



## **Design de livro infantil para *tablets*: transposição de *O Pequeno Polegar***

*Children's book design for tablets: transposition of O Pequeno Polegar*

### **Resumo**

O artigo trata do design de livro infantil para *tablets*. Visto que não há uma metodologia de design própria para construção desses livros, propõe-se uma adaptação da metodologia de Jesse James Garret. A metodologia então é aplicada em uma transposição do clássico *O Pequeno Polegar* para o referido suporte, mostrando os resultados obtidos.

**Palavras Chave:** livro infantil; *tablet*; metodologia.

### **Abstract**

The article is about design of children's book for tablets. Considering that there is not a proper design methodology for the construction of these books, it is suggested an adaptation of Jesse James Garret's methodology. Then, the methodology is applied on a transposition of the classic Little Thumbling to tablets, showing the obtained results.

**Keywords:** *children's book; tablet; methodology.*

## Introdução

No momento os meios de comunicação estão sofrendo alterações consideráveis. Dentre diversos dispositivos, surgiram alguns específicos para a leitura de livros digitais, conhecidos como *ebook readers* e mais tarde as *tablets*, que possuem uma função maior, englobando navegação na internet e uso de diversos aplicativos. Nesse aparelho os livros ganham destaque tendo a experiência interativa aumentada por novos recursos da hipermídia. O público infantil recebeu uma grande leva de livros digitais para serem apreciados nesses aparelhos. Como já se valiam de ilustrações, agora fazem uso de áudio, animações, vídeos, e demais efeitos disponíveis. “A criança de hoje pensa, lê, e vê o mundo de uma forma diferente. Da mesma maneira, o livro, como produto dinâmico, tem que se atualizar constantemente” (LINS, 2002, p. 36).

Porém a rapidez com que se deu essa evolução, fez com que esses livros surgissem no mercado sem que houvesse um estudo sobre sua concepção. Como afirma Lins, “O livro infantil deve ser encarado como resultado de um projeto de design” (LINS, 2002, p. 38). O uso exacerbado de recursos, sem uma medição do que irá acrescentar positivamente à narrativa pode tirar da criança leitora a função de interpretar e acrescentar em sua imaginação algo à história. Por isso propõe-se transpor a história clássica *O Pequeno Polegar* para que possa ser lida no dispositivo *tablet* através de uma metodologia de design. Por ser uma história conhecida cria-se uma preocupação sobre manter a mensagem a ser transmitida ao mesmo tempo se valendo dos novos recursos disponíveis para aumentar a experiência dos leitores diante da narrativa.

## Metodologia

Para transpor o livro foi usada a metodologia de Jesse James Garret, desenvolvida para o projeto de interfaces computacionais. Ela possui cinco planos representados através do diagrama:

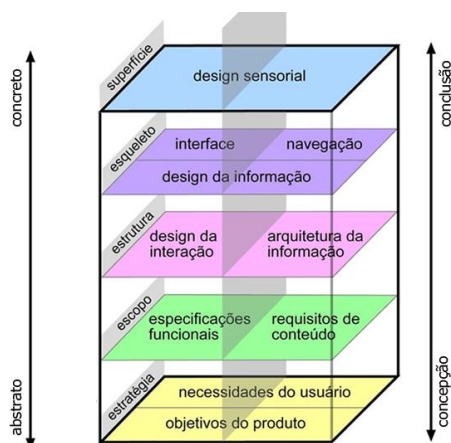


Figura 1: Diagrama de Garret

Todas suas etapas foram seguidas com algumas adaptações. Iniciando com o plano de estratégia onde são pensadas as necessidades do usuário e os objetivos do produto. Os usuários sendo as crianças que consumiriam a adaptação do livro, e o objetivo do produto é contar a história tradicional sem mudar seu sentido, aumentando a capacidade de imersão do leitor através dos recursos novos. Nessa etapa a história foi dividida em momentos, calculando o número de páginas que comportaria. Foi realizado um *benchmark* de livros infantis para tablet. A partir desses dados foi estabelecido um estilo de ilustração a ser utilizado.

