



Projeto de livros infantis para *tablets*: estudo de caso do livro *The Candy Factory*

Project of Children's books for tablets: a case study of the book The Candy Factory

Resumo

O trabalho debate a respeito do projeto de livros infantis para *tablet*, realizando um estudo de caso do livro *The Candy Factory*, projetado especialmente para esse meio. Primeiramente disserta sobre o livro infantil no geral, e compara os impressos aos digitais. Depois apresenta quais os elementos presentes nos livros impressos e como podem ser transpostos para a versão em *tablet*. Por fim o estudo de caso, que avalia como os recursos de multimídia e interativos foram utilizados para contar a história.

Palavras Chave: livro infantil; tablet; interação.

Abstract

The article debates projects of children's books for tablets, executing a case study of the book The Candy Factory, which was projected exclusively for tablets. At first the article discusses about children's books in general, and compares the printed versions to the digital ones. Then it shows which elements are presented in printed books and how these can be transported to the tablet version. Lastly, the case study evaluates how multimedia and interaction resources were utilized to tell a story.

Keywords: children's book; tablet; interaction.

Introdução

O projeto de livro ilustrado infantil é uma área do design editorial responsável por criar uma relação da criança com a leitura. Ele transmite a narrativa basicamente através de textos e imagens, podendo extrapolar através de interações que atraem a atenção dos leitores. Um livro interativo é aquele que fornece respostas aos leitores dependendo de suas ações para com o livro. Nos impressos as interações são limitadas aos seus recursos, e acabam sendo pré-estabelecidas. O caminho a ser seguido nesses livros é previsível e os leitores acabam obedecendo a uma ordem de leitura. Porém com o desenvolvimento da tecnologia móvel os livros projetados para *tablets* possuem uma experiência interativa muito maior, enriquecendo a leitura.

Eles têm a seu favor os recursos de multimídia como som, áudio, animações, além da não-linearidade e da mobilidade que aumentam as possibilidades de interação. Esses recursos transformam a interatividade em algo mais recíproco, onde as respostas do livro dependem das ações do usuário. Aumentam os recursos e os preços diminuem já que não se tem o custo da impressão. A informação contida pode aumentar, pois não está limitada ao espaço físico. Possibilita-se o uso de hiperlinks, atualização, e há a possibilidade de os leitores acrescentarem pontos a seus livros e compartilharem com outros leitores na web. Alguns livros impressos foram adaptados para o meio digital com a chegada das *tablets*, mas são nos livros pensados especialmente para esse meio que são notadas as vantagens sendo aplicadas, como é o caso do livro *The Candy Factory*. Esse livro conta a história de uma antiga fábrica de doces considerada “mal assombrada”, e se passa na visão de uma menina e seu irmãozinho. Ele utiliza-se da multimídia para transmitir a narrativa, necessitando que a criança interaja com ele para compreender ao máximo seus acontecimentos.

Estrutura do livro infantil

Existem elementos que compõem o livro infantil impresso, eles podem sofrer algumas adaptações quando são transpostos para o meio digital. Começando com as capas, “um dos espaços determinantes em que se estabelece o pacto de leitura” (LINDEN, 2011, p. 57). A primeira e quarta capa (ou contracapa) do livro impresso trazem o título da obra, o tipo de ilustração, o gênero, o discurso, enfim, todos os fatores que influenciam na decisão sobre ler ou não o livro. Essas duas capas podem apresentar uma composição única quando visualizadas com o livro aberto. A contracapa ainda pode trazer uma sinopse da história. No livro digital mudam alguns aspectos. A quarta capa perde sua utilidade, visto que serviria para proteger as folhas internas. Ilustrações envolvendo a primeira e a quarta capa também são descartadas, pois não há mais o contato manual que permita virar o livro e visualizar ambas lado a lado.

