenho animado, ou alguma outra coisa. E a outra coisa que eu fiquei pensando é, se eu fosse responder a tua pergunta, eu acho que livro didático, eu acho que ele possibilita muito mais isso, por causa da ordem lógica do livro didático. Que mesmo o livro de papel, a gente vai e volta. Está fazendo exercício, tu volta na leitura. O que é diferente de uma leitura linear, né, de uma história, ou mesmo de um livro, sei lá, científico, que não seja... então eu acho que essa possibilidade de fazer exercício, de ter o conteúdo de outras maneiras, como tipo, a pronúncia, né, que tinha naquele livro, que eu achei legal. Então eu acho que, pelo formato do livro didático, eu acho que é mais adequada essa interação.

Participante 3: É, eu achei do que tigre [*20 Ways to Track a Tiger*], engraçado, ele me lembrou uma coisa antiga, assim. Tipo, CD-ROM.

Participante 4: É muito... é muito CD-ROM.

Participante 3: Eu preferiria um site. Não me lembra uma ideia de inovação, assim, sabe? Mas não sei se é por que essas linguagens...

Participante 2: A gente também já começou a se acostumar muito pra chamar aquilo ali de inovação, também.

Participante 3: Não, não. Eu digo assim, eu esperava outra dinâmica à fruição do conteúdo.

Mediador: Você esperava mais desse tipo de... pela quantidade de recursos.

Participante 3: Sim. É... Aí eu vou no YouTube ver o tigre lá.

Participante 4: O do tigre me lembrou os livros de fotografia, que a gente deixa em cima da mesa para as visitas pegarem e ficarem mexendo assim, sabe? Eu achei... porque não me deu vontade nenhuma de eu ler o que eu estava ali. Eu queria ver só as imagens...

Participante 1: ... o sonzinho do tigre.

Participante 4: Exatamente.

Mediador: Bom, vamos a outra pergunta. A gente está discutindo isso em relação à leitura, estamos discutindo o público, né? Então vocês percebem alguma barreira na popularização dos livros digitais interativos? Qual, ou quais? O que impede que as pessoas tenham acesso, ou participem disso de forma... “É agora que o livro vai bombar. Livros digitais interativos, é isso, estão usando muito”?

Participante 2: Eu acho que a primeira coisa é esse apreço que... pelo menos aqui na sala, parece que todo mundo tem pelo livro físico. Esse apreço, essa... essa relação de amor que a gente tem por ter um livro, por folhear, por cheirar, tatear, eu acho que isso... ficar na estante...

Participante 5: Tipo, poder ler em todos os lugares.

Participante 2: Sim. Você cria. Isso aqui tem cinquenta mil. Pô, isso aqui não é um livro que eu me relacionei, chorei horrores, sabe?

Participante 5: Você pode fazer qualquer coisa aqui, né? Você está mexendo, de repente você está acessando o Facebook.

Participante 6: Essa é uma coisa que me incomoda muito...

Participante 2: Identidade também.

Participante 6: Eu não sei se tipo, porque eu sou... os meus pais sempre ficam falando, “ah, vocês dessa geração só quer saber de computador, e iPad, não sei o que...”, e aí eu meio que luto contra isso, sabe? Então eu fico tipo, “não. Não vou ler no iPad, eu vou ler o livro físico”.

Participante 5: Eu lembro que na escola assim, que eu leio, sei lá, um PDF, ou alguma coisa do tipo, e a minha mãe falava, “você não tinha que estar estudando? Por que você está mexendo no computador?”, e eu, “não, mãe. Eu estou estudando. Olha aqui o texto que eu estou lendo”. Eu tinha esquecido o que eu ia falar... Eu também acho um pouco falta de acesso ao... ao equipamento.

Mediador: Vocês imaginam que o processo de popularização dos equipamentos ele traz, a rebalde, a popularização do seu conteúdo. A exemplo disso, se você discutir a grande quantidade de aplicativos, se dá pela grande quantidade de *smartphones* que a gente tem em disponibilização agora.

Participante 5: É, eu fiquei pensando como um livro desse tipo funcionaria no celular.

Mediador: Boa pergunta. Como um livro desse se manifestaria em um celular? Porque aí vocês têm um tamanho mais ou menos parecido com um livro padrão... 14 por 21.

Participante 3: Mas já tem celulares bem grandes.

Mediador: É. Tem vários que são meio *tablets*. Aí vocês imaginam que com essas coisas, por exemplo, se dê pelos recursos cabíveis ao device, *hardware*, equipamento, por, somente? Ou seja, a partir do momento que todo mundo tivesse *tablet* e iPhone, e... enfim. Ou não, tem alguma outra coisa que impede de você ter esse tipo de leitura nesses aplicativos?

Participante 1: Tipo, ele falou, né. As duas coisas estão ligadas. Acho que sim, acho que quando tiver mais, mais pessoas tiverem, acho que isso já vai ter uma grande popularização. Mas ainda... ainda vai ter uma resistência, mas eu acho que tipo, parte das crianças... que hoje elas gostam muito disso, acho que elas não vão ter dificuldade nenhuma em ter livros digitais, assim. Não vai ter barreira nenhuma pra elas, eu acho.

Mediador: Então vocês imaginam barreira psicológica, no sentido que ela é algo construído...

Participante 2: Emocional.

Mediador: Emocional. Eu recordo de um colega nosso que fez um trabalho falando sobre a questão do sagrado, quando ele é manifestado nas multimídias. E aí a consideração que ele fez é essa, imagina que você vai ao tribunal, e o cara pede pra você jurar sobre a Bíblia. Então ele coloca a sua mão. Mas se ele tivesse pegado um *tablet* que tivesse a Bíblia ali dentro, como arquivo, o juramento seria tão válido? Ou seja, o poder que a gente coloca sobre determinadas manifestações...

Participante 2: E se ele fosse ateu?

Mediador: É, mas é uma outra questão. Mas isso, ou seja, parece, a gente percebe assim, muito tranquilamente, que existe uma diferença. A gente não consegue quantificar a diferença, ou seja, quando uma coisa deixa de ser essa e passa a ser outra, mas a gente percebe quão é, vamos dizer assim, afetuosa nossa relação com o livro, quando ele é tradicional, um códex com capa, com página, com cheiro de papel, e fica na estante. E isso aqui é outra coisa. Você pode até chamar de livro, porque é o mesmo conteúdo, mas não é bem um livro, como as pessoas imaginam que seja um livro.

Participante 3: Engraçado que ele estava falando muito da emoção, da... não sei se é por aí. Penso até pela praticidade, assim. Eu leio muito no *tablet*, quadrinhos, por exemplo, porque o tamanho é apropriado, e eu até prefiro que ele não tenha interatividade. Eu acho a interatividade uma camada que me causa um cansaço.

Mediador: Acaba sendo desnecessário.

Participante 3: É desnecessário. Eu prefiro só ler.

Participante 5: Eu tenho um problema com *tablet*, que tipo, eu gosto muito de ler, mas quando não tem o livro físico, eu prefiro baixar no celular. Porque é muito mais prático ficar na cama deitada assim, do que assim. E eu não tenho posição, tipo, quando eu estava... normalmente eu leio na cama, então... tipo, eu gosto de ficar virada, de bruços, e tal, e com o *tablet*... eu não sei, eu acho muito pesado.

Mediador: Isso é um problema que foi perguntando lá atrás, né.

Participante 1: ...mas é porque eu tenho um Kindle, mas ele é o Kindle Fire, na verdade, então ele é um *tablet*, né. Mas ele ainda tem um pouco dos benefícios do Kindle, né. A leitura, e tal. Menos que o Kindle normal. Mas ele é menorzinho. Então o tamanho dele eu acho muito bom. Não tem essa dificuldade. Eu leio muito nele...

Participante 5: O pessoal fala, “ah, é muito pequeno”. Mas eu não acho. Porque se adaptar, a letra fica maior, sabe? Tem mais página, mas eu não ligo.

Participante 3: É, mas aí ele adapta, né. É responsivo, né? Esse aqui, por exemplo, eu tive que aumentar. Mas você falou assim, “não é que ela seja necessária...”.

Participante 5: Mas só o ePUB, o PDF não adapta.

Participante 3: Não, é porque estava num exemplo, numa coisa, vamos dizer, numa narrativa ficcional ali, né, tipo a história lá do quadrinho. Mas no caso do livro didático, já achei interessante, mesmo, essa questão dos exercícios, assim. Aí, se eu precisar... até pela praticidade. Vamos supor que tivesse que fazer um... até um trabalho assim... agora, não sei essa questão de memorização, e tal. Mas eu toparia talvez pegar e, “ah.... Pegar esse livro aqui que eu estou estudando para concurso”, tenho que ficar fazendo altas decorebas, exercícios. Me pareceu bem legal, assim.

Participante 2: Essa questão da memorização também vai pra outro lado, que é educação em si, né? O que, de fato, você tem que memorizar pra...

Participante 3: Bom, não... desculpa o exemplo...

Participante 2: Não, eu só estou levantando. Porque faz parte do conteúdo. Porque faz parte do conteúdo.

Mediador: Mas a sua apreensão vai ter sempre um objetivo. No caso, o livro não ficcional, entretenimento ou ficcional... você aprender, ou desenvolver algum tipo de competência relacionado aquilo que está sendo colocado ali.

Participante 5: Eu fiquei imaginando como seria um livro de matemática interativo desses. Porque quando... estudar matemática, é muito de fazer exercício. Você não pega lendo, você tem que fazer exercício, e várias vezes.

Coordenador: Amanhã vai ter um livro de matemática.

Participante 5: Ah, eu não posso vir.

Participante 3: Mas você fala aquela parte de equação, aqueles gráficos, geometria?

Participante 5: Sim. Eu fico imaginando. Porque questionário, por exemplo, matemática, vai acabar toda com a graça de fazer continha, que é o que você aprende, né, fazer na mão.