No plano de escopo foram avaliados os recursos tecnológicos disponíveis para que fossem bem explorados. Para definição de conteúdo foram escolhidas quais as partes presentes no livro impresso que seriam transpostas para o digital no que diz respeito a capa, guarda, folha de rosto, folha de rosto, dedicatória, miolo, créditos e cólofon. Eles foram repensados de acordo com o meio novo que ocupariam.

O plano de estrutura é responsável por definir o design de interação e a arquitetura de informação. O primeiro passo foi pensar um roteiro para a história, onde foram definidos os conteúdos presentes em cada página. Quanto a design de interação o que seria estático ou interativo. Foram especificados no roteiro em quantas colunas os textos se dividiriam nas páginas, dependendo do momento da história. Já quanto à arquitetura de informação resolveram-se os caminhos que o leitor poderia percorrer através dos nós (páginas). Para isso foi feita uma estrutura de navegação do livro (Figura 2).

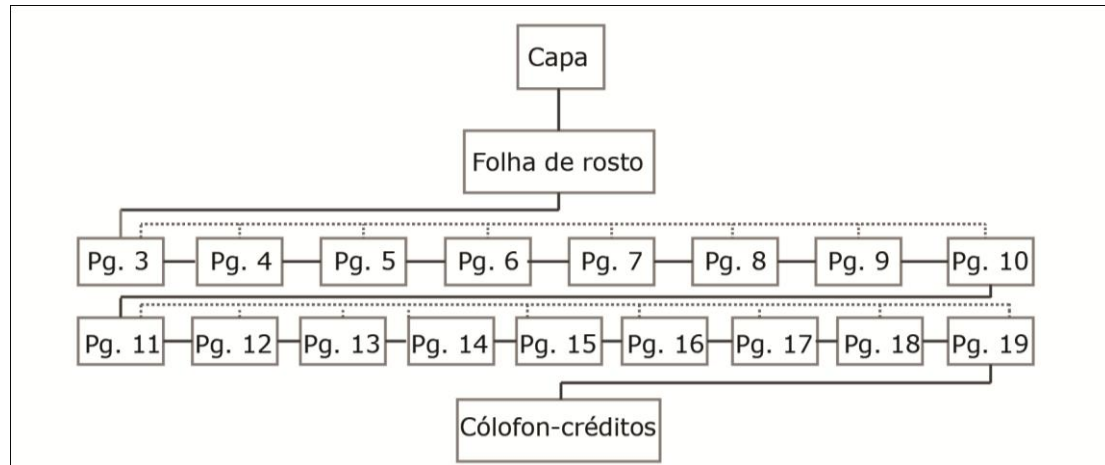


Figura 2: Estrutura de navegação do livro

Nesse plano também foi decidido o ponto de vista a ser utilizado. Se algum recurso como som, áudio ou animação assumiriam um ponto de vista diferente.

O plano de escopo diz respeito ao design de informação, interface e navegação. Nele foi feito um *storyboard*, contendo todas as páginas. Assim cada elemento ganhou um posicionamento. Todas as opções que o usuário teria foram transformadas em botões ou indicações visíveis. A interface na parte externa a página do livro foi pensada, assim como capa, folha de rosto e etc. Foram definidos os tipos de navegação que estarão presentes no livro, disponíveis para a

locomoção do usuário, prevendo suas ações dentro de uma página, entre uma e outra, e os saltos que poderiam ser realizados entre os nós.

