

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

THAÍS LEMOS LIMA

**PROTÓTIPO DE EBOOK INFANTIL: O CONTO DOS PESCADORES
DA PRAIA DE SÃO MARCOS, MARANHÃO**

SÃO LUÍS, MA

2017

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO

THAÍS LEMOS LIMA

**PROTÓTIPO DE EBOOK INFANTIL: O CONTO DOS PESCADORES
DA PRAIA DE SÃO MARCOS, MARANHÃO**

Monografia apresentada ao Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão, como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de Bacharel em Design, habilitação Gráfico e Produto.

Orientadora:
Profa. Dra. Raquel Gomes Noronha

SÃO LUÍS, MA

2017

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Núcleo Integrado de Bibliotecas/UFMA

Lima, Thaís Lemos.

Protótipo de eBook infantil : O conto dos pescadores da
Praia de São Marcos, Maranhão / Thaís Lemos Lima. - 2017.
67 p.

Orientador(a): Raquel Gomes Noronha.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade
Federal do Maranhão, São Luís, 2017.

1. Cultura. 2. Design. 3. EBook Ilustrado. 4.
Interatividade. 5. Lendas. I. Noronha, Raquel Gomes. II.
Título.

THAÍS LEMOS LIMA

**PROTÓTIPO DE EBOOK INFANTIL: O CONTO DOS PESCADORES
DA PRAIA DE SÃO MARCOS, MARANHÃO**

Monografia apresentada ao Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão, como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de Bacharel em Design, habilitação Gráfico e Produto.

Aprovada em 10/07/2017

BANCA EXAMINADORA

Profª. Dra. Raquel Gomes Noronha (Orientadora)

Profª. Dra. Lívia Flávia de Albuquerque Campos

Prof. Msc. João Rocha Raposo

Para Jaju, Ben e Mariano.

AGRADECIMENTOS

Fazer um trabalho como tal exige não só inspiração e conhecimento, mas também a participação de pessoas que contribuem direta e indiretamente para o meu crescimento pessoal e profissional. Apesar de não ser uma grande frequentadora da igreja, acredito que Deus tem me guiado até onde cheguei. Nunca fui muito boa para fazer escolhas e por muitas vezes precisei e confiei que Ele me levasse, segundo a vontade Dele. Agradeço a Ele também por ter botado no meu caminho figuras fortes, em que pude crescer me espelhando e sempre querendo ser melhor: meus pais, meus avós e meu irmãozinho. Meus pais e meu irmão Arthur são com certeza meus maiores ídolos e devo a eles tudo o que tenho e o que sou, pois jamais teriam chegado aqui sem o apoio (e paciência) deles. Meus avós, que sempre me ensinaram a lutar pelo que quero, além de me ensinarem a ver beleza em pequenas coisas. Fora de casa, no entanto, Deus me moldou a partir de outros anjos, meus amigos. Estar cercada de pessoas que comumente debatem e botam pontos de vista diferentes a cerca de temas como arte, política, internet, música e amor foram definitivos para a minha formação crítica e senso de realidade. Mas claro, não poderia deixar de mencionar a minha trajetória no curso de Design - UFMA, portanto a primeira pessoa a qual gostaria de mencionar aqui é a minha tia Montenegro, que me mostrou que a frase “não existe direito pela metade” realmente é um fato e lutou comigo na efetivação da matrícula na vaga de Deficiente, devido à minha deficiência auditiva unilateral. Sem ela, nada disso poderia ser concretizado, pois mesmo que eu tivesse ingressado posteriormente, minhas turmas e referências pessoais teriam sido outras. Gostaria de agradecer também à minha orientadora Raquel Noronha, não só por ter apostado no meu projeto, mas também por toda a dedicação e prontidão durante todo o andamento do trabalho. Sua formação em antropologia me ajudou a ver e conhecer aspectos do design os quais não havia tido contato anteriormente e posso dizer que essa experiência de fato me fez crescer enquanto conhecimento profissional e pessoal. E, finalmente, agradecer aos professores da banca por dedicarem um tempo para avaliação do meu trabalho e pelos valiosos *feedbacks* que recebi, e ao departamento e coordenação do curso de Design pelos anos de dedicação e formação acadêmica e profissional que me ofereceram.

*Arrepare não
mas enquanto engoma a calça
eu vou lhe contar
Uma história bem curtinha
fácil de cantar...*

(Ednardo e Climério, 1979)

RESUMO

Contar lendas urbanas é um costume ludovicense tão forte que se torna parte da cultura local. As lendas são relatos reais temperados com um pouco do imaginário popular, de forma a misturar realidade e ficção. No entanto, essa manifestação cultural tem se perdido, especialmente para o público infantil, que está cada vez mais sujeito a exposição de diferentes culturas ao redor do mundo, devido ao intenso acesso à dispositivos digitais como *tablets* e celulares que fornecem todas essas diversas culturas a um toque. Essa realidade em que as crianças se encontram hoje, moldam suas percepções, comportamentos e preferências e, talvez, o livro que antes possuía um formato tradicional e estático, agora precise se reinventar para atender à demanda da nova geração de leitores. Por esse motivo, esse livro aborda o resgate da cultura popular de lendas em São Luís - MA, a partir da reinvenção da cultura e criação de novos contos, tendo o designer como decodificador da cultura local e transformador da cultura intangível em imagens e conceitos. Além disso, o formato escolhido para comportar a narrativa foi o de livro virtual (*eBook*), devido suas capacidades de interação e for ser um formato que se adequa ao mundo digital em que a criança está inserida.

Palavras-chave: Lendas, *eBook* Ilustrado, Interatividade, Cultura, Design.

ABSTRACT

The story telling of Urban Legends is part of citizen's cultural life in Sao Luis city, Maranhao State. Those legends are reports based on real facts that happened in the city, but twisted by the popular imaginary, making a mix of reality and fiction. However, this cultural manifestation has been losing its strength, especially in children's life, since the advance of technology and the consequent contact with the world wide culture through internet, nowadays available on tablets, mobile phones and other kinds of portable devices. The technological scene where children are inserted can mold them in terms of world perception, behave and preferences and, as a result, the traditional print-based book might need to be reshaped into new formats, in order to be adequate to children's new interest in interactive media. So that, this piece of work aims to develop an illustrated interactive ebook of new tales of Sao Luis, working culture alongside technology to create connection between children and local culture.

Key-words: Urban Legends, Illustrated eBook, Interactivity, Culture, Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Exemplo de Desenhos de Observação.....	16
Figura 2	Exemplos de Ficha Modelo do Personagem	17
Figura 3	Determinação de poses e expressões chaves dos personagens...	17
Figura 4	Exemplo de <i>Sequential Image</i> e Resultado.....	19
Figura 5	Exemplo de <i>Dummy</i> e projeto final.....	20
Figura 6	Evolução dos hieróglifos.....	23
Figura 7	Ilustrações regionais de Cordeiro Filho e Romildo Rocha.....	25
Figura 8	Obras baseadas no monumento "Arrastão".....	26
Figura 9	Demonstração do <i>eBook</i> de Alice no País das Maravilhas.....	29
Figura 10	Livro Virtual O Menino e o Foguete.....	30
Figura 11	Processo de tradução da cultura em imagens.....	34
Figura 12	Resultado do desenho de observação realizado durante o dia.....	36
Figura 13	Resultado do desenho de observação realizado à noite.....	36
Figura 14	Versão Finalizada do conto criado.....	37
Figura 15	Personagens e Cenários de Rogério Coelho.....	38
Figura 16	Composição com <i>frames</i> por Rogério Coelho.....	39
Figura 17	Ilustrações de Matthew Sharack.....	40
Figura 18	Referências visuais para pintura.....	40
Figura 19	Detalhes da escultura "Arrastão" captados na etapa de observação.....	41
Figura 20	Proporções, esqueleto dos personagens e poses-chave.....	42
Figura 21	Detalhamento das expressões faciais dos personagens.....	43
Figura 22	Desenho dos três irmãos pescadores.....	44
Figura 23	Resultado da divisão da narrativa.....	45
Figura 24	Planejamento das animações por <i>Sequential Image</i>	46
Figura 25	Primeira página do <i>dummy book</i>	47
Figura 26	Demais páginas do <i>Dummy Book</i>	48
Figura 27	Demonstração da aplicação da família Bubblegum Sans Regular..	49
Figura 28	Demonstração da aplicação da família Helvetica Neue LT Std.....	50
Figura 29	Produção digital com aspecto manual.....	51
Figura 30	Ilustrações desenvolvidas para o conto "Os Pescadores de São Marcos".....	52
Figura 31	Apresentação do Pop-up.....	53
Figura 32	Detalhamento da interface.....	54
Figura 33	Ícones do sistema.....	55
Figura 34	Página 1 do <i>eBook</i>	56
Figura 35	Páginas 2 e 3 do <i>eBook</i>	57
Figura 36	Páginas 4 e 5 do <i>eBook</i>	58
Figura 37	Páginas 6 e 7 do <i>eBook</i>	59
Figura 38	Páginas 8 e 9 do <i>eBook</i>	60
Figura 39	Página 10 do <i>eBook</i>	61