Mediador: É, existem países que estão abolindo inclusive a escrita manual.

[FALAS SOBREPOSTAS]

Mediador: Então, mas essa questão de isso estar ou do fato de a gente ter uma mudança paradigmática muito violenta... porque se você levar para o passado você tem as mesmas discussões, imagina: eu cheguei lá na virada do Império Romano para a Idade Média, os caras gravando com cera, “olha, agora acabou. Agora é só pergaminho”, “meu Deus... onde esse mundo vai parar? Que absurdo!”, né. Ou enfim, os caras que faziam as iluminuras, né, “não, não pode, agora vai ter que fazer desenhinho na...”, “não, não pode. Isso não é mais livro! Desisto”. Essas mudanças acontecem.

Participante 6: Mas eu acho que aí é da questão de personalidade da pessoa em cada letra. Então é muito individual.

Participante 2: E os crimes de falsificação, como vão ser feitos agora?

Mediador: Porque já existem também, né. Os grafotécnicos são os caras que são especializados nesse tipo de conferência... Estamos fugindo aqui... Vamos pra próxima. Bom, então pelo que eu entendi da popularização, é uma questão de tempo, de geração, especialmente. Quando as gerações vierem com isso, como paradigma do banal, corriqueiro, né, o outro, “nossa, você tem isso? Que irado. Olha só, não precisa ligar na tomada, não se carrega”... isso é tecnologia de ponta. Vocês acreditam que haja algum potencial não explorado pelos livros digitais interativos? Qual, ou quais? Vocês estão discutindo essa questão da potencialidade, então vocês podem ter observado no que vocês utilizaram, “poxa, se tivesse isso aqui, ia ser irado”, o que vocês observaram que poderia ter e vocês não viram?

Participante 2: Realidade aumentada.

Participante 1: Nossa...

Mediador: Outra? Já não basta essa? Você quer aumentar essa realidade?

Participante 2: Sim. Ah... uma leitura, digamos, de um QR Code falando sobre matemática, eu pensei, em química. Você está lá estudando, por algum motivo, química e suas moléculas, e aí você... e aí, tudo bem que você vai precisar de um papelzinho com QR Code, você vai lá e pega, e aparece lá a moléculazinha como se formam ali. Isso na realidade aumentada que eu estou falando.

Mediador: Eu lembro de novo. Esse meu amigo ele tem um trabalho lá em Goiânia, que é mais ou menos o seguinte, tem um laboratório só pra discutir leitura e tecnologias, e ele fez isso. Ele fez uma espécie de... é um *pop-up*, ou seja, você pega uma página de um livro, monta um microscópio... é legal, você monta lá, meio origami, e aí vem umas laminazinhas com QR Code. Então quando você coloca aqui ali, coloca seu celular, você vê como se o seu celular fosse um microscópio de verdade vendo a abstração. Ou seja, é um recurso interessante, que é esse, ou seja, você poder dispor de outra instrumentalização que não aquela que está ali somente, mas acessando Internet, etc.

Participante 2: Eu viajei agora. Viajei. Imagina um professor dando aula... imagina um professor dando aula sobre biologia, sei lá, qualquer coisa, falando lá dos primórdios, como as células iam se ligando, não sei o que... aí o cara coloca, imagina um fundo verde, o cara coloca lá, e o professor em meio aquilo tudo que ele está falando. Vou pensar nesse projeto.

Participante 5: Mas estou viajando também. Nesses livros didáticos, eu acho que podia ter alguma forma dos professores saberem se os alunos estão acertando, se estão errando. Porque essa “parada” de resposta automática é bom em um sentido, mas é ruim pra ver se o professor está vendo se o aluno está aprendendo mesmo, ou se está com alguma dificuldade, e tal.

Mediador: A possibilidade de o livro dispor de um monitoramento, centralizado em relação a certa quantidade de pessoas, que posicione essa pessoa num grau, sei

lá, desse aluno está com certa dificuldade nesse tópico porque na média todos os alunos acertaram essa questão, ele saiu pior, e isso poderia ser mediado pelo livro, especialmente. O livro tem que ser algo que não só emite, e passa a receber também, né.

Participante 6: Você tem que ter um feedback também, né? Se você tem uma dúvida e não consegue tirar, mesmo dentro do livro, talvez você possa conversar com o professor, através do livro, não sei, de...

Participante 3: Tipo um chat, assim?

Participante 6: É. Um modo de trocar informação, pra poder tirar essa dúvida.

Participante 3: Porque ensino à distância usa isso, né? Fórum, e tal.

Participante 2: Eu acho que o que eu estava falando, talvez pode se colocar de uma forma mais simples, interação com o mundo externo ao livro digital.

Mediador: Vou chamar isso de interação extra livro. Que não está no livro. O livro, na verdade, serve como uma janela pra esse dispositivo. Mas então tem as questões animadas, que são legais...

Participante 3: Achei que a própria narrativa poderia ter...

Mediador: Narrativa?

Participante 3: É. Eu achei, assim. Principalmente esse último, assim, por exemplo, ele só me parece livro, assim, tipo, virtualizado. Inclusive essa viradinha de página, pra mim é assim...

Mediador: Desnecessária, né.

Participante 3: É, exatamente. Ela é só pra fazer aquela... assim, também, de novo, pra mim, me bate como uma coisa antiga. Eu estava imaginando uma...

Mediador: É a questão do afeto. É como um celular que você tira foto e faz barulho de máquina mecânica.

Participante 3: Mas aí não sei se... é o meu olhar, assim. Talvez não incomode outras pessoas.

Participante 5: É uma tentativa de se aproximar, cada vez mais, do livro, né? Eu acho satisfatório.

Participante 3: Eu acho que tinha que se desapegar, assim.

Participante 6: Eu gosto de passar a página...

Participante 2: Só que quando vai super rápido, você perde alguma coisa, te incomoda. O meu, quando fazia rápido, aí ele fazia rapidão. Você nem via essa parte, só via alguma coisa passar. E incomodava. Então eu acho que tem que ser visto.

Mediador: O que mais vocês acham que pode ter num livro como potencial, que não foi explorado? Além da medição, da narrativa, da possibilidade de câmbio, troca de informações, que alguém, quem está lendo?

Participante 2: Talvez o acesso às pessoas, conseguirem produzir seus próprios livros.

Mediador: Diz do ponto de vista do leitor, ao mesmo tempo o leitor produtor?

Participante 2: Sim.

Participante 4: Eu fiquei pensando nisso. Mas daqui a pouco o livro vira uma Wikipédia, daqui a pouco. Tipo, a construção do livro, enquanto você está lendo... também estou viajando, tá... mas... viajando mesmo...

Mediador: É, o *Livro de Areia*, de Borges, vocês conhecem esse autor, Borges? Autor de ficção fantástica.

Participante 2: Não.

Mediador: Ele tem um conto dele que fala do livro de areia, que era um livro que não estava encerrado. Ou seja, você lê esse livro, você não termina de ler ele nunca, porque o livro sempre se modificava... sem querer, está discutindo isso, a ideia de um conhecimento enciclopédico que nunca se estagna, você está sempre incrementando, lendo. Quantas vezes vocês já entraram na Wikipédia pra aprender sobre... ah, capital de algum país... e saiu de lá com física quântica? Fala, “o que estou fazendo aqui, né?”. Você não sabe direito como você foi se aprofundando. Porque é a ideia de finitude de conhecimento, que é isso, ou seja, você tinha pergaminhos soltos, alguém, “ah, tive uma ideia boa. Vamos juntar esses pergaminhos e vamos... juntar em tomos”, aí esse tomo virou como a gente entende como sendo um livro, que foi a forma mais rápida de ser armazenado, guardado, reproduzido. Então é uma possibilidade. A outra possibilidade é essa, da gente ter essa... porque as pessoas meio que se apegam a certo limite, né. Vai da página 1 até a página 30. Você vira da página 29 pra 30, acabou o livro. Não necessariamente, você pode ter 31, 32, 33, e vai embora. É isso que vocês querem?

Participante 2: Eu acho que o que você está falando, vai depender da proposta.

Participante 4: Aham. É, eu estava tentando pensar além do livro didático, né. Porque pelo menos pra mim, a maior parte das coisas do livro interativo, vem para o livro didático. Essa coisa da realidade aumentada também foi algo que eu pensei. E aí eu fiquei tentando pensar, por exemplo, num livro de ficção, como é que ficaria, pra ficar dentro do limite do que é um livro. E isso...

Participante 2: O que é um livro?

Participante 4: Ah... na minha cabeça...

Mediador: Olha só: definições.

Participante 4: É, isso é um problema... Um livro de ficção é algo que tem uma história ali, com coisas pra ler, com páginas pra virar...

Participante 3: É, mas essa ideia do interativo, ele não precisa nem ter páginas pra virar, nem precisa ser texto, texto, né. Ele poderia ser só... podia estar contando uma parte em vídeo, e tal.

Participante 2: É, porque não é nem mais página, né?

Participante 3: É. Por isso que até... exatamente, estava até falando dele. Poderia ser um *scroll*.

Mediador: É, isso aconteceu muito quando a gente começou a jogar conteúdo de livro, na Internet. A ideia da Internet, é que você tinha um conteúdo que era “fichado”, de alguma forma. Sem saber da onde que ele veio. Mas aí a pessoa falou... mas Internet, e se travar? Estica. Ou seja, como é que você em que página você está? Se você tiver uma rolagem infinita, né?

Participante 3: É o que acontece no Kindle também, quando a gente aumenta a fonte.

Participante 4: Esse é um problema pra quando a gente vai citar, né?

Participante 3: Eu ia falar que tem começo, meio e fim. Mas só que você já deu a ideia do livro que não termina nunca. Aí já complicou. Eu, pra ficar confortável, eu diria que é uma coisa entre duas capas.