O último plano é o de superfície, onde ocorre o refinamento estético. Nele foi definida uma paleta de cores a ser trabalhada nas ilustrações. Foi concebido o design de personagens da história, etapa que envolve diversos rascunhos até que se definam cada um. Logo eles foram feitos nas diversas posições que ocupariam nas páginas. Depois todos os cenários da história e elementos interativos foram finalizados. As tipografias a serem usadas foram definidas de acordo com as funções dos textos no livro. Por último foram realizadas as animações e adicionados os sons presentes nas páginas para que assim as interações pudessem ser criadas.

## Apresentando o design do livro

A interface do aplicativo foi pensada de forma a simular uma mesa onde o livro estivesse disposto. Fora da moldura do livro ficaram três botões, para que pudessem ser acessados em qualquer momento da leitura: o primeiro que retorna para a capa, o segundo que retira as músicas e efeitos sonoros e o terceiro que tira ou põe a narração por voz. Há três tipos de navegações presentes no livro: global, local e contextual. Sendo a global os marcadores de páginas que permitem saltos fora da ordem da história, a local são os cantos dobrados das folhas que seguem a ordem pré-estabelecida, e a contextual são as interações possíveis, relacionadas com o momento da narrativa.



Figura 3: Capa

O livro foi dividido em 20 páginas. Contam a capa, a folha de rosto e a folha de créditos finais. A capa apresenta o contexto da história como um cenário característico e uma animação do personagem principal “caindo na página” dentro da bota mágica, elemento presente na história. O cenário da capa apresenta duas opções de leitura, com ou sem narração. A próxima página é a folha de rosto, onde o personagem foi inserido no contexto da criança, segurando uma *tablet*, ele pode ser acionado para usá-la. A idéia é ensinar como funciona o livro para os leitores, além de trazer as informações habituais de uma folha de rosto. Foi demonstrado que ao clicar no círculo branco presente nas páginas, surgem dicas de como interagir com os objetos da cena. Nas páginas do miolo estão presentes dois tipos diferentes de texto, aquele que conta a história e outro com um tratamento diferenciado, que dá dicas de interação. A tipografia escolhida foi a Trebuchet MS por ser sem serifa ou transição de espessura, o que a torna legível para leitura em telas, fator importante se tratando do público em fase de alfabetização.



Figura 4: Folha de rosto

O ponto de vista das ilustrações segue o percebido no texto, totalmente onisciente, ou seja, não assume a posição de nenhum dos personagens. Porém para os demais recursos o ponto de vista adotado foi o do Polegar. Por isso os sons ouvidos são aqueles que o Polegar está ouvindo na situação, assim como as animações e as interações são do ponto de vista dele. O texto da história não transmite nenhum tipo de emoção por parte dos personagens, por isso o cenário foi desenvolvido para que transmitisse emocionalmente os momentos da história através de suas cores. Inicialmente Polegar se encontra protegido em casa (Figura 5), porém

conforme caminha com seus irmãos para o momento onde seu pai os abandonará, o cenário começa a escurecer através das sombras das árvores (Figura 6). Até que chega o momento em que todos se encontram abandonados na chuva, momento mais sombrio da história (Figura 7). Dessa mesma forma a diagramação do texto foi pensada em certas situações. Como é o caso da Figura 6 que se vêem todos os irmãos se opondo ao irmão mais novo, Polegar, por duvidarem de sua capacidade de voltar pra casa. Dessa forma os textos foram divididos em duas colunas, retratando a separação.