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 METODOLOGIA.....	14
2.1 Método de Pesquisa para captação das novas narrativas.....	14
2.2 Metodologia de criação do livro infantil.....	15
2.2.1 Pesquisa de Referência.....	15
2.2.2 Desenvolvimento dos Personagens.....	16
2.2.3 Escolha das Cenas.....	18
2.2.4 Dummy Book.....	20
2.2.5 Layout.....	20
2.2.6 Tipografia.....	21
2.3 Interação (HCI).....	22
3 PESQUISA E TEORIA.....	23
3.1 Breve histórico do processo de representação.....	23
3.2 processo de representação de São Luís do Maranhão por imagens.....	24
3.3 O processo de representação em livros infantis.....	26
3.4 O eBook como meio de representação.....	28
3.5 A relação da criança com o eBook interativo.....	31
3.6 O papel do designer na tradução da Cultura.....	33
4 DESENVOLVIMENTO DE PROJETO.....	35
4.1 O Desenvolvimento das Novas Narrativas.....	35
4.2 Projeto gráfico para livros Infantis.....	38
4.2.1 Pesquisa de Referência Visual e Técnica.....	38
4.2.2 Desenvolvimento dos Personagens.....	41
4.2.3 Escolha das Cenas.....	45
4.2.4 Dummy Book e Layout.....	46
4.2.5 Tipografia.....	48
4.2.6 Processo de Ilustração.....	50
4.3 A interação da criança com o eBook.....	53
5 RESULTADOS.....	56
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62
REFERÊNCIAS.....	63

1 INTRODUÇÃO

Contar histórias é um hábito que a humanidade herdou desde seus primeiros anos, pois é uma forma de documentar sua existência no mundo (GREEF & LALIOTI, 2017). Tais registros históricos, ora oficiais, ora não oficiais, são responsáveis por construir crenças e tradições, ocasionando o surgimento da cultura popular de uma sociedade. Em outras palavras, há o surgimento do folclore.

O termo *folklore* foi criado, em 1846, pelo arqueólogo britânico William John Thomas e pode ser compreendido como a transmissão de uma tradição por meio da fala, gerando o que o autor denominava “antiguidades populares”, “literaturas populares” e a cultura popular de forma geral (CATENACCI, 2001). Nessa perspectiva, pode-se afirmar que parte do folclore brasileiro é composto por narrativas fantasiosas protagonizadas por criaturas místicas, protetoras ou malfeitoras da floresta e da humanidade, como por exemplo os famosos “Saci-pererê”, “Iara Mãe D’água”, dentre outros personagens conhecidos em todo o país.

Nesse contexto, considerando a Teoria da Folkcomunicação de Luís Beltrão (apud AMPHILO, 2011), as lendas podem ser consideradas um tipo de manifestação cultural com apresentação oral. A fala pode ser vista, dessa forma, como uma mídia de transmissão da informação da mesma forma que o rádio, televisões e outros aparelhos eletrônicos são. No entanto, a natureza de uma lenda popular mostra a construção de uma narrativa a partir de uma ótica pessoal, em que o comunicador *folk* (nesse caso, o narrador) não se preocupa em ser imparcial: ele incorpora à narração as suas próprias interpretações a cerca do conto (Beltrão *apud* AMPHILO, 2011).

No caso do estilo de narrativa usada para contar lendas, é possível identificar quatro características presentes no modo de criar o folclore e o conto popular: antiguidade, persistência, anonimato e oralidade (SALES *apud* GOMES, GOMES-DA-SILVA & COSTA, 2012). Benjamin (1996) reforça a ideia de imparcialidade do narrador de Beltrão e afirma que as melhores narrativas, ou talvez as mais convincentes, são aquelas em que o tom de voz da história não se distancia muito do tom usado para contar uma história oralmente.

Quanto maior a naturalidade com que o narrador renuncia às sutilezas psicológicas, mais facilmente a história se gravará na memória do ouvinte, mais completamente a história se assimilará à sua própria experiência e mais irresistivelmente ele cederá à inclinação de recontá-la um dia (BENJAMIN, 1996, p.204).

Ademais, vale ressaltar que da mesma forma que a humanidade evolui de forma dinâmica e constante, novos hábitos vão surgindo e algumas tradições podem ir se modificando ou se perdendo no decorrer do tempo (SOUSA, 2011).

[...] Uma dança, um canto, um jeito de se vestir vai se transformando com o passar do tempo. Às vezes, uma expressão cultural pode deixar de existir porque tudo aquilo que fazia com que ela existisse se transformou, foi destruído ou esquecido. (IPHAN, 2012, p.21).

Essa é uma realidade que se observa em São Luís – MA, uma cidade reconhecida mundialmente pela sua riqueza cultural, tendo recebido o título de Patrimônio Cultural da Humanidade em 1997 pela UNESCO. Em vista disso, manifestações tais como seus contos e lendas precisam ser reforçados por fazerem parte do ambiente cultural da cidade. Outrossim, durante a pesquisa bibliográfica, não foi possível encontrar *eBooks* com a temática de lendas urbanas, em especial lendas da cidade de São Luís. Esse fato evidencia a fragilidade desse tipo de literatura e pode justificar o enfraquecimento da cultura de contar histórias populares para gerações mais novas.

Portanto, a necessidade de resgate da cultura de lendas para o público infantil se dá em virtude da intensa imersão da criança em um cenário globalizado. A exposição massiva a diferentes culturas do mundo, por intermédio dos meios de comunicação, pode enfraquecer o contato delas com a cultura regional/local, tornando-a secundária. Cole, Hakkarainen e Bredikyte (2010) apontam que a formação da identidade cultural do indivíduo e a forma como ele decodifica as informações que recebe do meio que o cerca são definidos primariamente na infância.

No entanto, vale ressaltar que esse resgate da cultura regional deve ser realizado de forma adaptativa, sendo necessário trazer a tradição para o presente e inseri-la de forma que se torne parte da realidade atual. Assim, a ideia de utilizar os livros virtuais como meio de conectar jovens leitores com as manifestações culturais que o cercam é motivada pela familiaridade e pelo interesse que as crianças podem demonstrar pelos dispositivos digitais (TEIXEIRA & GONÇALVES, 2014).

Com base nessas premissas, o papel do designer no projeto de resgate cultural supracitado é o de apreender elementos da cultura popular, sejam eles personalidades ou lugares da cidade e, então, traduzi-los e ressignificá-los de modo a torná-los mais próximos do público infantil. Logo, esse momento de conversão da

cultura imaterial em um produto com características visuais, requer a análise e a interpretação subjetiva do designer, como proposto por Noronha, Oliveira e Andrade (2009).

A cada interpretação, a cada olhar, novas interpretações se constroem, e com esse processo de tangibilização da cultura em imagens, estamos falando em transformar a cultura em sentimentos (NORONHA, OLIVEIRA E ANDRADE, 2009, p.11).

Desta forma, este trabalho apresenta a proposta de construção de um protótipo de *eBook*¹ que conte narrativas populares - Novos Contos de São Luís, de modo a trazer novas figuras folclóricas. Essas narrativas, no formato textual, semelhante às das lendas de São Luís-MA, serão desenvolvidas por meio de pesquisa literária e estudos de observação.

Outrossim, a utilização do *eBook* para apresentação de referências culturais é pertinente por apresentar o contexto histórico e popular da cidade para o público infantil, garantindo a inserção da criança no ambiente dos saberes regionais. Além disso, os *eBooks* podem ser uma opção mais condizente com o cenário tecnológico em que o público infantil encontra-se inserido atualmente, bem como possibilita a adaptação às telas. Essa adaptabilidade pode garantir ao *eBook* a ampliação do conteúdo descrito no livro virtual, independentemente do tamanho da tela do dispositivo de reprodução, possibilitando assim, a adequação do produto ao usuário e, conseqüentemente, a interatividade entre homem e máquina (DAQUINO, 2010).

A partir da construção de narrativas, serão desenvolvidos novos contos (novas lendas) e ilustrações que representem o cenário literal e fictício presentes no imaginário da população ludovicense. Pretende-se então, preservar o mesmo tom de voz narrativo das lendas existentes, mas trazendo objetos e elementos comuns à época atual, que possam oferecer ao leitor a sensação de contemporaneidade nas temáticas narradas.

Este trabalho está dividido em seis capítulos principais: 1) Introdução, 2) Metodologia, 3) Pesquisa e Teoria, 4) Desenvolvimento do Projeto, 5) Resultados, e 6) Considerações Finais.

¹ A palavra *eBook* (*eletronic book*) ou livro digital possui hoje uma conotação muito vasta e pode definir qualquer tipo de conteúdo de leitura que seja disponível virtualmente, de tal forma que um livro digitalizado ou a versão digital de um livro impresso possam também ser considerado um *eBook* (PINHEIRO, 2014).