Participante 2: Quando você deu essa ideia, me lembrou aquele jogo, aquela brincadeira de você... começa uma história, a pessoa vai, tem que completar, tem que ir completando, tem que ir completando... que na verdade, se você não quiser, essa brincadeira não acaba. Eu acho que depende do contexto do... do que você quer com... qual é a proposta daquele seu projeto. Aí entra o design.

Mediador: Que é a minha próxima pergunta. Então vamos lá. Qual a contribuição você acha que o design deve ter na criação de livro digital interativo? Vocês... todo mundo aqui é designer?

Participante 2: Sim.

Mediador: O que vocês acham que vocês, como profissionais, podem contribuir pra criação e desenvolvimento dessa coisa, que a gente pode considerar como sendo digital e interativa?

Participante 6: Eu acho que o principal seria não perder a essência do livro, sabe? Porque é muito tênue, né, você está entre um livro digital, interativo, que tem vídeo, tem áudio, tem tudo, e chegar uma outra coisa, que não é mais um livro. Então eu acho que a gente como designer, tem esse poder de conseguir manter a essência do que é um livro, do que é significado mesmo que tem para as pessoas, que nem a gente estava falando aqui. Acho que isso é muito importante.

Participante 5: Eu acho também que é explorar essas interatividades mais a fundo, sabe, pra ter mais sentido no contexto do livro. E talvez, criar outros tipos de interatividade.

Mediador: Você me lembra uma questão que é essa, que as pessoas imaginam que interativo melhor, e que qualquer coisa pode ser interativa. Por exemplo, essa questão de “quizificação”. Tudo pode virar *quiz*, né? “Ah, como eu faço um processo de interação?”, “faz o seguinte, pergunta para o cara a resposta, ganha ponto”. Não quer dizer que está sendo válido. Na verdade, isso é só pra resolver, uma maquiagem. Então eu acho que o problema é esse, quando o indivíduo que vai envolver-se naquilo não é habilitado a pensar isso, a questão da essência, e na

questão da adequação de um conteúdo. Porque esse conteúdo, existe um texto, um público. E aí faz qualquer coisa. Como é o que vocês observaram parecido com o multimídia. “Ah, bota um vídeo, bota um cara falando... tem que ter”.

Participante 5: Tem que ter uma interatividade aí. Bota qualquer coisa.

Mediador: Gratuita, né. Assim como a gente tem também ilustrações gratuitas pra livro, “por que botou essa imagem que não tem nada a ver”, a gente também pode ter interações gratuitas. Por que você tem que ficar clicando aqui pra... clicar por clicar? Como se fosse um botão manilha...

Participante 1: Eu acho que justamente o papel do designer é transformar essa experiência, né? “Tem esse vídeo, ele faz sentido no meio do livro”, ele faz essa experiência ser prazerosa.

Participante 5: É fazer uma releitura da leitura.

Participante 3: Mas o designer é fundamental, eu acho, nesse processo aí, com certeza. Até pra fazer essa adaptação de que conteúdo vai virar o quê, e você pensar... ter toda informação toda, e tal.

Participante 2: Eu discordo um pouquinho com o que você falou. Desculpa, esqueci o seu nome. Não, eu pedi desculpas porque eu esqueci o nome dela, não foi por discordar. Eu acho que essa questão da essência é uma coisa muito complicada pra gente colocar. Essência pra quem? Eu acho que o papel do designer vai muito em conseguir identificar exatamente o quê, e pra quem. E como, obviamente. Mas passando exatamente por essa leitura da interação, essa leitura dos objetos, dos signos, pra cada pessoa que vai utilizar um determinado objeto. No caso, um livro digital. O que aquele livro representa pra... isso aqui representa pra mim? É muito avançado. Eu gosto do meu livro. Mas talvez pra uma pessoa de 15 anos, já tem um significado totalmente diferente. A essência do livro para a pessoa de 15 anos é exatamente poder mexer quando quiser, poder levar cinquenta, de vários livros diferentes dentro da bolsa. Eu acho que é fazer essa leitura, do quê, e pra quem. Eu acho que vai por esse caminho.

Participante 6: Não, mas eu concordo com você, que o designer tem que saber qual é o limite do que é um livro para o usuário, no caso do livro digital, e tudo mais, mas não a ponto de transformar em outra coisa. Entendeu? Por qual...

Participante 1: Qual o problema de transformar em outra coisa?

Participante 6: Ou então... deixa de ser um livro.

Mediador: É descaracterização. Por exemplo, isso aqui é um copo. O que determina que isso aqui seja um copo, ele tem uma forma, ele tem... mas especialmente, ele tem um uso. Então você começa a subverter certos usos, transformar esse copo em marionete, a “copice” dele não é mais mantida, ele não é mais utilizado pra beber água. Então ele continua sendo um copo? É, porque ele foi construído dessa maneira. Mas ele já é uma outra coisa. E essa outra coisa vai ser percebida como uma outra coisa. As pessoas pensam, “ah então... a hora que eu quiser eu posso virar e beber”. Não, não. Aí é outra coisa. Então o problema do livro, quando o livro é multimidiático, é que ele perde a sua essência de leitura

linear. Enquanto o livro tem capas, com miolos, com páginas, com orelha, com forma de leitura, e passa a receber uma outra forma de leitura. Não é melhor ou pior, a discussão não é essa. Mas ele acaba sendo uma outra coisa. E essa outra coisa, poderia ganhar outro nome. A gente tem que chamar de e-book, e não de livro. Mas no fundo, no fundo, entendam o livro como uma máquina de leitura, máquina de produzir sentido, pela inscrição, as coisas escritas, está mantida. Então, até que ponto a coisa é livro, até que não é? Onde é que está a “livrice” do livro? São coisas que são pertinentes ao designer, enquanto projetista. Como designer da leitura, especialmente. Ou seja, qual a melhor leitura possível num dispositivo que é pensado pra, de certa forma, garantir isso.

Participante 2: Vai pelo como. E pra quem.

Participante 3: É que eu fico pensando, quando você intervém no texto... cada vez que você faz uma mediação dessa, “ah, eu tenho um vídeo, eu fiz uma leitura, interpretação”, vai ter um lado legal, mas eu não sei também se tem um lado que você já está fechando as possibilidades ali interpretativas, assim, sabe? Mas então assim, e aí, né? Exatamente assim, qual é o objetivo maior?

Coordenador: Onde você acha que está o papel do designer nesse processo?

Participante 3: Eu acho que aí depende da... que nem foi colocado aqui, do que ele... aonde ele quer chegar com o livro, né. Que nem você falou, de repente é um livro pra crianças, aí vai ter aquela ideia da contação de história, e aí você tem uma proposta de colocar aquela narração, né, digamos assim. Mas você de repente vai ter um leitor, que de repente não quer aquela intermediação, ele quer... porque acha que aquilo ali já está fechando a interpretação pra cima dele, e tal. E aí, como é que você projeta um livro pra esse cara, e tal?

Mediador: Ok. Está bom, né? É isso. Bom, a gente encerrou então essa rodada. Alguém quer acrescentar mais algum outro comentário?

Participante 3: Legal que você faz umas anotações diagramáticas...

[Não havendo mais nenhum comentário, o **Coordenador** encerra a gravação, agradecendo a participação de todos.]

Grupo focal 2

Mediador: Bom, vamos pra segunda etapa, então. A gente vai ter uma discussão relacionada a alguns tópicos, né. Então a gente vai ter algo em torno de uma horinha. Mais ou menos, né? Sete minutinhos então, pra cada etapa, vai dar certinho. Primeiramente, como vocês diferenciam a leitura desses livros digitais para os livros impressos? Então, temos aqui um modelo de leitura, e vocês têm experiência com outros modelos de leitura que envolvem aí um outro objeto. Como vocês diferenciam...

Participante 6: Eu diferencio ele... posso falar?

Participante 3: Já. Manda.

Participante 6: Ah, primeiro, pelo estranhamento do próprio dispositivo, né, antes do livro digital. O dispositivo ele é pesado, escorrega na mão, a gente não quer quebrar, porque iPad custa caro.

Mediador: O livro não tem problema. Pode cair no chão...

Participante 6: Reluz aqui, um brilho aqui, né, da luz. Então tem esse... dispositivo está antes do livro digital, pra mim.

Participante 2: Cansa mais o braço.

Participante 6: É pesado. Para o tamanho dele, ele é pesado.

Participante 2: É pesado. Cansa mais o braço.

Participante 6: Cansa a mão. Enfim, tem um certo desconforto, nesse sentido.

Participante 5: Mas são esses livros, em especial, ou os livros como um todo?

Participante 6: Esses em especial? A pergunta é? Qual era mesmo?

Mediador: Como é que vocês diferenciam a leitura nesse modo e no modo mais tradicional.

Participante 6: Ah, tá.

Participante 3: Eu não achei tão pesado assim não.

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 1: Cara, eu estou tão acostumada a ler as coisas no computador, que eu já não vejo tanta diferença assim, não. A única coisa que me incomodou foi o último. Porque, assim, a sensação que eu tive é que aquilo não era livro.

Participante 2: Eu fiquei pensando nisso também.

Participante 5: Sério?

Participante 1: É. Pra mim é tipo um joguinho...

Participante 2: É um aplicativo. É.

Participante 5: ... colocar livro ou não livro, mais não livro é o primeiro...

Participante 4: Digital.

Participante 5: É, não livro. Livro digital. Ele não é um livro, ele é, pra mim, uma outra coisa. Por isso que eu estou chamando de não livro.

Participante 3: O Hope [*The Hope We Seek*]?

Participante 5: É. E o de matemática está no meio. Do Picasso está bem... é quase um livro mesmo.

Participante 1: Não. Eu vejo o primeiro como um projeto mal-acabado de livro. Porque o texto...

Participante 2: É muito tradicional, muito linear.

Participante 1: Tem um texto, ele está no início. Aí você se perde nas músicas, se perde nas imagens.

Participante 5: Mas eu acho que é a proposta dele. É você ter essas camadas, né, você ficar indo e voltando. Foi isso que eu entendi. Eu gostei. Eu compraria.