Figura 5: Início da história

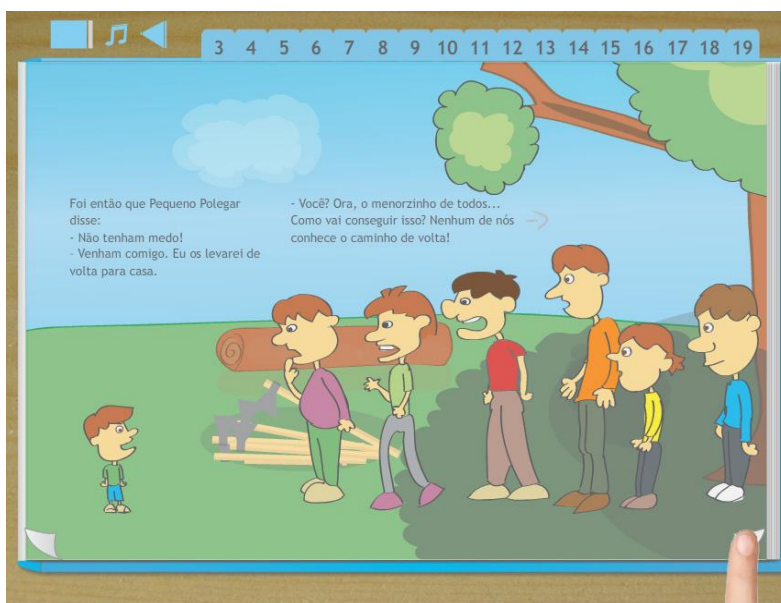


Figura 6: Divisão de colunas



Figura 7: Perdidos dos pais

Durante toda a história buscou-se explorar o máximo os recursos para despertar o maior número de sentidos na criança fazendo com que ela participe mais da narrativa. Na Figura 7, por exemplo, o primeiro sentido instigado é o visual, pois percebendo a cena de chuva, a expressão corporal e facial dos personagens é possível perceber que estão tristes e abandonados na floresta. O sentido tátil é explorado fazendo com que a criança ajude o Polegar, arrastando ele até a árvore para que possa subir e procurar abrigo. Ainda há o auditivo, com os sons ao fundo como o da chuva que traz mais carga emocional à página. Os recursos foram utilizados cada um ao seu momento durante as páginas, quando podiam ajudar a transmitir o acontecimento. Dessa forma o livro não ficou sobrecarregado de estímulos que por vezes podem até atrapalhar a interpretação da criança, mas somou a capacidade de imersão do livro.

## Conclusão

Com o surgimento dos novos meios de leitura, é incontornável que comecem a surgir diversos tipos de projetos editoriais explorando todos os recursos oferecidos. O que deve ser pensado é

como utilizar tais recursos. O livro impresso infantil tem uma série de responsabilidades e funções no crescimento da criança, sendo indispensável e insubstituível na sua formação. Ele é responsável por criar a capacidade de interpretação das histórias e de despertar a imaginação de acordo com as situações apresentadas nos contos. Nos livros digitais que exploram tantos recursos alguns fatores mudam. Talvez se possa dizer que eles não têm a capacidade de instigar tanto a imaginação das crianças, por apresentarem situações mais solucionadas. Porém a proposta não é criar a mesma experiência que se tem com a leitura impressa. Esse tipo de livro é uma nova mídia, que desperta emoções e evoluções novas. A criança é colocada em uma situação onde não tanto precisa treinar a capacidade de interpretação, mas muito vai lhe fazer aprender a lidar com as emoções visto que ela estará completamente inserida na história tendo que por vezes ajudar o personagem a enfrentar situações de perigo ou comemorar com ele suas vitórias. A leitura continua, mas ganha uma experiência de contato com a narrativa muito maior.



## Referências

LEMOS, André. **Comunicação e mobilidade**. Salvador: EDUFBA, 2009.

LEITÃO, Lucia. **O Labirinto da Hipermídia**. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LINDEN, Sophie Van der. **Para Ler o Livro Ilustrado**. São Paulo: CosacNaify, 2011.

LINS, Guto. **Livro Infantil?** . São Paulo: Rosari, 2002.

NIKOLAJEVA, Maria e SCOTT, Carole. **Livro Ilustrado: Palavras e imagens**. Rio de Janeiro: Cosac Naify, 2011.

PADOVANI, Stephania e MOURA, Dinara. **Navegação em Hipermídia**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008.

PREECE, Jennifer. **Design de Interação**. Porto alegre: Bookman, 2005.