O primeiro capítulo faz uma breve introdução a cerca do projeto, explicando seus objetivos e contribuições. No segundo capítulo serão abordados os métodos de pesquisa utilizados tanto para a produção da nova narrativa, quanto para a produção gráfica do *eBook*. O terceiro diz respeito ao processo histórico de representação gráfica de livros ilustrados; a representação por meio do *eBook*; a relação entre o livro ilustrado e a criança; além do papel do designer como tradutor da cultura em imagens. O quarto capítulo aborda o desenvolvimento de todo o projeto, contextualizando a criação de um novo conto; o processo de representação gráfica de um livro infantil; o *eBook* como meio de interação; e a relação entre a criança e o *eBook*. Finalmente, no último são apresentados os resultados gerados neste presente trabalho.

2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada neste trabalho fundamentou-se: nos métodos empregados por Noronha, Oliveira e Santos (2009) para a captação das novas narrativas; na combinação e adaptação dos métodos projetuais para construção do livro ilustrado de Martin Salisbury (2004), Salisbury e Styles (2012), Linden (2011), Eisner (2008) e McCloud (2008); e em alguns conceitos ergonômicos descritos por Bastien e Scapin (*apud* CYBIS, 2010) para avaliação empírica da interatividade do *eBook* desenvolvido.

2.1 Método de Pesquisa para captação das novas narrativas

A metodologia de pesquisa e captação dos novos contos é embasada na metodologia de Noronha, Oliveira e Santos (2009), que se referem ao desenvolvimento do projeto de design, tendo em vista os aspectos culturais e emocionais do artefato. “Aqui nos referimos ao conceito de artefato de forma ampla, considerando os produtos e imagens que integram ou representam a cultura [...]” (NORONHA, OLIVEIRA e SANTOS, 2009, p.6).

Tomando como artefato dessa pesquisa os contos populares de São Luís - MA, é importante salientar a natureza da Cultura de Lendas dentro do cenário cultural. O Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) define como bem cultural imaterial as referências culturais não tangíveis, relacionadas ao conhecimento, ao modo de vida, às crenças e às práticas populares de uma região (IPHAN, 2012). Nesse sentido, o designer entra como decodificador da cultura intangível, transformando essas manifestações em literatura e grafismos, ou seja, ocorre a tangibilização gráfica de símbolos que antes eram imperceptíveis ao dia-a-dia das pessoas (NORONHA, OLIVEIRA e SANTOS, 2009).

No entanto, para entender como a captação de novos contos será realizada, as antigas lendas de São Luís devem ser estudadas em termos de estrutura para que o artefato deste trabalho seja devidamente compreendido. As lendas ludovicenses tradicionais, como por exemplo, a Lenda da Serpente, a lenda da praia de Olho d'água e a da Carruagem de Ana Jansen, trazem elementos comuns entre si: um lugar físico e real na cidade, um personagem que pode ser real ou não e uma situação fictícia baseada na realidade.

A lenda é um conto no qual a ação maravilhosa se localiza com exatidão; os personagens são precisos e definidos. As ações se fundamentam em fatos

históricos conhecidos e tudo parece se desenrolar de maneira positiva. Frequentemente a história é deformada pela imaginação popular. [...] O mito é uma forma de lenda; [...] As lendas, com personagens mais modestos, fazem evoluir mágicos, fadas, bruxas, que, de uma maneira quase divina, influem nos destinos humanos (BAYARD, 2002, p. 11).

Com base nisso, sendo a lenda um conto que se apropria de nuances da realidade, a metodologia da etnografia aplicada ao design desenvolvida por Noronha, Oliveira e Santos (2009), tendo como base o conceito de Design e Emoção, pode ser aplicada para captação de novas histórias, uma vez que relata que a aproximação do indivíduo ao meio projetado confere aos artefatos a capacidade de evocar sentimentos e construir relações identitárias entre usuário (público infantil) e produto (as narrativas e gráficos do *eBook*).

2.2 Metodologia de criação do livro infantil

Os métodos utilizados para a produção gráfica são baseados na metodologia de produção de livros infantis de Martin Salisbury (2004), com auxílio de Salisbury e Styles (2012) e Linden (2011), além da metodologia para produção de *graphic novels* de Eisner (2008) e McCloud (2008).

2.2.1 Pesquisa de Referência

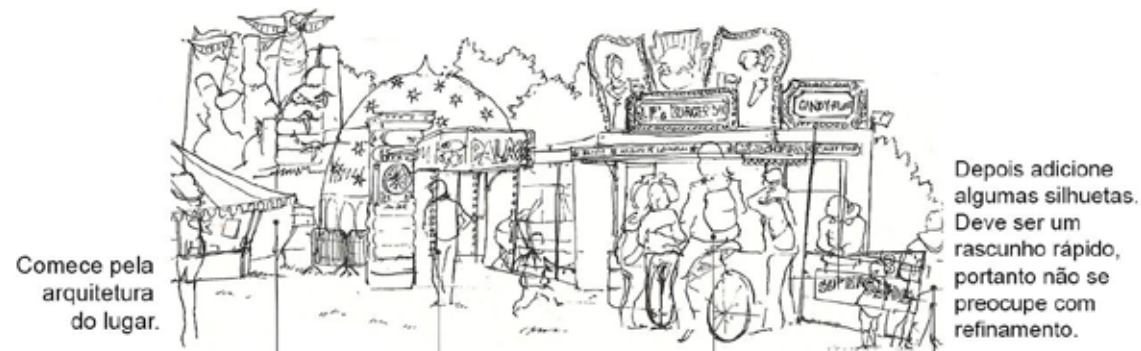
Antes de começar o projeto de ilustração, o estudo das técnicas, da paleta cromática e dos estilos de composição faz-se necessário para que não haja erros ou mudanças no decorrer de todo o processo. Pesquisar o que outros ilustradores vêm fazendo e como eles se comunicam por meio da ilustração com seu público é o primeiro passo para esse estudo (McCLOUD, 2008).

Para McCloud (2008), pesquisar referências de lugares, ambientes, pessoas, animais e trabalhos de outros artistas é um momento do processo criativo que não pode ser dispensado. É uma forma de evitar clichês visuais, além de ajudar a criar cenários e personagens mais complexos, criando uma atmosfera mais sólida e composições mais convincentes, capazes que provocar a sensação de imersão do leitor no espaço ilustrado.

Ademais, parte desse processo de entendimento do personagem ou dos cenários é o desenho de observação. Observar situações reais, em movimento constante e tentar rascunhá-las rapidamente para captar o momento ou a essência daquela cena, é um método de reconhecer lugares ou *personas* que podem servir

de inspiração para a criação de personagens e de seus universos, como apresentado na Figura 1 (SALISBURY, 2004).

Figura 1 - Exemplo de Desenhos de Observação.



Fonte: Adaptado de SALISBURY (2004).

A escolha das técnicas de produção e estilos é fundamental para a comunicação das mensagens que a ilustração deseja passar, ou seja, torna-se parte do que a imagem quer transmitir (EISNER, 2008). Para isso, é necessário um entendimento do repertório visual do leitor.

Por este motivo, neste trabalho, além da pesquisa estilística, também houve uma pesquisa no segmento de *eBooks* ilustrados, uma vez que o próprio uso do livro digital é uma forma de usar a familiaridade da criança leitora como forma de conectar o livro ao repertório visual dela.

2.2.2 Desenvolvimento dos Personagens

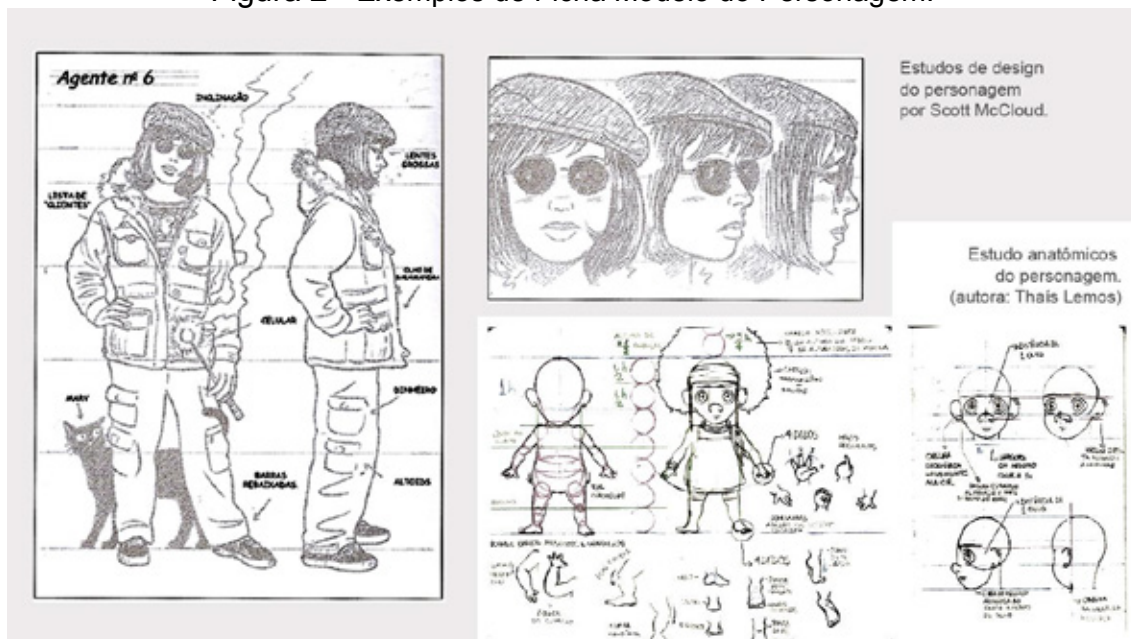
A criação dos personagens da narrativa é talvez a etapa mais importante do desenvolvimento da ilustração, segundo Salisbury (2004). De acordo com o autor, estudar e desenvolver os personagens é similar à escolher um ator para protagonizar uma cena de um filme: ele deve ser bom o suficiente para convencer a audiência de sua atuação. Na maioria das situações, é por meio deles que o público (nesse caso, a criança leitora) e o livro constroem relações.