Depois da capa alguns livros impressos trazem as folhas de guarda. “As folhas de guarda convencionais correspondem à primeira e à última página de livros encadernados em forma de brochura com capa dura” (LINS, 2002, p. 57). Servem como acabamento, unindo a capa ao miolo. Dependendo do tipo de encadernação não é necessário que haja guarda. Ainda assim há livros que usam a falsa guarda. Elas podem introduzir o leitor a história através de ilustrações. A folha de guarda possui o mesmo tamanho da capa, portanto é maior que as folhas do miolo, fazendo com que ela possa ser visualizada por trás das páginas da história. Esse fator influencia na decisão de que cores devem ser usadas nela para que não influenciem

na percepção do leitor. Transpondo a guarda para o meio digital ela teria somente a função decorativa.

A folha de rosto é a próxima página do livro infantil, ela contém as mesmas informações da capa acrescidas do nome do ilustrador e número de edição. Algumas contêm ilustrações outras não. Podem estar totalmente inseridas no contexto narrativo, desempenhando o papel de introdução ao universo da história. Pode haver depois da folha de rosto a página da dedicatória, “texto curto e de preferência em página exclusiva” (LINS, 2002, p. 58). Ela pode ser vista como um texto a parte que não possui relação com o livro, porém o projetista é livre para integrá-la com o resto, tornando-a mais atraente aos olhos das crianças. Esses dois elementos no livro digital continuam presentes com a mesma importância, porém podem ganhar alterações favoráveis. Podem fazer uso de animações ou outros recursos que há tornem páginas não estáticas e até mesmo interativas, dando um diferencial ao livro.

O miolo é o livro em si, ele é composto por diversas páginas que contam a história propriamente dita. No livro impresso ele é composto por textos e ilustrações, podendo ser numerado para facilitar inclusive o seu uso paradidático. A sua adaptação para a *tablet* está no uso dos recursos disponíveis que irão mudar o jeito de contar a história. Depois do miolo há uma folha de créditos com um texto contendo dados bibliográficos. Por último pode haver o colofon, um texto que explica dados técnicos sobre materiais utilizados nos livros, como papéis, o tipo de impressão, entre outros. Esses dois podem se juntar no livro digital, pois muitas informações do impresso não possuem equivalência. Todas as informações necessárias aos “créditos finais” podem estar contidas em uma só página e receber tratamento diferenciado que explore os recursos tecnológicos disponíveis.

Estudo de caso: The Candy Factory

O livro *The Candy Factory* é vendido na loja virtual Touchybooks, cuja identidade visual metaforiza os livros de papel, assim como os próprios livros vendidos. Na capa do livro analisado, é possível visualizar outras folhas por trás dela como se fossem as páginas seguintes, além da terceira capa e da guarda. Tudo para criar a associação com o livro impresso. Na capa o leitor pode escolher se prefere narração em áudio ou não. Além disso, há uma ilustração, o título, e uma música que seguirá tocando ao longo da história. Para trocar de página o leitor deve tocar no canto da folha, que simula um papel dobrado.

A história é contada através de ilustrações, texto, animações, sons e interações. Em nenhum momento o livro explica quais as interações existentes, a criança deverá tocar e descobrir. Nas primeiras páginas as interações não são tão importantes, e pode-se apenas ler o conteúdo do livro e entender. Porém conforme a história vai acontecendo se torna cada vez mais imprescindível que o leitor desvende as interações dos objetos em cena para que possa compreender o enredo. A primeira página narra um passeio dos personagens, o texto é do ponto de vista da personagem principal, porém ela não aparece em cena, somente sua avó. Caso o leitor toque na avó, ela e seus dois netos vão de um lado a outro da tela, e assim o passeio pode ser presenciado.



Figura 1: Capa

Nas páginas seguintes as interações podem adiantar o que está por vir na trama. Há folhas em que a criança deve tocar em determinados objetos para descobrir pontos adicionais da história. Mas, em outras, qualquer lugar que se toque ativa algum tipo de interação. Como no primeiro momento tenso da história, onde qualquer toque faz com que morcegos voem pela página. Outros tipos de interações deixam o livro mais divertido e fazem com que a história seja mais vivenciada pela criança, mas sua ausência não faria falta no sentido da trama. É o caso do trecho onde as crianças espiam a fábrica da janela de seu quarto. O texto conta que a fábrica libera uma nuvem de algodão doce gigante que busca as crianças na janela e as leva até a fábrica. Caso a criança toque na chaminé da fábrica ela irá liberar a nuvem e controlá-la, podendo ela mesma transportar as crianças para a chaminé. Caso não o faça, verá de forma estática o acontecido na próxima página.