Participante 2: Mas eu achei que o texto não acompanha a proposta. Essa distribuição...

Participante 5: Eu não li o texto. A diagramação?

Participante 1: É. A apresentação...

Participante 6: É, ele é híbrido, né? Ele tem dois tempos, né?

Participante 2: É.

Participante 5: Mas eu achei que a proposta dele era justamente você ir cavando, né? Ele fala, tipo, “ah, tem uma pedra. Vamos abrir a tela”. Foi isso que... não me incomodou não. Eu achei bacana. Eu compraria isso.

Participante 3: É, eu não sei. Quer dizer, em cima da pergunta que o Mediador fez, quer dizer, o livro ele é mais linear, quer dizer, você tem menos surpresas ali, né. Tem menos surpresas, né, do que você vai ver... a gente está até mais acostumado, né? Vai pra frente, vai pra trás, acha uma coisa. Quer dizer, nos livros... quer dizer, primeira vez que a gente... que eu entrei nos livros, clicava num lugar, aparecia um negócio, ou não aparecia, né? A gente espera que aparece, às vezes não aparece nada. Enfim. Eu acho que essa é a principal diferença que eu vi, da não linearidade, e às vezes a quebra de expectativa, né, de você esperar que aconteça alguma coisa, não acontece nada. Isso daí que eu acho o principal.

Participante 5: Um livro você sabe como fazer ele ir pra frente, e esse você tem que...

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 3: Eu acho que a gente teve três livros diferentes, e cada um com uma forma de navegação, de uso diferente. Os livros impressos são praticamente todos iguais. Você tem o livro *pop-up*, enfim, alguma coisa assim, mas... até se livro *pop-up* é livro ou não é, mas enfim... mas eles têm uma base muito comum. Acho que já tem muito tempo, né? Acho que a gente já se acostumou, já se faz livros dentro de uma coisa dentro do que as pessoas vão usar, já estão acostumadas. O livro digital não. A minha sensação aqui, eu acho que é um pouco isso. Alguns a gente achou que talvez não fosse livro, né... não sei.

Participante 5: É um livro e não é um livro.

Participante 3: Pois é. Depende do que é o conceito...

Participante 5: É uma experiência narrativa.

Participante 3: Depende do que é o conceito do que é o livro, né?

Participante 4: Eu acho que o terceiro, por exemplo, se a gente entende como livro, é um livro onde você imerge no conteúdo, né, você entra no conteúdo, você

vivencia. Você tem o som, você tem o toque, você tem a reação. E aí é um livro com mais camadas do que somente o texto que você só lê.

Participante 5: Eu imagino esse livro impresso, assim. Ia ser muito menos legal, mas eu imagino a versão dele impressa.

Participante 3: Sim. Todos os três.

Participante 5: O outro... o primeiro, iam ser várias coisas. Você ia ter que colocar o CD...

Participante 3: Não, seja o que for. O primeiro é um livro impresso, com uma fita, né, você ouvindo música e vendo as imagenzinhas, né, separado. O segundo tinha coisa que não ia rolar no livro impresso. Porque tem uns vídeos.

Participante 5: Eu não vi vídeo. Ah...

Participante 3: Tinha vídeos, e tinha 360°, em algumas obras de arte. Vocês não viram os 360°?

Participante 5: Não. E olha que eu fiquei assim...

Participante 3: 360°. Tinha raio-X...

Participante 5: Raio-X eu achei maneiro.

Participante 1: Eu vi os detalhezinhos. Eu aumentei, assim...

Participante 5: Pois é. Mas eu imagino isso num livro, tipo, abrindo um super pôster, que nem tinha antigamente, sabe?

Participante 3: Sim, um pop-up, alguma coisa assim. Os três, pra mim, são livros. O fato de ser digital, ele dá aí uma quantidade de recursos muito maior.

Participante 6: O comentário que eu ia fazer é que, pra mim, talvez vocês com percepções diferentes, pra mim, eu consigo aproximar a ideia da escrita e da experiência da leitura quando eu consigo ter uma imersão. E por uma questão de interesse, eu me interessei mais pelo do Picasso. Ali, eu um pouco esqueci as coisas. “Ah, tá bacana, vi do outro lado”, mas assim, aqui eu entendi mais como uma leitura tipo experiência. As outras leituras, como eu não consegui ter essa imersão, é esse brincar com a navegação, explorar os recursos. E aí eu fico flutuando mais distante, porque...

Participante 3: É. Aí vai do interesse.

Participante 6: Vai do interesse. É.

Participante 3: Sem dúvida.

Participante 5: É, o de matemática eu jamais compraria.

Participante 3: Eu adorei.

Participante 5: Não, eu achei legal. Achei ótimo. Mas eu não compraria.

[FALAS SOBREPOSTAS]

Mediador: Bom, vou puxar daí. A segunda pergunta diz respeito a isso que vocês estão considerando, em questão de recursos. Vocês acham que o conteúdo deve ser pensado para o formato, ou qualquer texto pode ser transformado em livro digital interativo?

Participante 3: Espera aí. Como é que é... se?

Mediador: Eu quero saber se o conteúdo deve ser pensado pra um formato...

Participante 6: Com certeza.

Participante 1: Sim.

Mediador: ... ou qualquer texto pode ser transformado em um livro digital?

Participante 1: Poder, ele pode.

Participante 5: Eu não sei se é...

Participante 2: Contanto que ele seja adaptado.

Participante 5: É, você vai ter que... pra ser um bom livro interativo, você vai ter que tomar pra si. Não vai ser exatamente a mesma coisa. Se não...

Participante 3: Por exemplo, tinha umas coisas bobas ali. Você tinha alguns textos que você clicava e vinha um hipertexto, né, informação, nota de rodapé, a fotinho que abria, coisa e tal. Isso qualquer texto você pode transformar. Qualquer coisa você faz essa...

Participante 5: Ah, eu nem conto isso como interatividade. Sinceramente.

Participante 4: É mais recurso de navegação.

Participante 3: Sim é. Recurso de navegação, informação... e eu acho que qualquer texto cabe. Eu não consigo imaginar. Até um romance policial.

Participante 5: Eu acho que sim, mas você tem que se apropriar dele.

Participante 3: Você vai ter que se apropriar, vai ter que adaptar. É outra coisa.

Participante 5: É tipo um filme. Você vai se apropriar daquilo. Agora, o personagem...

Participante 3: Sim. É outro gênero, outro suporte. Concordo.

Participante 6: Não, eu acho que qualquer texto pode habitar o dispositivo, virar uma espécie de digital. Mas eu acho que tem algumas expectativas por parte dos leitores, que normalmente não procurariam algum tipo de leitura nesse dispositivo. Então assim, que pode, pode, mas não são exatamente os tipos de leitura procurados nesse meio. Eu acho que...

Participante 3: Não sei. Tem gente que procura áudio livro. Eu tinha um conhecido meu, que ele só baixava áudio livro. Porque ele estava dirigindo o carro, e com o áudio livro, é ótimo. Ia bater direto. Pintando, enfim. Legal. Mas você ouvir um livro desses... qual é a proposta do primeiro? Seria interessante... eu fiquei imaginando... se você está lendo, e automaticamente a música toca. Aparece...

Participante 4: Eu tive dificuldade de achar.

Participante 3: Também. Eu achei, dos três, o pior. Mas se você faz uma coisa assim, realmente integrada, pô, é muito bacana. Não acho nem nada muito excepcional.

Participante 5: No primeiro, o menu te dá a dica, né, “abre”. Aí tipo, eu não entendi. Primeiro, eu fiz uma vez, sem querer. Aí depois, “ah tá. entendi”.

Participante 3: Foi, foi.

Participante 5: Isso é meio parecido com alguns jogos, que eles te obrigam a fazer uma coisa, uma vez, aí depois eles dizem, “tá bom. Resolve aí”.

Participante 2: Pois é. Me fez lembrar de um jogo que eu joguei, que tinha muito cara de livro.

Participante 5: O quê?

Participante 2: Me fez lembrar de um jogo que eu joguei, que tinha muito cara de livro. Que eu não vou lembrar o nome agora. Mas ele era assim, ele começava com uma frase... mas ele tinha uma diagramação que era toda diferente. Ela ia acompanhando a história. A personagem virava no corredor, a frase virava na página, e aí você ia caminhando junto com ela, e tal. E aí no meio do caminho, tinha uns *puzzles*, e você resolvia. O que tinha mais de jogo, no jogo, era o *puzzle*. Que me fez lembrar essas coisinhas interativas.

Participante 3: Esse aqui do Picasso, ele tinha um tutorial. Eu vi o tutorial ali logo no início. Era um textinho. Eu achei ruim, porque ele não era visual, era só texto.

Participante 2: Ah, era o *Note to the reader*?

Participante 3: *Note to the reader*. Explicava tudo... mas na verdade eu só vi no final... e o do Numbers [*Incredible Numbers*], é bacana, porque quando você entrava lá embaixo tinha, “faça isso, faça aquilo”.

Participante 2: Eu achei que o Numbers, ele te dá muita dica, né.

Participante 3: Dá muita dica. É legal.

Participante 6: É. Porque tem uma coisa didática ali também, né?

Participante 3: Sim. O objetivo dele é bem mais didático. O próprio *Picasso* também, né. O primeiro é fruição. O primeiro não tem...

Participante 6: Mas o *Picasso* também é fruição, né?

Participante 3: É, de certa forma...

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 3: Mas ele tem aquela questão didática. Nem tanto, porque você tem o início, mas depois você tem as obras do cara. Você pode fazer em qualquer ordem.

Participante 5: Mas eu também posso pegar o sumário do livro e fazer o que eu quiser.

Participante 3: Mais ou menos, né? Enfim, se você for... lá, a historinha lá do Hope [*The Hope We Seek*], teoricamente, você tem que ler ela naquela ordem.

Participante 5: Ah sim, claro.