Salisbury (2004) afirma que o design do personagem – e isso inclui sua forma, cores, vestimenta, linguagem corporal, expressões faciais, dentre outros recursos visuais – só atinge um grau elevado de refinamento quando o ilustrador de fato “conhece” o personagem que criou. Para isso, o autor propõe testes de posicionamento, proporção, forma, movimento, traço e perspectiva que podem ser relevantes para o estudo completo do personagem.

Nesse contexto, existem três qualidades que um personagem com design eficiente deve ter: uma vida interior de mundo; distinção visual; e traços comportamentais e expressivos (McCLOUD, 2008):

- A vida interior do personagem se refere às visões e às motivações que o levam à suas tomadas de decisão - sua origem, seu propósito, seus conflitos, seus ídolos, seus medos, dentre outras facetas. Nessa etapa, devem ser estudados todos os aspectos relevantes para explicar como o caráter e a personalidade do personagem foram moldados. É nesse ponto que se deve encontrar similaridades entre a história do personagem e a do leitor, a fim de garantir a conexão entre ambos.
- A distinção visual diz respeito a como eles são desenhados, isto é, qual o formato de suas silhuetas, a cores utilizadas nos seus corpos e vestuário, suas alturas e pesos relativos, dentre outras características. Dentro desse processo há a criação do que o autor chama de “ficha modelo” (Figura 02), que é uma espécie de manual do personagem, contando *close-ups*, desenhos de corpo inteiro em vários ângulos, esqueleto e corpo nu do personagem, trajes e anotações relevantes quanto a movimento e distorção anatômica (quando aplicável). Essas definições devem conferir ao personagem atributos que o torne diferente dos demais.

Figura 2 - Exemplos de Ficha Modelo do Personagem.



Fonte: Criado pela autora com dados extraídos de McCloud (2008) e arquivo pessoal.

- Os traços expressivos abrangem elementos como a linguagem corporal, os padrões de fala e as expressões faciais. Nesse momento, poses-chave e exclusivas do personagem são estudadas, além das posturas corporais essenciais que definem o humor e a disposição mais recorrentes do personagem (Figura 3). Dentro desse processo também será gerada uma ficha com especificações com as principais expressões faciais e como combiná-las para criar outras expressões.

Figura 3 - Determinação de poses e expressões chaves dos personagens.



Fonte: McCloud (2008).

As fichas modelo dos personagens serão detalhadas no Capítulo 4 de desenvolvimento deste trabalho.

2.2.3 Escolha das Cenas

Um livro infantil com texto e imagem presentes podem empregar dois tipos de relação principais entre palavras e ilustrações: quando ambos se conformam (se repetem), ou quando eles se contradizem, utilizando-se na maioria das vezes da imagem para negar ou adicionar a narrativa do livro (SALISBURY e STYLES, 2012).

Por conseguinte, o planejamento de um livro ilustrado exige algumas etapas de produção que ajudam a organizar as ideias, selecionar as partes do texto mais adequadas para ilustração e desenvolver as ilustrações em termos de composição para cada página (SALISBURY, 2004).

A primeira etapa consiste em decidir o que deve ser ilustrado dentro do texto. Para Salisbury (2004), deve haver um equilíbrio entre imagem e texto, de

forma que eles se completam sem originar uma redundância não intencional. A exemplo disso, o autor explica que talvez para um texto com um teor dramático bastante explícito, uma ilustração mais sutil pode contribuir para inserir o leitor no contexto da narrativa, sem que a relação texto-ilustração se torne cansativa ou até desnecessária. Ainda, cabe ao ilustrador decidir o que mais lhe convém ilustrar e qual e de que forma a ilustração vai ajudar a conectar o leitor à cena.

Outra etapa importante no processo de escolha das cenas que serão ilustradas é decidir qual *frame* da ação descrita será ilustrado. Como Eisner (2008) sugere, o *frame* é uma forma de captura da cena, como um congelamento ou uma foto de um momento exato. O autor também ressalta que a escolha do *frame* está associada com a fluidez da narrativa, de forma que o leitor não navegue vagamente pela ilustração ou tenha dificuldades de leitura. Logo, a escolha do enquadramento da cena é também uma forma de guiar o olhar do leitor e prendê-lo de maneira que pareça natural a leitura da imagem.

Salisbury (2004) sugere que a melhor forma de planejar as páginas de um livro é pelo método chamado por ele de *sequencial image*. O método consiste em rascunhos em tamanho reduzido e proporcional às dimensões reais das páginas do livro, em que são desenhadas as possíveis composições visuais de cada página, conforme a Figura 4. A intenção é a visualização de “página aberta” (*spread*) para que seja mais fácil prever as composições visuais das páginas que estarão lado a lado e como elas irão se relacionar em termos visuais e simbólicos (Salisbury, 2004).

Figura 4 - Exemplo de *Sequential Image* e Resultado.



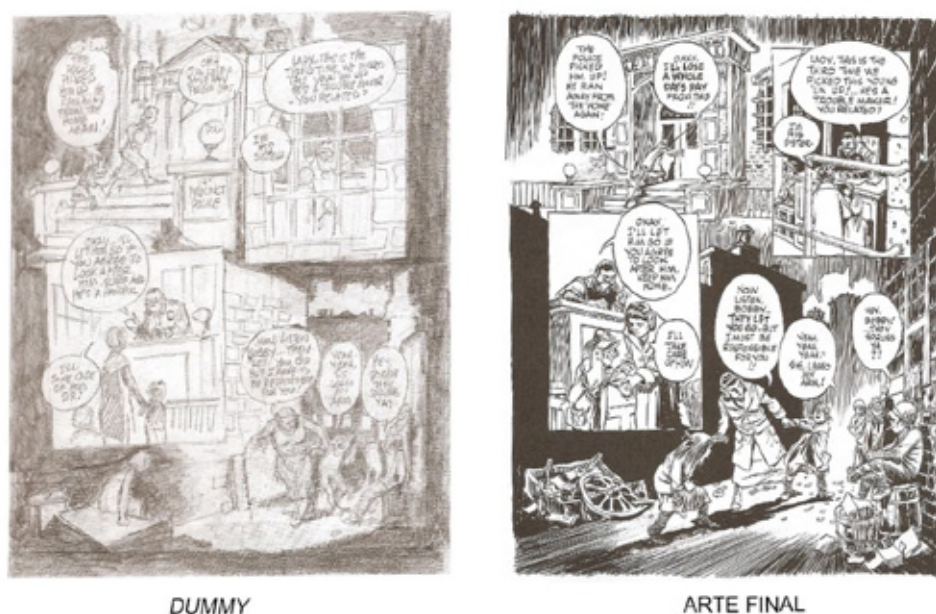
Fonte: Desenhos da autora.

2.2.4 Dummy Book

O *Dummy Book* é uma espécie de *story board* que planejará de forma mais concreta como o livro ficará em sua configuração final, ou seja, ele possui os mesmos número de páginas e dimensões da versão finalizada do livro (EISNER, 2008).

Nesta etapa, desenvolve-se uma versão mais detalhada do planejamento por meio do *sequential image*, mas que ainda não precisa ter o nível de refinamento final (Figura 5). Nessa etapa do projeto, tanto as imagens quanto os textos são organizados no *layout* desejado, sendo ainda passíveis de alteração (EISNER, 2008). Eisner (2008) e McCloud (2008) concordam que essa é uma parte da metodologia de desenvolvimento de um livro que não deve ser descartada, uma vez que é a forma mais evidente de identificar possíveis falhas de composição antes de definir a versão final do projeto do livro.

Figura 5 – Exemplo de *Dummy* e projeto final.



Fonte: Adaptados de Eisner (2008).

2.2.5 Layout

Existem quatro tipos de diagramação para livros ilustrados descritos por Linden (2011), que são a dissociação, associação, compartimentação e conjunção.