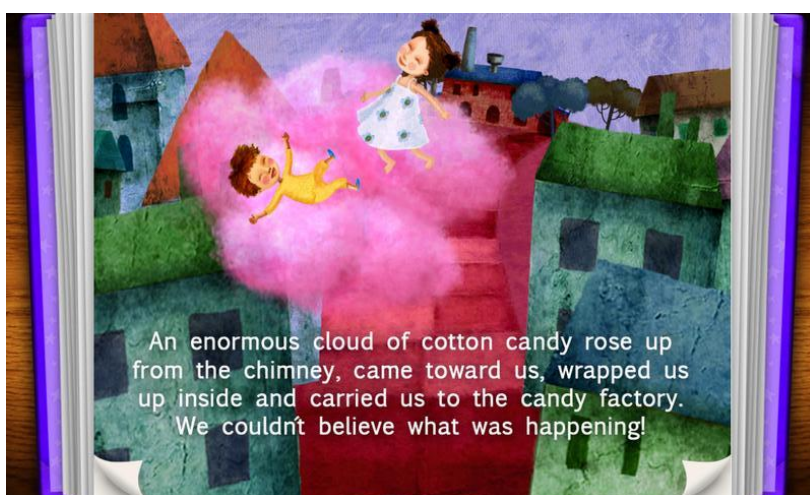


Figura 2: Nuvem de algodão

O grau de importância das interações vai aumentando até o ponto em que o leitor precisa interagir com uma máquina de doces para ler o texto da página, pois ele se encontra dentro dela. Caso não o fizer a página ficará sem texto. Depois elas passam a extrapolar os acontecimentos narrados, criando brincadeiras com os objetos em cena. Essas são direcionadas para as crianças que já estão habituadas com o livro, como a brincadeira com as criaturas que vivem na fábrica, ou o uso das máquinas de doces presentes no cenário.



Figura 3: Criaturas da fábrica

Cada leitor poderá ter uma experiência diferente, dependendo do seu envolvimento. Os recursos multimídia criam uma experiência completa. Os sons da história contribuem para transportar a criança para aquele universo. Porém a música que começa na capa e continua em todas as páginas pode atrapalhar na percepção da história e até mesmo competir com os sons presentes em cada página. Além disso, há crianças que podem não perceber certas interações, principalmente por esse não ser um tipo de livro muito comum. Uma opção a isso seria uma página que explicasse como usar o livro, para que assim pudesse ser mais aproveitado por todos.

Conclusão

A evolução tecnológica vem atingindo os computadores pessoais e transformando-os em objetos novos capazes de serem transportados facilmente. Dessa forma eles acabam desempenhando diversas tarefas novas e facilitando nossa vida em variados aspectos. O design editorial é uma das áreas que ganhou acréscimos com essa evolução. Os computadores podem transportar um número muito maior de livros do que poderia ser levado na bolsa. Mas não só o espaço fez esse novo livro ser notado, mas todos os recursos novos que podem ser explorados nele. Os livros infantis sempre buscam maneiras de entreter a criança e contar uma história do modo prazeroso para que elas sejam atraídas e criem uma afeição por esse objeto. Os livros em *tablet* aumentam essa idéia, pois a história pode ser contada e vivenciada de novas maneiras criando uma relação diferente do leitor com o livro. São tantos recursos que comparados aos livros impressos tornam-se um objeto a parte, cada qual com suas vantagens. A utilização desses novos suportes para a leitura já está acontecendo, portanto é importante que eles sejam estudados de maneira a aproveitarmos todas as suas vantagens a favor do desenvolvimento da criança.

Referências

LEITÃO, Lucia. **O Labirinto da Hipermissão**. 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 Hipermissão**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008.

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