Participante 3: No caso do *Picasso*, tirando a introdução, você faz em qualquer ordem. Eu achei um pouco confuso, às vezes. Porque você podia fazer um caminho, eu fazia por outro. Teve uma hora que eu me perdi ali, no Picasso.

Participante 4: Eu me perdi também. Mas apesar disso, eu gostei.

Participante 3: Não, eu gostei. Mas eu me perdi.

Participante 1: O único que dá ideia do todo é o da matemática. Qual o nome dele? Numbers, né? Que foi no menu inicial, assim. Ali você tem o mapa geral.

Participante 5: Mas voltando a pergunta, eu acho que qualquer... eu acho que qualquer texto pode ser adaptado, desde que seja apropriado para fazer um bom livro mesmo, eu acho que o maior potencial é você... mesmo que você se inspire em histórias que já existam, você fazer uma coisa pra isso. Você assumir que é Romeu e Julieta, mas olha, é outra coisa também. É...

Mediador: Não é goiabada com queijo.

Participante 6: Não, mas aí o que eu acho, assim? Você pode ter Romeu e Julieta, você pode ter o Capital de Karl Marx, aqui nesse iPad? Pode. Mas eu não acho que é convidativo, assim. Pelo menos para alguns... algum público. Mas ele pode? Pode. Uma leitura muito extensa, eu já não acho que é muito apropriado.

Participante 5: Ah não. Eu entendo. Por causa que emite luz.

Participante 6: Emite luz, não é agradável.

Participante 3: Não, você pode usar num Kindle, por exemplo, que não emite luz.

Participante 5: Mas o Kindle ele permite toque, etc.?

Participante 3: Permite toque.

Mediador: Com reservas. Mas...

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 6: Por exemplo, esses livros não dariam num Kindle, porque não são do formato.

Participante 5: Eu me animo muito com essas possibilidades disso. Assim, eu acho bem legal. Mas por exemplo, se eu tivesse que comprar o livro físico do Picasso, ou o livro... eu compro o físico. Não vou...

Participante 3: Ah, eu usaria essa daqui. Achei muito mais bacana. Muito mais bacana.

Participante 5: Eu gostei. Mas eu compraria o físico. Eu só compro no digital se forem esses livros interativos, se for uma coisa assim, “cara... isso o livro físico não faz”.

Participante 6: É, mas tem umas coisas que o livro físico não faz, né?

Participante 2: Não, sim, mas ao mesmo tempo... não, porque se não eu baixo no site.

Participante 6: Eu gosto muito do livro físico, mas eu ainda gostaria de ter na versão digital, pra estar em qualquer momento à mão com eles.

Mediador: Bom, sem querer, vocês já entraram na próxima questão, que diz respeito a isso. Vocês foram apresentados a três gêneros literários, né, de livros digitais interativos. Um é ficção, não ficção e de referência/acadêmico. E qual desses gêneros vocês consideram que são mais apropriados pra leitura digital interativa? Sei que estão discutindo isso já. Vocês notaram diferenças na modalidade, e alguns deles se tornaram mais interessantes, pelo fato deles serem interativos, e outros, um pouco menos, e poderiam ser mais reativos, e estar em outras...

Participante 6: Eu acho que o mais apropriado é no *Numbers*, o segundo é o *Picasso*, e o terceiro é o...

Participante 3: Não, dos três que estão aqui, eu concordo. Mas eu acho que, por exemplo, o de ficção, acho que ele foi mal realizado. Mas eu não colocaria isso como gênero.

Participante 2: Não como problema da ficção, né?

Participante 3: Não. O da Alice [*Alice for iPad*], por exemplo...

Participante 5: O da Alice que vira?

Participante 3: Da Alice que vira.

Participante 5: Eu odeio.

Participante 3: Mas eu acho muito interessante.

Participante 5: Eu detesto aquele livro. Porque você tem que ficar tirando os bichos da frente pra conseguir ler. Me irrita. Sério. As pessoas amam. Eu acho legal, mas me irrita.

Participante 2: Você quer curtir a história, você quer ler o texto.

Participante 5: Não, eu gostaria que tivesse a opção de tirar os bichos da frente.

Participante 6: É tanta interação, que atrapalha.

Participante 3: É, eu acho que talvez o de referência, digamos assim, o pulo, de você pegar o tema de referência e colocar ele no ambiente digital, utilizar os recursos, seja mais fácil do que você pegar a ficção. Talvez seja isso, porque se não você... referência, você já tem os objetos de aprendizagem, você já usa em sala de aula, você manda buscar o aluno... você está juntando essas coisas aqui. Na ficção, acho que a gente não está acostumado. Mas eu acho que...

Participante 5: Eu posso falar uma coisa? Eu acho que muitas pessoas são meio resistentes a qualquer coisa que envolva mexer com os clássicos delas, aí elas vão, “ah, não pode”.

Participante 2: Ah sim. Com certeza. Mas você pode ter novas obras de ficção...

Participante 5: Tem gente que nem vê. Pois é. Livro digital tal coisa, “ah meu Deus do céu”.

Participante 3: É que nem você falou, é outra obra. Um é o livro impresso, outro é o livro digital, o outro é o vídeo, o outro é o CD. Cada um é uma coisa diferente.

Participante 5: Mas eu acho, dos gêneros, não desses livros em especial, eu acho que os três têm potenciais enormes, eu não saberia.

Participante 3: Também acho. Também acho.

Mediador: Vocês acham que essas potências são...

Participante 2: Eu acho que são mais fáceis, ou mais difíceis, de realizar.

Participante 1: O que me chama atenção desses três livros, é porque assim, pelo menos os dois últimos, eu vejo muito variando com o tipo de idade da pessoa. Assim, acho que uma linguagem... o último, uma linguagem muito mais pra jovem, adolescente, e até mesmo criança, e o segundo para pessoas um pouco mais... sei lá, já pensando na faculdade, porque já vai entrar em contato com esse tipo de conteúdo um pouco mais velho. Agora, o primeiro, eu odiei com todas as minhas forças.

Participante 5: Só eu gostei dele. Eu defendo esse.

Participante 1: Eu tenho uma certa dificuldade quando mistura muita coisa. Animação com texto, com música. Se é um e-book, pelo menos na minha lógica, é pra eu ler o texto, e aí ficou tanta informação junta, que você não sabia... sabe quando você fica perdida, assim, “não sei se eu presto atenção nisso, se eu faço outra coisa?”. Pra mim, é extremamente confuso. Principalmente com o brilhozinho da pedra ali...

Participante 2: Em todas as páginas. Eu fiquei angustiada com isso.

Participante 3: Podia tirar o brilhozinho da pedra.

Participante 5: Não podia. O brilho é uma dica pra, “mexe aqui”, né. Caso você não tenha entendido...

Participante 2: É, pra abrir. Mas assim...

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 5: Eu fiquei passando pra ver se ele aumentava em algum momento. Fiquei chateada. Talvez fosse mais interessante se ele, efetivamente, abrisse alguma hora sozinho.

Participante 3: Como eu também imaginei. Porque lá no início, você tinha que abrir ali a divisão... eu achei que depois ele ia abrindo. Não abriu mais nada, né. Ficou aquele negócio brilhando ali no meio, não sabe pra quê. Eu concordo que não serve pra nada aquilo.

Participante 2: Então, por isso que eu falei desse jogo. Acho que é “Device Nine”, o nome. Acho que é isso. Ele vai te levando. Ele pisca, “tá bom, então eu tenho que ir pra cá”.

Participante 6: É um livro ou é um jogo?

Participante 2: Ele é vendido como um jogo. Mas ele tem cara de livro. Porque ele é um textozinho lá, descrito na página. Às vezes é mais tradicional, às vezes ele vai mudando a diagramação. Mas ele vai te levando. E a música vem junto. Entendeu? A música vai te ajudando a entrar na experiência do livro.

Participante 3: Que é o filme, né. O filme, você tem uma música de fundo.

Participante 5: Essa não é pra mim, porque eu não consigo ler e ouvir uma música com letra. Mas eu faria os três. Em momentos diferentes. Assim, embora tenha camadas, você não...

Participante 2: É, tem isso também, né? Porque a letra da música tem um sentido...

Participante 3: Os jovens, meu filho, por exemplo, ele estuda muito mais com aquela birosca no ouvido. Ele... se ele não está ouvindo música, ele não consegue se concentrar no estudo.

Participante 5: Não, é. Isso com certeza é de pessoa, né.

Participante 6: Isso é pessoal, né?

Participante 2: Então, voltando a pergunta, eu acho que ficção demanda mais investimento, assim, de pensar essa interface.

Participante 6: Eu acho que se a gente apreciar esse livro em especial, que foi... eu esqueci o nome dele, o primeiro... a gente teria que ter tido mais tempo. Eu acho assim...

Participante 3: Todos eles.

Participante 6: Não, todo eles, com certeza. Mas o primeiro acho que em especial. Pra gente ver se conseguia... eu acho. Tenho essa impressão. Porque a gente não consegue apreciar ele nem...

Participante 5: Não dá pra entrar no clima.

Participante 6: Não dá nem...

Participante 2: Quando você entende como era a navegação dele, acabou o tempo.

Participante 6: É, acabou o tempo. Você explorou tudo, acabou o tempo.

Participante 3: É muito confuso.

Participante 6: Eu não consegui ler uma linha do texto.

Participante 3: Eu nem me preocupei com isso.

Participante 6: Pois é, então. A gente não tem como...

[FALAS SOBREPOSTAS]

Coordenador: Mas teve algum que você entrou mais rápido?

Participante 6: Sim. O *Picasso*. Entrei bem mais rápido, e consegui ler alguma coisa relacionando as imagens. O primeiro, foi muito...

Coordenador: Talvez porque ele tem uma cara mais próxima do livro impresso, o do *Picasso*?

Participante 6: Talvez. Eu tive um interesse muito grande com o assunto. Então assim, eu mergulhei, porque talvez seja isso, eu me interessei muito...