- A dissociação acontece quando há a ocorrência da “página nobre”, ou seja, quando a imagem sangra as margens do papel. Nesse tipo de diagramação, o texto e a imagem são dispostos em páginas distintas.

Essa configuração permite que texto e imagem tenham momentos alternados para serem lidos.

- A associação envolve o texto e a imagem dividindo a página. Não há sobreposição entre esses dois elementos e, sendo assim, pode haver tanto a divisão clara entre texto e imagem quanto pode acontecer uma ilustração sangrada ou de página dupla em que a linguagem verbal é inserida numa área “dessematizada” da imagem.
- O compartilhamento se refere à diagramação que se utiliza de várias imagens emolduradas (os quadrinhos) e possui uma estética parecida com a das *graphic novels*.
- A junção é o tipo de *layout* que combina imagem e texto de forma que ambos se relacionem diretamente. Há, nesse momento, uma junção entre os dois elementos e a linguagem verbal se torna parte da linguagem visual, de forma que são lidos e percebidos como um só elemento.

Sendo este projeto voltado para a criação de um *eBook* e não um livro impresso, esses modelos propostos por Linden (2011) foram adaptados para melhor satisfazer as necessidades e limitações do formato digital.

2.2.6 Tipografia

O uso da tipografia em livros ilustrados pode gerar tanto conotações gráficas quanto verbais. O uso de uma tipografia, com um estilo específico distinto do resto utilizado em um livro, pode agregar significados visuais ao texto.

Letras e palavras são formas poderosas, que podem ser manipuladas sem perderem suas identidades. Quando uma letra ou palavra assume qualidades pictóricas além daquelas que definem sua forma, torna-se uma imagem autossuficiente, e seu potencial de impacto é imenso (SAMARA, 2005, p. 32).

Além disso, alguns recursos como usar pesos diferentes em um corpo de texto pode guiar a leitura do leitor podem funcionar como uma forma de disciplinar o que Eisner (2008) chama de “ouvido interno” do leitor. Essa ferramenta pode influenciar diretamente o significado e a interpretação do texto da narrativa (EISNER, 2008).

Desta forma, o papel da escolha das famílias tipográficas não se restringe apenas à funcionalidade de comunicar o texto, mas também possui a

responsabilidade de guiar a leitura real do público, criando códigos visuais para a linguagem verbal.

2.3 Interação Homem-Computador

Quanto à interação do *eBook*, este trabalho não se aprofundou nesse processo de construção e teste de usabilidade, podendo ser continuado posteriormente em outro trabalho. No entanto, serão levados em consideração alguns dos critérios ergonômicos listados por Bastien e Scapin (*apud* (*apud* CYBIS, 2010), que foram considerados relevantes para este trabalho e serão avaliados de forma empírica:

- **Presteza:** avalia a condução do usuário pelo sistema durante a interação com a interface, de maneira que não seja necessário um treinamento prévio para manejo da interface;
- **Agrupamento por Localização:** distribuição dos itens de forma coerente com a tradução de suas informações;
- **Agrupamento por Formato:** formatação dos itens para a transmissão de associações e diferenças dentro do sistema;
- **Feedback:** resposta do sistema para cada ação realizada pelo usuário, seja ela sonora, visual ou tátil;
- **Proteção Contra Erros:** o sistema oferece respostas às ações do usuário e, desta forma, evita possíveis erros;
- **Consistência:** deve haver uma linguagem visual que deixe explícito que todos os códigos, telas e diálogos fazem parte de um mesmo universo;
- **Significados:** códigos e denominações claros e significativos para o usuário do sistema.

A seguir, no Capítulo 3, serão abordados os aspectos da Pesquisa e Referencial Teórico.

3 PESQUISA E TEORIA

Neste capítulo serão abordados o processo histórico de representação gráfica; o processo como o livro infantil pode contribuir com a formação da percepção da criança; a representação por meio do *eBook*; a relação entre o *eBook* e a criança; além do papel do designer como tradutor da cultura em imagens.

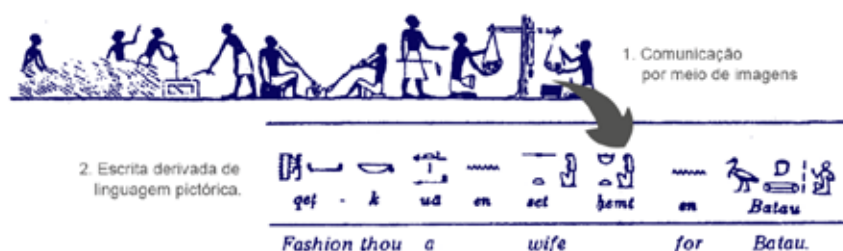
3.1 Breve histórico do processo de representação

As primeiras narrativas registradas na história da humanidade foram criadas quando o homem decidiu contar histórias por meio de desenhos nas paredes de cavernas existentes entre 30.000 e 60.000 anos (SALISBURY e STYLES, 2012). Tais representações retratavam algumas situações literais e outras simbólicas, com base nas interpretações e crenças daquela sociedade primitiva (MESQUITA & CONDE, 2008). Nesse momento, é possível notar que a representação do mundo por meio de gravuras é uma necessidade humana, por ser uma maneira efetiva de documentar sua própria história.

Segundo Salisbury e Styles (2012), o mais antigo livro ilustrado já registrado trata-se de um papiro egípcio datado em 1980 a.C. De fato, o modelo de escrita egípcia era pictórico, por meio dos chamados hieróglifos, e tal fato poderia contradizer sua classificação enquanto livro ilustrado, porém tal ambiguidade abre a discussão de que a própria escrita (o alfabeto, o formato das letras e seus significados) pode ter derivado da linguagem figurativa.

Tomando os próprios hieróglifos egípcios como exemplo, é notória a influência da linguagem imagética na construção da linguagem verbal. Na Figura 6 é possível observar a transformação dos desenhos inspirados na linguagem corporal humana em símbolos verbais (EISNER, 2008).

Figura 6 - Evolução dos hieróglifos.



Fonte: Adaptados de Eisner (2008).

Logo, imagem e texto, apesar de serem formatos diferentes de linguagem, são recursos linguísticos representativos criados pela humanidade com a finalidade de comunicar e relatar o mundo, seus acontecimentos e componentes.

O ato de documentar esses relatos traz a necessidade de mídias que suportem tais registros e que se conservem com o passar do tempo. O livro foi evoluindo em termos de tecnologia, passando pelos mais diversos formatos, desenvolvendo-se desde o processo de pintura em pedra até o emprego do papel (FREIRE, 2009; MESQUITA & CONDE, 2008).

No entanto, a tecnologia não é algo que se mantém permanente, pelo contrário, ela tem a pretensão de evoluir. No ano de 1971, na Universidade de Illinois em Chicago, foi fundado o projeto Gutenberg, por Michael S. Hart, com o intuito de digitalizar os livros impressos e arquivá-los no meio virtual (FREIRE, 2009), possuindo até 2014 um acervo com o montante de 38 mil livros digitais gratuitos (TEIXEIRA & GONÇALVES, 2014).

Desde então, novos processos, mídias e métodos de representação da história, seja ela por meio da imagem ou da escrita, vem sendo desenvolvidos a fim de se adequar às necessidades humanas.

3.2 O processo de representação de São Luís do Maranhão por imagens

Dentro do próprio cenário local, é possível notar a utilização de imagens para retratar situações rotineiras e celebrações de caráter cultural. Alguns artistas locais são conhecidos por captarem a essência cultural da cidade e traduzi-las em seus trabalhos em forma de imagem.

José de Ribamar Cordeiro Filho, por exemplo, é um artista que registra, por meio de suas ilustrações, a figura dos pregoeiros de São Luís (Figura 7). Pregoeiros são vendedores ambulantes que são conhecidos por anunciar seus produtos de forma bastante poética, se utilizando de rimas e jargões gritados pelas ruas da cidade (JACINTO, 2015). São personagens tão presentes na realidade ludovicense que se tornaram parte do folclore da cidade.

Um artista mais recente do cenário local é Romildo Rocha. Suas obras possuem um traço bastante regional, com um tratamento que se assemelha aos impressos de xilogravura presentes no cordel (ROCHA, 2017). É evidente a

personalidade transmitida por seus trabalhos, sendo comum encontrar em suas ilustrações depoimentos visuais de *personas*, personagens e bairros com os quais possui algum contato e experiência visual, conforme a Figura 7.

Figura 7 - Ilustrações regionais de Cordeiro Filho e Romildo Rocha.



Fonte: Criado pela autora com dados extraídos de Bogéa e Vieira (1999) e Rocha (2017).

Beto Nicácio é outro artista maranhense, ilustrador, animador e quadrinhista. Possui muitas obras referentes a temas locais, entre elas o quadrinho Catirina e Pai Francisco em *Quadrinhos* (RIBEIRO, 2016). Sua obra retrata uma adaptação do autor à história dos famosos personagens do Bumba Boi, demonstrando a livre interpretação que um evento popular pode ter, podendo se desmembrar em diferentes versões de uma mesma história.