Participante 5: Eu fico imaginando muito se fosse do Romero Brito, assim.

Participante 3: Revista Caras digital.

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 5: ...com as ilustrações do Dali, e com uma música, sei lá, que com certeza tem uma ópera, talvez a gente gostasse mais, porque a gente... sei lá... gosta mais, afetivamente.

Participante 2: Tem uma identificação.

Mediador: Então, de qualquer forma, vocês consideram mesmo a questão do afeto individual, que diz respeito...

Participante 6: Ah, sim.

Participante 5: Com certeza.

Mediador: Ok. Bom, vamos então fazer o seguinte. Agora vou juntar duas questões numa só, porque vocês já tocaram no assunto também. Vocês estão adiantados aqui.

Participante 6: Somos adiantados.

Mediador: Vamos lá. Vocês imaginam que existe alguma barreira na popularização dos livros digitais interativos? E vocês acreditam que há algum potencial não explorado pelos livros digitais interativos?

Participante 6: Essa primeira pergunta, em que contexto?

Mediador: Vamos lá. Existe um processo de difusão, e esse processo de difusão pode sofrer uma aceleração, uma redução, conforme os conteúdos, conforme os dispositivos, enfim. Vocês consideram que existe algo que realmente é impeditivo para o desenvolvimento da...

Participante 3: Sem dúvida.

Participante 6: Com certeza.

Participante 3: Muitos.

Mediador: Quais seriam?

Participante 3: Primeiro, custo.

Participante 5: Primeiro, custo financeiro.

Participante 2: Dinheiro.

Participante 1: A maneira como as editoras estão fazendo livros digitais hoje em dia, que assim, se você compra um, você não quer comprar mais.

Coordenador: Por quê?

Participante 4: Eu fiz um e-book... na verdade, eu nem sabia como eu ia fazer e-book... e aí eu descobri, porque tinha um cliente que pediu pra eu fazer um e-book. Então eu descobri como se faz um e-book pra ele, e ele falou assim, “ah, vamos

pegar o livro anterior que você diagramou pra mim”, que era só impressa, a editora pegou e fez um e-book dele. A gente comprou o e-book, eu olhei para o meu projeto gráfico, porque eu fiz o impresso, olhei praquilo, “esse aqui, olha...”. Tipo, matou o projeto do impresso. Claro que eu não estava esperando a mesma coisa, mas pelo menos o mínimo de organização visual. Tipo, ficou horrível. Horrível. Eu olhei para o X, que foi quem escreveu o livro, falei assim, “olha, se eu tivesse comprado, gasto o meu dinheiro pra comprar o seu livro, nunca mais na minha vida eu ia comprar outro e-book. Porque isso aqui é horrível”.

Participante 2: Mas era interativo?

Participante 1: Sim. E assim, o que a gente fez... o que eu fiz pra ele, né, que era o segundo livro, não tem muita coisa de interação, de vídeo, de coisas rodando, mas a gente consegue ampliar o texto, caso a pessoa tenha dificuldade de leitura. Isso eu vi que não tem em nenhum desses livros.

Participante 3: No primeiro, no *Hope*, tem.

Participante 1: Se você tem alguma dificuldade, assim, tipo, pelo menos eu não consegui encontrar de primeira. No outro não, que eu fiz pra ele, a gente fazia assim com o dedo, ampliava, diminuía. Tinha as imagens, que dava também pra ampliar. E assim, pela experiência do primeiro que eu comprei, eu falei assim, “nunca mais eu quis comprar outro”, porque assim, eu não sei como as editoras estão oferecendo. Aquele livro estava horrível.

Participante 3: Eu concordo.

Participante 4: A minha experiência em produzir livros também, produzir livros impressos, é que as editoras estão muito mais preocupadas em adaptar o papel para o digital, do que desenvolver um projeto para o digital, como sendo um novo produto. Então essas adaptações acabam sendo duras, estranhas, esquisitas.

Coordenador: Converter, né?

[FALAS SOBREPOSTAS]

Coordenador: Vocês acham que isso dificulta a popularização?

Participante 4: Dificulta, porque a pessoa acaba olhando, né, no paralelo, o papel e o digital, e vendo a baixa qualidade do digital, e o baixo interesse da editora em fazer um projeto que tenha uma qualidade.

Participante 3: E aí ele já generaliza. Realmente é verdade. 90% dos e-books que tem por aí são muito ruins.

Participante 4: E quando não é PDF convertido.

Participante 3: Sim. Aí nem se fala.

Participante 2: Assim, eu compro muito e-book de livro-texto, né, enfim, livro acadêmico. E tem vários deles que têm essa adaptação no aplicativo do Kindle, que você consegue ajustar a fonte, cor, não sei o quê. Tem um que é um livro importante lá, da área, sensacional, que ele é a cópia do impresso.

Participante 1: Como se fosse imagem?

Participante 2: Exatamente. É horrível. Você não consegue ver direito, porque a fonte fica pequena. Toda vez que você passa a página, você tem que ampliar pra ler, é difícil marcar, você não consegue marcar. Então você não consegue ter uma interação, o mínimo de interação... nenhum dos benefícios.

Participante 4: E ele não facilita os recursos do próprio *device*, né? Existem recursos que não...

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 2: Talvez em prol na manutenção do projeto gráfico... engessa também a tal ponto que... desconsidera o dispositivo.

Participante 3: Existe uma barreira de uso desses livros em relação a... idade, vamos chamar assim. Quer dizer, quanto mais novo, mais você está habituado ao uso das tecnologias interativas. Quanto mais velho... nós não tanto... isentando-nos, já que a gente... academia, e coisa e tal, a gente lida com isso, enfim, é mais ou menos a nossa praia, mas as pessoas têm dificuldade.

Participante 5: Minha avó não ia conseguir operar nada disso.

Participante 3: Não. De jeito nenhum.

Participante 6: São raras as pessoas mais velhas...

Participante 5: Eu colocaria mais uma barreira. Que eu jamais sairia com o meu iPad, andando pela rua.

Participante 3: Ah bom. Tem isso também.

Participante 5: Jamais. Eu tenho um Kindle, mas eu fico pensando, se alguém me roubar com o Kindle, o cara vai, tipo, voltar e jogar na minha cabeça, e tudo, quando descobrir que aquilo só serve pra livro.

Participante 3: É. Agora, depois da barreira, qual é a outra pergunta?

Mediador: Então, é... que potenciais vocês imaginam que não sejam explorados, em relação aos livros digitais interativos? Sem querer, vocês já consideraram alguns, né? Questão da acessibilidade, questão da portabilidade, do respeito ao dispositivo...

Participante 6: *Apps* nativos, né? Eles são adaptações.

Participante 3: É isso.

Participante 5: Que não foram explorados?

Mediador: É, que vocês acham que poderiam ser explorados. Vocês como designers, o que vocês acham? “Olha, se tivesse isso aqui, seria interessante”, uma proposta... não vamos dizer inovadora, mas há uma preocupação que seria pertinente...

Participante 6: Não, eu acho que falta considerar assim, isso que é básico, que é o que eles chamam de ecologia da mídia, não é? Na verdade, essa mídia ela vem tendo uma função em meio a tantas outras. Então ela tem que encontrar qual é o seu diferencial, e fazer disso a sua potência. Se ela for reproduzir ou a televisão, ou o

cinema, o livro, qualquer coisa, vai ser mais fraco. É esse lugar que eu acho que os dispositivos...

Participante 5: Um teatro filmado, né, ao invés de um filme.

Participante 1: Ter a sua própria linguagem, então?

Participante 3: Isso.

Participante 6: Ter a sua própria linguagem... com os recursos... que na verdade, é uma linguagem híbrida, né? Ela tem um tanto disso, um tanto daquilo. Mas aonde que ela é rica, né?

Participante 3: É, eu acho que uma das questões que mais, por exemplo, me chamou atenção no *Numbers*, foi a questão da interatividade.

Participante 1: É, esse aqui, em termos de linguagem, o três me chamou bem mais atenção.

Participante 3: Eu acho que é nativo daqui. Quer dizer, eu acho que é o que a gente está acostumado, a questão da interatividade.

Participante 6: Você mencionou a questão da sala de aula. Assim, ele tem que ser um recurso que ele é autônomo, ele basta por si, mas ele também promover, usar isso em outra situação, ele pode...

Participante 3: Sim. Concordo.

Participante 6: Aí se torna rico.

Participante 3: No caso, todos eles... aparentemente, estão fechados em si mesmo.

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 2: Eu lembrei de outra barreira. Apesar da gente voltar pra outra pergunta... na verdade, duas coisas. Uma é espaço em disco. Porque às vezes eu sofro também, “ah, acabou o seu espaço”. Porque quando a gente tem dinheiro, quando a gente tem... porque quando é o Kindle, eles ainda são mais leves. Porque esses três, são aplicativos, em si, né? Isolados. Em geral, eles são pesados. Tem muita imagem, muito vídeo.

Participante 6: Eu acho que é um problema mais de uso, não de popularização, porque quem não conhece, não chegou ali ainda, né. Depois que você chega...

Participante 5: Uma coisa que eu ia falar é que eu acho que isso é para todos os tipos de aplicativos, celular, tudo... tudo, tudo. É as que as pessoas... eu acho assim, quando fizerem um celular, “vovô-friendly”, assim, eu vou pra todos os meus avós.

Participante 3: Eu comprei um pra minha mãe.

Participante 5: Foi? Onde? Me dá a marca.

Participante 3: Ele é um... ele tem uns... ele é digital, mas ele tem as teclas grandonas, tem um botão de emergência, se acontecer qualquer coisa...

Participante 6: Chama o filho. Emergência, chama o filho.

Participante 3: Ele automaticamente manda e-mail, SMS, é telefone... tudo.

Participante 5: Eu acho que tem que ter um tutorial, assim, “ah, por favor, não estou entendendo”. Aí você vai lá e o negócio te ajuda.

Participante 3: Eu concordo contigo, que falta essa questão dos tutoriais em todos esses aqui. Que nem tem nos games. O jogo, todo mundo pula, mas efetivamente, você tem um tutorial.

Mediador: Pula quem imagina que tem aquela competência envolvida e imagina que não precisa. Ou seja, não é obrigatório, mas se você tiver necessidade de estar ali, é porque você tem necessidade de estar ali.

Participante 3: Pois é. Eu acho que esses livros eles têm tantos recursos, que ter um tutorial, alguma coisa... pode ser até interativo.

Mediador: Mas tem uma coisa que é interessante, porque muda um pouco o paradigma do livro como a gente entende o livro, que é uma peça que ela é tem uma forma, né?

[FALAS SOBREPOSTAS]

Mediador: Isso é questão contextual. Imagina que a relação...

Participante 3: Claro. A gente tem aí um milênio com o micro. Com o micro. Com essa tecnologia, a gente ainda está aprendendo.

Mediador: E eu acho que daí que vem os problemas, né? Da tentativa de você se abastecer muito, de um *modus operandis* que já tem, como forma de atrair, mas que ao mesmo tempo trava, porque aquilo te permitiria ter muito mais coisas.

Participante 3: A gente não sabe.

Participante 6: A gente estava brincando com esse aparelho aqui. Mas esse aparelho tem uma função e um modo muito simples. Você liga um botãozinho e ele funciona. Mas aí você tem uma multifuncional, que imprime, não sei o que lá, que faz tudo ao mesmo tempo, cozinha, não sei o quê... você pode usar aquele negócio, “caramba”... você precisa de instruções, que você não quer gastar esse tempo, você...

Participante 3: E você só usar 10% do que ele faz.

Participante 6: Só usa 10%. Você queria chegar nela e usar.

Participante 5: Eu acho que se for um livro muito bem feito, tipo aquele... como é, *The Fantastic Flying Books*... é maravilhoso. É um livro infantil. Tem vídeo. Ele é uma animação, é um livro impresso, e é um livro digital. Se eu não me engano. Ele é muito, muito bem feito.

Participante 2: Mas então, uma última informação sobre o três, o *Numbers*. Eu acho que ele tem muita coisa, mas foi até um negócio que eu escrevi aqui, as dicas. Ele tem dicas visuais e dicas verbais, palavra, o tempo todo. Então você tem uma abinha, que me diz que tem uma coisinha aqui. Que se eu meter o dedo aqui, ele faz alguma coisa.

Participante 3: As dicas visuais. Exatamente.

Participante 2: Você toca e ele faz. Você toca no negócio, aí ele te diz, “faça isso e isso, pra experimentar”.

Participante 5: Sabe o que me deixa muito frustrada nisso? Ele te ensina a desenhar algumas coisas, e você não pode desenhar lá. Ah, isso me deixou... ah... por quê?

Participante 3: Em alguns exemplos eu também fiquei furioso. Porque tem alguns que ele criou expectativa, e com alguns deles a gente não conseguiu interagir.

Participante 5: Fiquei tipo “oh, por que você fez isso comigo?”.

Participante 3: É, foi. Eu também achei.

Mediador: Vamos lá. Última questão diz respeito a vocês, enquanto designers... todos, né? Qual contribuição vocês acham, consideram, que o designer deve ter na criação de livros digital interativos?

Participante 5: Cara, eu acho que pra fazer o negócio bem feito, você tem que encarar o projeto como um todo. Muitas vezes, editorial é linha de montagem. Você não fala com o capista, você não fala com ninguém. Você pega o texto, diagrama o texto, alguém manda revisão pra você, você nunca falou com a revisora na sua vida, e ele... tipo, só falta...

Participante 3: Eu acho que não muda. Eu acho que o que a gente fala que é o papel do designer, ao fazer um curso à distância, fazer um livro, fazer... é sempre ele estar no processo do início ao fim. Eu acho que não muda. E que ele nunca está. Ele é uma mera peça da engrenagem, muitas vezes que tiram essa peça, né, da engrenagem, acham que o negócio vai rodar... eu acho que é o que a gente sempre fala, ele tem que estar do início ao fim do projeto.

Participante 6: É, eu acho que tem que ser... eu não diria nem papel do designer, acho que pra todo tipo de projeto que é centrado no usuário... ele tem que ser... não tem como não ser assim, porque realmente, sem a participação do usuário, fica tudo, “ah, como designer pensa que é melhor, mais lindo, mais bonito”, não funciona. Eu acho que é gerir essa expectativa, gerir essa experiência, e...

Participante 5: Eu tenho alguma experiência lateral, assim, entre aspas, com jogos, que você vai falar, “ah, isso é um jogo?”... Tenho uma experiência lateral de ver pessoas falando sobre o processo de fazer jogos, e eu conheço o processo de fazer livro. E eu acho tão interessante que um processo de fazer jogos me lembra muito mais o processo de designer, como a gente efetivamente estuda isso, porque você tem que estar o tempo inteiro, a equipe, falando junta. Então assim, o autor do livro, eu acho, que o ideal é que ele tivesse... tipo, “vamos fazer um livro tal”, tipo, “cara, vamos pensar todo mundo junto aqui, vamos viajar...”. Tipo, fazer o projeto todo mundo junto. Não estou dizendo que o designer... é maravilhoso...

Participante 3: Eu não faço jogos. Quem faz jogo é o X. Mas eu imagino que orçamento pra fazer um jogo seja um pouquinho mais elástico do que um orçamento pra fazer um livro.

Mediador: É, depende do jogo, e depende do livro.

Participante 3: Sim. De uma maneira geral. Então você pode disponibilizar mais profissionais, durante mais tempo, ao mesmo tempo, porque o teu orçamento é maior. Pra fazer livro, não. Você tem que usar aquele profissional durante dez minutos, e trocar ele pelo próximo na fila, porque o teu custo tem que ser o mais baixo possível. Eu acho que é uma questão também de produção.

Mediador: E isso é curioso, porque o processo de encarecimento do jogo, normalmente é o processo do final da ponta. Ou seja, quando o jogo ele vai ser vendido. E aí o processo de economia surgiu quando você não dispõe, necessariamente, de um transporte, de caixa, embalagem, manutenção de loja, fez com que os jogos caíssem, absurdamente, em valor. E com o livro digital, parece que vem uma inversão disso.

Participante 3: É o contrário.

Mediador: Ele não ficou mais barato pelo fato de não ter que dispor ele fisicamente nos espaços...

Participante 3: Que era a grande promessa.

Mediador: Sim. Mas por uma pressão das editoras, de não perder o outro mercado, “é o seguinte, equaliza. Então se o livro custa trinta, ele vai custar trinta. Seja ele digital...”.

Participante 3: Não. Não. Veja bem. No início... no início, quando você pegava o texto do impresso e transpunha para o digital, as editoras começaram a baixar 30% do valor dos livros. Tá?

Mediador: Mas de todos, ou do digital?

Participante 3: Dos livros digitalizados. Só que a gente está vendo aqui, é que o livro, diferente do jogo, que ele já nasce digital, nesse caso, o livro digitalizado, é ruim. Então você precisa fazer... o que a gente está colocando... você precisa fazer uma outra coisa, e pra fazer essa outra coisa, você gasta muito mais dinheiro.

Coordenador: E esses todos que vocês viram são nativos digitais.

Participante 3: Sim.

Mediador: Foram lançados diretamente para o suporte.

Participante 3: Se bem que a primeira, é nativo digital, com os dois pés lá no livro impresso.

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 3: É um livro impresso. Até a diagramação dele é impressa.

Participante 5: A diagramação dele me... Mas de resto, assim, achei bem simpático.

Participante 3: Muito simpático. Mas era um livro impresso, com o CD do lado, né? O CD do lado. Não rola.

Mediador: Acho que assim, uma das melhores definições do que seria esse projeto, é um livro de ficção científica, chamado *A Era do Diamante*. Que é fantástico. O

livro te dá a ideia que é o seguinte, é um processo de futurologia ou ensaio de futurologia... é... o domínio da materialidade é no nível molecular. Então é nanotecnologia. Então existe esse *primer*, que é uma espécie de cartilha, que é criado por um dos personagens do livro, como forma de ser, ao mesmo tempo, um tutor da entrada da menina, da adolescente, na vida adulta, automatizado pela experiência do indivíduo que manipula. Que ele manipula, não só pelas histórias, num processo multimidiático, interativo, que remete algo como o jogo, né... o livro é de 1993... mas especialmente, na leitura do indivíduo que lê. Isso que é muito legal. Ou seja, o seu *primer* é diferente de todos os outros *primers*, porque ele é seu. Então ele vai falar com o fulano, que vai crescer com aquele livro que acompanha ele, e investigando as suas vivências, vai adequando as suas histórias, as situações, os exercícios, pra essa... personalização.

Participante 1: Que livro é esse?

Mediador: É muito legal. Se chama *A Era do Diamante*. É como se fosse um processo de evolução da humanidade, na qual... não existe mais a crise da escassez. Você tem uma evolução da matéria.

Participante 3: Está disponível aonde, esse negócio?

Participante 5: Todos querem.

Mediador: Na biblioteca tem isso. *Diamond age*, Neal Stephenson. E ele é um cara que está por trás de um projeto que agora vai sair, que chama-se *Magic Leap*, que é de realidade virtual, realidade aumentada. Ou seja, o livro do cara é tão bom, que chamaram esse cara pra dar consultoria pra esses novos óculos *geeks*... coisas que estão acontecendo com relação a isso. E ele trata isso bem. Ou seja, existe um outro caminho que a gente não percebe, que é esse, assim como a gente está dispondo do equipamento, do celular, que sabe aonde eu estou, pra onde que eu vou, com quem eu falo, com quem eu faço, e tal, o livro não faz isso. E ele agora pode. Que tipo de leitura é essa que ainda é calcada no princípio de que é só o autor que transmite, e não o leitor que lê, e que você pode se colocar no livro de uma outra forma? Eu acho que o caminho seria começar a tentar pensar um livro digital numa via de mão dupla. Não só uma emissão, mas também uma recepção dos seus hábitos de leitura.