Agora, dando foco à escultura "Arrastão", localizada na praia de São Marcos, foi possível encontrar registros visuais de alguns artistas locais. Os artistas Orlando Pereira Lima (Pê Lima) e Jader Soares (Jader Sds) são exemplos de como um mesmo objeto pode gerar diferentes pontos de vista e conceitos, dependendo de quem faz sua leitura.

Por meio da Figura 8, pode-se observar que na obra de Pê Lima é possível notar uma representação realista da escultura e do cenário ao redor dela, trata-se de uma documentação fiel à obra. Enquanto na obra de Jader Sds é possível notar uma remoldagem da obra original, representando uma adaptação resultada de uma interpretação pessoal do ilustrador (Governo do Maranhão, 2017; SOARES, 2013).

Figura 8 - Obras baseadas no monumento "Arrastão".

Obra de
Orlando Pê Lima

Representação realista do
monumento "Arrastão".



Obra de
Jader Sds

Ilustração inspirada em interpretação
pessoal do monumento "Arrastão".

Fonte: Criado pela autora com dados extraídos de arquivo pessoal e Soares (2013).

O registro imagético é, portanto, uma forma de contar a história da cidade em diferentes épocas, por diferentes pontos de vista. Cada artista carrega consigo seus próprios conceitos, formados a partir da interpretação subjetiva das experiências que vivem com a cidade, seus objetos e *personas*. As imagens são capazes de também descrever mudanças sociais e econômicas vividas em diferentes fases da história da cidade, contadas a partir de uma ótica pessoal.

Portanto, o trabalho desses e de outros artistas de São Luís é responsável não só pelo registro, mas também pela divulgação e comunicação da realidade e da cultura popular, a partir da ótica e experiência pessoal da população.

3.3 O processo de representação em livros infantis

Trabalhar com livros ilustrados é entender a necessidade de imagem e texto trabalhando de forma conjunta. A relação entre a diagramação, os enquadramentos, a hierarquia das informações em geral e o conteúdo devem ser projetados de forma que haja coerência e sentido quando vistos como partes de um todo (LINDEN, 2011).

O livro ilustrado infantil é considerado por Salisbury (2004) um dos primeiros meios que a criança tem de criar noção do mundo em que estão inseridas.

Isso porque, na maioria dos casos, é por meio desse tipo de literatura visual que acontece o primeiro contato com a arte (SALISBURY e STYLES, 2012).

Jean Piaget (*apud* SALISBURY e STYLES, 2012), psicólogo educacional, acreditava que a capacidade de interpretação e decodificação de símbolos visuais estava relacionada com a idade da criança. Ele alegava que apenas a partir dos 12 anos de idade uma pessoa poderia ser capaz de elaborar pensamentos abstratos. Nesse contexto, pensamentos abstratos seriam ideias e reflexões complexas o suficiente para considerar não só o seu próprio ponto de vista, mas o de outras pessoas e, então, analisá-los criticamente a fim de moldar seus próprios conceitos.

Contudo, as teorias de Jean Piaget foram consideradas por muitos e demasiadas simplistas e generalistas. Outros psicólogos como Lev Vygotsky e Jerome Bruner (*apud* SALISBURY e STYLES, 2012) discordavam de tais premissas, ressaltando que o uso da literatura visual pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo das crianças, proporcionando a elas interpretações mais sofisticadas, além de aumentar sua capacidade de aprendizado. De fato, quanto mais cedo acontece esse contato, mais cedo elas podem desenvolver o pensamento abstrato previsto por Jean Piaget.

Uma pesquisa feita como parte do “*Arizpe’s and Style’s Reseach Project*”, por meio de entrevistas com um grupo amostral de 100 crianças com idade entre 4 e 11 anos, constatou que para a maioria das crianças as imagens de um livro ilustrado são tão importantes quanto o texto, ao ponto de ser alvo de uma leitura independente das palavras escritas no livro (SALISBURY e STYLES, 2012).

De fato, de acordo com Salisbury e Styles (2012), a pesquisa resultou em algumas conclusões pertinentes:

- Entre a idade de 4 a 11 anos, a imagem consegue melhor interagir com o público infantil que as palavras por si só;
- As cores utilizadas nas ilustrações são fundamentais para uma criança, além do fato de serem naturalmente mais sensíveis aos estímulos cromáticos que os adultos, são mais atenciosos com os detalhes de composição das ilustrações do livro, sempre interpretando os significados implícitos na paleta cromática de determinada cena;
- As metáforas visuais são normalmente analisadas durante a interação entre o texto e a imagem, mas podem ser trabalhadas isoladamente na

imagem por meio de símbolos visuais já existentes (presentes no senso comum) ou símbolos construídos dentro da própria narrativa;

- Livros ilustrados ricos em detalhes e símbolos visuais tendem a estimular o pensamento crítico e reflexivo do leitor, de modo que prenda a sua atenção em uma determinada cena ou detalhe da cena e desperte o interesse do leitor em reler a imagem (pensar aprofundadamente);

A capacidade de leitura (observação e interpretação) de uma criança jamais deve ser subestimada, pelo contrário, o livro infantil deve desafiar seu leitor com demandas cognitivas, de modo a fazê-lo criar relações racionais e emocionais com o livro.

Similarmente, a utilização do livro eletrônico infantil para apresentação da cultura local à criança ludovicense pode ser uma forma de desenvolver o pensamento abstrato em dois momentos. O primeiro diz respeito ao próprio livro ser uma fonte visual que pode ter papel construtor do repertório visual e artístico da criança leitora. O segundo momento aborda a inserção e aproximação da criança por meio da narrativa (o novo conto), que conta uma versão não oficial e fictícia de um lugar ou uma figura existente na cidade de São Luís.

3.4 O eBook como meio de representação

Com o lançamento do *iPad*, em 2010, foram formulados novos conceitos de acesso e leitura da informação nos moldes da computação móvel. Além da compatibilidade de tais dispositivos, foi possível uma maior interação entre usuário e conteúdo digital. Ademais, os livros digitais (*eBooks*), que antes eram estáticos em relação à tela do dispositivo de leitura, passaram a possuir uma certa “jogabilidade”, originando os livros-jogos e livros-app (PINHEIRO, 2014).

A história atual do eBook segue caminhos como os da adaptabilidade, da ficção interativa, do storytelling, das narrativas transmidiáticas, dos eBooks por assinatura, da leitura na nuvem e de novos dispositivos de leitura e de acesso ao texto (PINHEIRO, 2014).

Desta forma, a capacidade de importação de elementos como áudio, vídeo, animações, dentre outros recursos, confere ao livro eletrônico a possibilidade de levar uma experiência não só literária, mas sensorial ao usuário. Ao ouvir o som de uma música ou mudar estruturas do cenário de posição, o leitor deixa de ser passivo à narrativa do livro e passa a ser parte do desenvolvimento da história.

A exemplo disso, tem-se o *eBook* de *Alice in Wonderland* (Alice no País das Maravilhas), que é uma versão interativa do clássico da literatura infantil (Digitalbuzz, 2010), em que os objetos e personagens parecem sofrer influência gravitacional, uma vez que se movem e reorganizam à medida que o *eReader* utilizado é rotacionado ou chacoalhado (Figura 9).

Figura 9 - Demonstração do *eBook* de Alice no País das Maravilhas.



Fonte: Criado pela autora com dados extraídos de Oceanhouse Media (2016) e Digital Buzz (2010).

O livro de Alice é um exemplo de como as mídias estão se transformando e se adaptando ao meio digital, trazendo recursos sensoriais muitas vezes inviáveis para um livro impresso. O motivo pelo qual os diferentes tipos de representação são possíveis no livro digital, é pelo fato de seu funcionamento compreender uma série de tecnologias que trabalham simultaneamente (PINHEIRO, 2014).