Participante 3: É, aí a gente entra numa outra questão. Que é o que se discute muito em relação ao jornalismo. Você tem hoje em dia todos esses robôs de busca, que vão pegando todos os seus hábitos de leitura, o que você acessa, o que você deixa de acessar, e aí tem alguns... algumas publicações que estão configurando a página para o teu gosto. Então você só vê notícias do que te interessa. Fantástico. Você vai ler um jornal totalmente configurado no que interesse a você. Os anunciantes adoram isso, ficam apaixonados. Qual é o problema disso? Você nunca tem uma novidade.

Participante 5: É verdade. Você só sabe mais do mesmo.

Participante 3: Só mais do mesmo. Quando você fala disso em termos de literatura, você está quebrando totalmente com a questão da fruição. Porque se você tem cumprida sempre a sua expectativa, você nunca vai ter um momento de fruição.

Mediador: Mas eu posso, inclusive, pensar nisso também. Como eu subverto essa expectativa, pelo fato de você estar sempre acostumado? Existem formas pra você fazer, por exemplo, o que eles chamam *young adult fiction*... Que é sempre a mesma modelagem que você tem lá, desde o Campbell, na questão da narrativa, trajetória do herói. Não muda nada. Só muda... e já tem softwares pra fazer isso, e pelo software eu sei se ele vai fazer sucesso ou não. E as editoras já pagam pra acessar esse software, colocar, injetar isso, “olha, esse entra, esse não entra”. Por quê? Esse vai render pra caramba, e esse não vai render nada. Segundo o software. E o software tem uma margem de certeza entre 86 e 90%. E é muito louco isso, porque já está levando uma coisa que vai fora da arte, vai pra linha formulaica, na qual eu determino...

Participante 3: Que é o que a Netflix está fazendo. A Netflix está fazendo exatamente isso.

Coordenador: O autor acaba, né?

Participante 5: Sim. Não existe autor nesse modelo, né, que busca uma expressão para um gênero...

Participante 3: Não, você não precisa do autor. Ele é desintegrado. É o computador que faz o livro.

Coordenador: Só precisa do designer, agora?

Participante 3: Nem precisa do designer. Nesse esquema, você não precisa do designer. A Netflix ela recolhe os hábitos de visualização, monta um filme que atende, todo mundo gosta. Mas isso é folhetim, isso não é literatura. Isso atende às expectativas, isso não quebra expectativa. E aí a gente volta ao Bomfim. A gente está aqui pra manutenção ou pra quebra? É disso que a gente está discutindo. Onde é que a gente está? A gente está aqui pra manter as expectativas, ou pra quebrar essas expectativas? Eu acho que quando a gente fala especificamente de literatura, é pra quebrar. Literatura. Se não, a gente está falando de folhetim.

Participante 2: Eu tenho uma amiga que é editora. Ela fala, “eu vendo dez *best sellers*, pra bancar um, que eu sei que é muito bom, e que é um livro que vai me dar uma coisa diferente”. É literatura, é cultura, é...

Participante 3: Não há dúvida. O que financia é o folhetim.

Participante 5: Ah, e também ao mesmo tempo, a gente sempre reclama que as pessoas não leem... eu não estou falando do livro gerado pelo computador não, mas eu estou falando, a gente fica, “ah, literatura com L maiúsculo”. Eu entendo que... embora não saiba dizer o que é, a arte com A maiúsculo, e tal, a gente sempre reclama, “ah, as crianças não leem, as crianças não leem”, aí vai e lê *Harry Potter*, “ah não, não é literatura”. Aí vai ler... “ah, não pode”. Tá bom, galera, pô. Vamos decidir.

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 5: Não só isso. Um não exclui o outro.

Mediador: 30%... 30%, só, tem o hábito de leitura no país. 80% nunca botaram a mão num livro. E a gente discutir esse equipamento como... é interessante que ele penetra. Ele parece ser mais interessante do que um livro, no sentido de multimodalidade. E talvez até a gente esteja perdendo uma oportunidade enorme de poder levar o pessoal de volta...

Participante 3: Eu acho que o futuro do livro está aqui.

Participante 5: No celular.

Participante 3: No celular. Porque o celular, você tem dois celulares por pessoa nesse país afora... Smartphones não chega a isso. Smartphone acho que está na faixa de 40%, por aí. Está crescendo assustadoramente. Você pega o Japão, você tem uma indústria editorial pra celular, absurda... e falta de tempo.

Mediador: Ou seja, a dedicação que vocês têm, que vocês consideram como hábito, de sentar... não. Esse processo de leitura acaba sendo um processo de entretenimento. Situação entre partes, não a parte...

Participante 6: Mas aí é leitura e literatura, ou só literatura que você está falando?

Participante 3: É. No caso lá, no Japão, é folhetim. Folhetim rápido, que não tem... Mas por exemplo, eu vejo um livro desses... qualquer um desses livros, eu vejo ele aqui no celular. Existe uma questão de adaptação de formato. Mas os recursos que eu tenho num iPad, eu tenho num iPhone. Não muda.

Mediador: A única diferença é o tamanho da tela.

Participante 3: Tamanho de tela.

Participante 1: Foi o que eu escrevi naquele segundo. Porque, assim, ele é lindo, o do *Picasso*. Mas o problema é que aquilo vai ficar numa telinha desse tamanhozinho. Ele tem muita imagem, muito texto.

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 1: Se não tem como eu fazer assim pra eu aumentar a letra.

Participante 3: Sim, aí tem que fazer a coisa própria para o celular. Mas em termos do que está... eu acho que esse é o grande... a popularização do livro digital, é através do celular. Smartphone.

Participante 1: O e-book que eu fiz para o meu cliente... Abre aqui, abre aqui, ele já se auto adaptava sozinho. Eu não precisava ter nenhum tipo de trabalho.

Mediador: Esses são os problemas dos e-books. Ou seja, qual é o formato, qual é o padrão? Esse é colorido, esse não é... Então você tem tanta variável, que você pra você dispor, você tem que embutir esse valor no produto. Agora, a gente vem de um projeto de convergência de protocolos, que fazem com que as coisas se comportem mais ou menos semelhante, seja no iPhone, seja num Android, seja nessa televisão, seja...

Participante 3: É porque todas as tecnologias, quando elas começam, cada um é proprietário, até que uma delas vinga. E aglomera, porque enfim, todo mundo vai se juntando. Não necessariamente na melhor, mas na que popularizou. A Betamax

e Vhs, né. Enfim, mas é isso. Eu acho que essa panaceia de formatos de e-books, tem que acabar com isso. Já era caótico. E agora você bota tudo no celular, toca o barco. Não tem... os e-books não têm...

Participante 5: O que é você estar numa sala de espera, você esquecer o seu livro, ele estar no seu celular? Isso é muito... isso não tem preço.

Participante 4: É por isso que eu quero todas as versões em digital.

Participante 3: E na nuvem.

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 6: Até o dia em que a nuvem acabar...

Participante 3: Não, mas não acaba, porque na verdade, o projeto da Internet, é esse da redundância.

Participante 6: Se vocês quiserem, né?

Participante 3: Não, ele nunca está num lugar só.

Participante 6: Não, isso eu sei. Isso, se quiserem.

Participante 1: Não, porque ela estava falando, se você esquecer, ter as duas versões, impresso e digital. Eu lembrei que esse projeto que eu não gostei, que eles fizeram pra versão digital também, eu lembro que tinha o texto para diagramar impresso, e a editora botou um limite, só pode ter até... não sei se eram quatrocentas páginas, quinhentas páginas. Depois disso, acabou, vai ter que diagramar pra caber. Acabou que os quatro últimos capítulos não deram dentro da diagramação. Aí falei assim, “tá, então vamos fazer o seguinte. No final, você só coloca os quatro últimos capítulos, só a parte da entrada, e quem comprar o livro vai ter o acesso no digital, direto no digital”.

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 1: Como assim? Tinha continuação, em outra plataforma.

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 2: Você só tinha acesso aos quatro últimos capítulos no digital?

Participante 1: É.

Participante 5: Eu ia ficar muito zangada.

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 3: Seu filho roubou a última página do livro pra anotar o telefone da namorada. Ferrou. Engole o livro inteiro.

Participante 1: A sorte, assim, a proposta do livro era pra graduação, então assim, todos os capítulos que foram impressos eram pra graduação...

Participante 6: Ainda era didático?

Participante 1: Era. E as últimas quatro, era como se fosse um complemento, que era pra pós-graduação. Aí esses...

Participante 3: Ah... poxa. Agora justifica.

Participante 1: Aí o autor aceitou. Mas o autor também não gostou muito da solução.

Participante 3: Mas é o que menos palpita, normalmente.

Participante 1: Não, aí o que aconteceu, foi que por conta de tanta confusão com a editora, que foi o mesmo autor me procurou e falou assim, “vamos fazer à parte, sozinho. Sem editora, sem nada”

Participante 5: Roubou você da editora.

Participante 1: É. E aí a gente fez o e-book digital, que ele colocou na Amazon pra vender, ele mesmo.

Participante 5: Acho que você colocou um ponto muito legal, que você pode ser independente.

Participante 1: Você pode pedir o ISBN como autor...

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 5: Mas ainda assim, você tem um custo, não? E você tem meio que saber fazer. O livro digital, você ser autor independente e escrever no Word, é muito mais...

[FALAS SOBREPOSTAS]

Participante 4: Eles têm uma plataforma que o autor entra, coloca o texto em Word, em qualquer coisa, ele já publica...

[FALAS SOBREPOSTAS]

Mediador: Enfim, gostaria de agradecer a presença e a participação de todos...