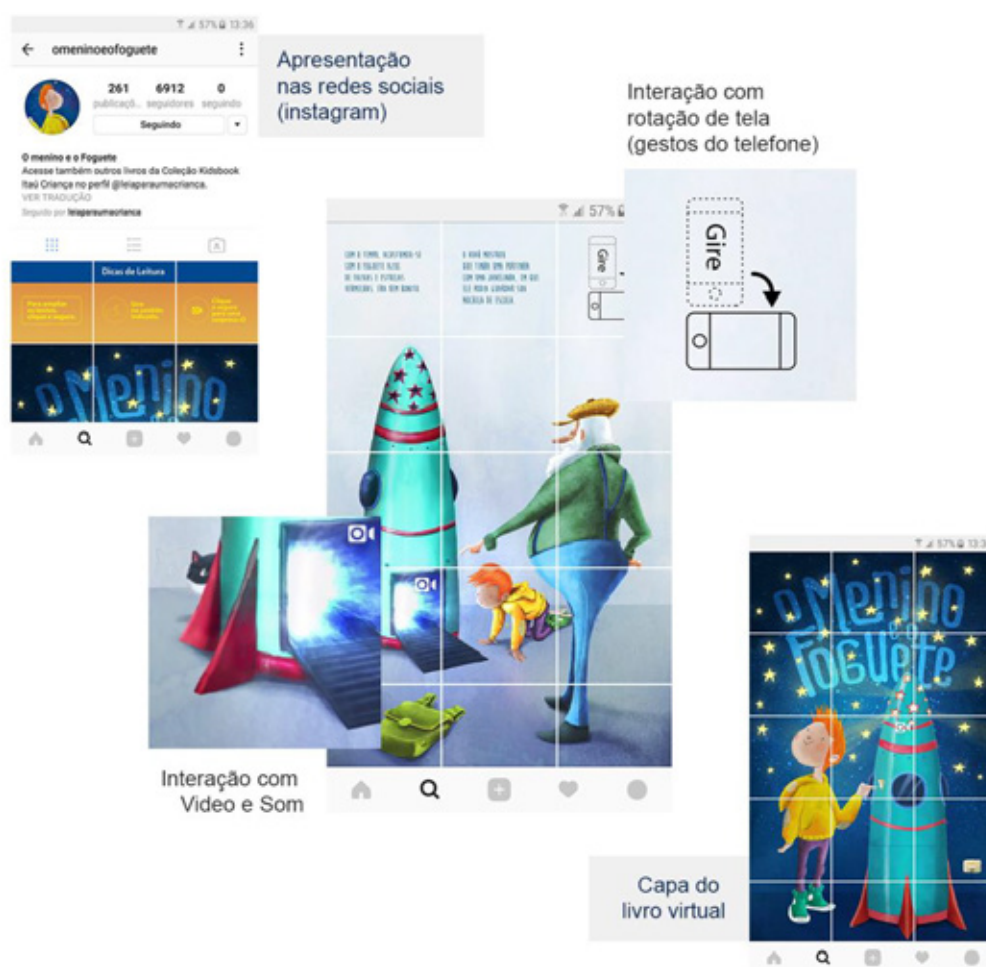
Paralelo a esse pensamento, Betty Sargeant (2013) afirma que os livros, que antes contavam histórias por meio de palavras e imagens estáticas, agora cresceram e podem apresentar movimentos e sons que evidenciam sua adaptação ao perfil acelerado do leitor atual. De certa maneira, a dinâmica do *eBook* torna o livro um objeto “jogável”, que percebe movimentos e reações reais do leitor e “responde” à esses estímulos mecânicos.

Um exemplo recente de adaptação de formatos de livros para o meio digital é o projeto Leia Para Uma Criança, promovido pelo Banco Itaú, que lançou a Coleção Kidsbook, que conta com alguns livros infantis virtuais. O diferencial desse

projeto é a utilização das redes sociais *Instagram* e *FaceBook* como plataformas de leitura (PORTAL DA PROPAGANDA, 2016).

Todo o livro é disposto tal como um mosaico de fotos, em que a interação é dada quando, em alguns momentos, é necessário rotacionar o telefone ou ver quadros demarcados com a indicação de vídeo, sendo possível notar a presença de movimentos e sons aplicados à cena em questão, conforme Figura 10.

Figura 10 - Livro Virtual O Menino e o Foguete.



Fonte: Criado pela autora com dados extraídos de PAIVA e RAMPAZO (2016).

Um ponto importante a ser discutido são os formatos que um *eBook* pode ter, pois incidem nas funções de jogabilidade e interação dos referidos livros. Pinheiro (2014) explica que, dentre essa múltiplas tecnologias, estão os tipos de arquivos.

O autor evidencia dois tipos de arquivos: o PDF (*Portable Document Format*) e o ePub (*Electronic Publication*). Para ele, o PDF apesar de ainda ser bastante utilizado, já se tornou um formato ultrapassado por não possuir a mesma

gama de possibilidades que o ePub oferece, em termos de interação e multimídia. Em contra partida, o *ePub* é um formato mais flexível e, apesar de necessitar de um *eReader* específico para ser lido, é vantajoso porque:

[...] pode mudar o tipo e o tamanho de letra, a cor do fundo, ou alterar o tamanho do que é apresentado, que o texto irá automaticamente adaptar-se à área de visualização disponível e à orientação que se pretender dar ao dispositivo de leitura. Este tipo de arquivo possibilita, pois, uma maior adequação do eBook às necessidades do utilizador e ao suporte utilizado (PINHEIRO, 2014).

Então, à medida que a tecnologia transforma os comportamentos e cria novas necessidades para um indivíduo, outras tecnologias vem para suprir essa lacuna, gerando, assim, um ciclo de atualizações de ambos: usuário e máquina.

Por este motivo, o formato de *eBook* considerado para este trabalho é o *ePub*, que é um tipo de formato que possibilita a inserção de efeitos sonoros, visuais e táteis ao conteúdo do livro.

3.5 A relação da criança com o eBook interativo

Aparelhos como *smartphones*, *tablets* e mesmo os *eReaders* (dispositivos destinados para leituras em telas) ganharam espaço no dia-a-dia das pessoas devido à características como interatividade, conectividade e portabilidade (TEIXEIRA & GONÇALVES, 2014). Por esse motivo, o livro tradicional vem se reconfigurando, apresentando novos formatos a fim de adequar-se às novas exigências do público atual. Os livros digitais, também chamados *eBooks*, vêm ganhando cada vez mais espaço na vida do leitor contemporâneo (TEIXEIRA & GONÇALVES, 2014).

Roger Charrier chama essa nova fase da formatação do livro de “A terceira grande revolução da história do livro”, conforme a seguinte afirmação:

É uma revolução ainda em curso, em que os formatos impressos continuam a desempenhar um papel importante e os formatos digitais estão longe de encontrar a sua forma definitiva, e em que novas tecnologias, anunciadas como revolucionárias, se tornam obsoletas rapidamente. Consequentemente, as interrogações sobre o futuro do livro são muitas e a única certeza é que esse futuro passará inelutavelmente pelo formato digital, embora com um período ainda longo de coexistência com o suporte em papel (CHARTRIER *apud* PINHEIRO, 2014).

Teixeira e Gonçalves (2014) adicionam que para uma criança inserida no contexto digital, um *eBook* pode ser mais atraente que um livro impresso convencional. Isso se deve ao fato de ser um formato de livro que condiz com a realidade virtualizada em que nasceram. Além disso, os autores também afirmam

que a interatividade da tela de um dispositivo *eReader* pode facilitar a conexão da criança com o objeto.

O uso dos *eBooks*, nesse contexto, contribuem para essa curiosidade instintiva, devido aos vários estímulos que oferecem por meio da sua multiplicidade tecnológica. Tal premissa pode ser justificada pelo fato de o processo de olhar, apreciar e interpretar materiais visuais, para uma criança, é uma reação natural ao mundo externo, o qual ainda estão aprendendo a lidar com os códigos, símbolos e comportamentos existente nele (SALISBURY e STYLES, 2012).

Desta forma, o contato com um livro interativo pode contribuir para o desenvolvimento da criança, estimulando seu aprendizado. O hábito da leitura, por exemplo, é um ponto que pode ser trabalho com o auxílio do *eBook*, mesmo antes do ingresso da criança na escola, tornando o contato com a literatura mais natural, mesmo para criança com dificuldades de leitura (SHAMIR e KORAL *apud* RICHARDS, STEBBINS e NELSON, 2017).

Animações, sons e atividades interativas oferecem opções não lineares, que diferem da leitura do tradicional livro impresso. Ebooks de alta qualidade tem se mostrado capazes de aumentar a consciência fonológica, habilidades de escrita e reconhecimento de palavras para crianças no jardim de infância, tanto individualmente como quando em contato com outro aluno (SHAMIR e KORAT *apud* RICHARDS, STEBBINS e NELSON, 2017).

Por outro lado, Bircher (*apud* TEIXEIRA e GONÇALVES, 2014) sugere que uso de tais recursos interativos não devem sobrecarregar o design do livro. O autor afirma que caso a jogabilidade e os recursos sensoriais (áudio, imagens e toque) sejam muito intensos, a narrativa pode ficar em segundo plano e a criança poderá se distrair com a multimídia do livro sem dar a devida atenção ao conteúdo literário em si.

Por causa disso, é importante ressaltar algumas premissas que a autora Betty Sergant (2013) apontou quanto ao design de um livro ilustrado interativo. Primeiramente, o caráter multimidiático do *eBook* deve ser encarado como de fato é: a reunião de diferentes tecnologias. Por isso, cada ponto deve ser construído de forma que, individualmente, contem aspectos distintos da história. Tal proposição leva à segunda premissa, que é a de que cada recurso interativo deve ser utilizado para enriquecer a narrativa principal.

Tendo isso em mente, o designer, enquanto profissional que proporciona a tradução de significados em formas, tem a missão de agregar sentidos para cada

componente do livro eletrônico (animação, o som, os toques, o layout, dentre outros). Deve entender as necessidades emocionais e funcionais do projeto para que o público infantil tenha uma experiência prazerosa, educacional e cultural na utilização do *eBook*.

3.6 O papel do designer na tradução da Cultura

A cultura é uma entidade abstrata que é construída a partir de experiências pessoais com o meio. Sendo assim, o pesquisador da cultura deve incluir suas próprias experiências em estudo, a fim de compreender e traduzir a si mesmo. Fazendo isso, o pesquisador é capaz de entender os fatores invisíveis e impalpáveis na própria cultura, facilitando a observação de tendências culturais próprias e alheias a sua realidade (WAGNER, 2010).

A partir do entendimento dessas tendências, é possível alcançar o que Wagner (2010) chama de Objetividade Relativa, que é basicamente apoiar-se no pressuposto de que não há como classificar todas as manifestações culturais, mas há como entender as equivalências entre as diferentes formas de cultura.

Com base nisso, o trabalho de design neste projeto exige o entendimento das equivalências entre os novos contos desenvolvidos e as lendas tradicionais da cidade de São Luís, utilizando não só simbologias similares, mas também a própria experiência cultural do designer para a invenção da cultura.

Rafael Cardoso (*apud* Aguiar, 2013) adiciona que o primeiro contato visual que o indivíduo tem com o artefato é capaz de construir uma configuração inconstante e mutável, que se modifica de forma e significado a cada novo contato. Como resultado, “O olhar é uma construção social e cultural, circunscrito pela especificidade histórica e pelo seu contexto” (CARDOSO *apud* AGUIAR, 2013).

Da mesma forma, Noronha, Oliveira e Andrade (2009) afirmam que, ao imergir em um ambiente cultural, o designer capta manifestações por meio da observação do espaço e, ao final do processo de tradução, produz imagens ressignificadas – baseadas na observação relativa e influenciadas pela própria vivência cultural do designer. Por consequência, quanto mais próximo o designer se encontra do artefato de estudo, mais pessoal e aprofundado será o processo de tangibilização da cultura.

Além disso, a própria organização gráfica do livro, em termos de posicionamento, hierarquia da informação, relação texto-imagem e tipografia escolhida é também um processo que resulta em significados dados pelo designer à composição do livro como um todo (SALISBURY e STYLES, 2012).

Para simplificar o entendimento dessa tradução da cultura, foi desenvolvido um diagrama baseado nas ideias dos autores supracitados (Figura 11). É possível notar que a observação do pesquisador (o designer) é dividida em dois momentos. No primeiro momento, é cíclico, pois quanto mais a pesquisa é aprofundada, mais profunda são as interpretações a cerca da manifestação cultural observada. O segundo momento é dado pelo entendimento das equivalências e tendências culturais, gerando a tradução da cultura em imagens ressignificadas.

Figura 11 – Processo de tradução da cultura em imagens.

O papel do designer na tradução da Cultura



Fonte: Desenhos do autor.

No Capítulo 4 será apresentada a narrativa desenvolvida, bem como os artefatos analisados durante os desenhos de observação e como foi dada a tradução desses artefatos em narrativas e ilustrações para a criação do livro virtual para crianças.

4 DESENVOLVIMENTO DE PROJETO

A seguir serão detalhadas todas as etapas do desenvolvimento do projeto, organizadas de acordo com a metodologia descrita no Capítulo 2.

4.1 O Desenvolvimento das Novas Narrativas

A pesquisa foi realizada por meio da observação e documentação gráfica do local, com auxílio de rascunhos rápidos, com a finalidade de captar as formas, modos de composição do cenário local e a essência do lugar, conforme a metodologia proposta por Salisbury (2004).

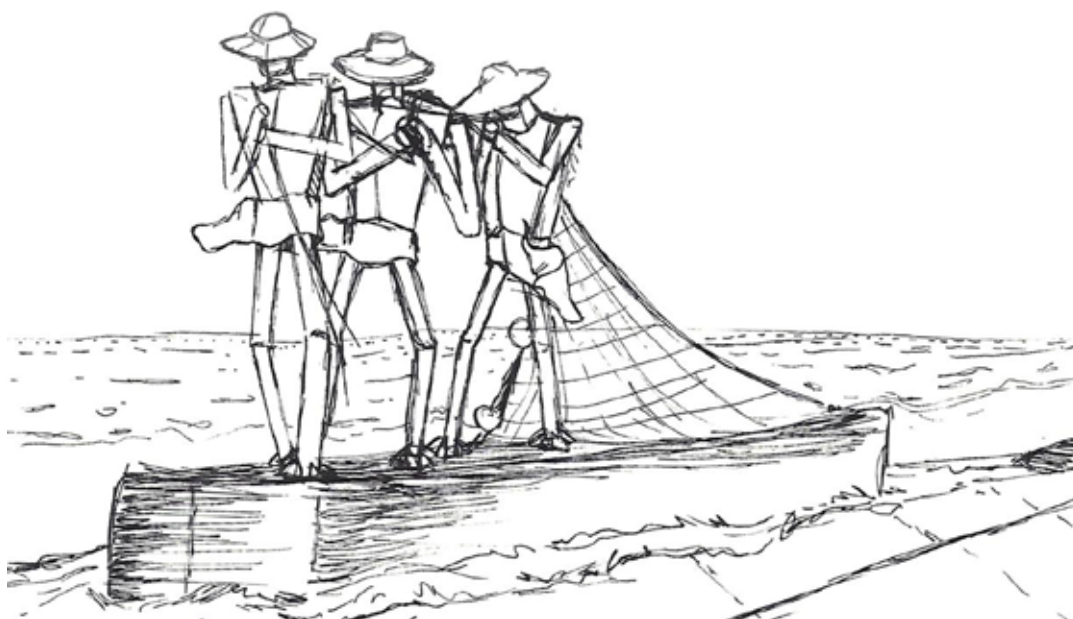
A narrativa desenvolvida para este projeto foi inspirada na escultura “Arrastão”, uma obra do escultor e pintor Cordeiro do Maranhão, inaugurada no dia 31 de dezembro de 2003 (O Estado, 2016), monumento situado na orla marítima da praia de São Marcos, São Luís - MA. O motivo pelo qual tal lugar foi escolhido se deu pelo contato e envolvimento pessoal que a autora tem com o lugar (a praia) e pelo simbolismo que a profissão de pescador pode trazer para criação da lenda, uma vez que é uma profissão que vem abastecendo tanto o mercado ludovicense quanto a cultura local com suas “histórias de pescador”.

Como já mencionado anteriormente, o formato narrativo de uma lenda aborda aspectos reais de um determinado lugar, mas com o acréscimo de figuras e situações imaginárias. Deste modo, alguns elementos do local escolhido foram percebidos durante a etapa dos desenhos de observação.

Durante este processo, foram escolhidos dois momentos do dia para fazer a observação detalhada do lugar: pela manhã e pela noite. A partir dessa etapa, foi possível observar detalhes da estrutura e a silhueta da estátua, além da posição postural assumida por cada um dos pescadores do monumento (Figura 12).

Ademais, o ambiente em torno do monumento também foi incluído nesse detalhamento. Um detalhe relevante do cenário que contribuiu diretamente para a construção da narrativa foi constatado à noite, quando a linha do horizonte que divide o mar e o céu fica imperceptível, tornando-os visualmente unidos (Figura 13).

Figura 12 - Resultado do desenho de observação realizado durante o dia.



Fonte: Desenhos da autora.

A ideia de mar e céu sendo um único ente, por si só, já possui um caráter fictício e simbólico suficiente para criar a base para uma narrativa que se assemelhasse aos contos e lendas já existentes. Portanto, os desenhos de observação conduziram à criação de um conto que se referia a três pescadores que pescavam em um mar-céu.

Figura 13 - Resultado do desenho de observação realizado à noite.



Fonte: Desenhos da autora.

Assim como a lenda da praia do Olho D'água e a Lenda de Serpente de São Luís, algumas narrativas neste gênero específico fazem alusão à origem e/ou à extinção de algo, de alguém ou de algum lugar (SERRA, 2015). Essa característica foi utilizada como recurso para tornar o conto parte da realidade do leitor, uma vez que traz a ficção para um lugar comum à sua experiência com a cidade.

A versão final da narrativa desenvolvida é apresentada na Figura 14.

Figura 14 - Versão Finalizada do conto criado.

Os Pescadores de São Marcos

Há muito tempo, quando quase toda a São Luís era coberta pelo Mar, havia três irmãos que pescavam para o seu próprio sustento. A pequena porção de mundo que lhes pertencia era suficiente para viverem bem e em paz.

No entanto, houve um ano em que o Mar, não se contentando em mais um dos seus períodos de grave fúria, avançara perigosamente em direção à felicidade daquela família, ameaçando tirar dos irmãos tudo que até então possuíam. Apesar das súplicas por dias melhores, as ondas continuavam invencíveis, engolindo todo aquele que se pusesse em seu caminho. Sem esperanças, os pescadores decidiram, então, vender tudo: desejavam uma nova existência, uma nova felicidade, um novo lar.

Era uma noite escura quando, tendo as águas invadido quase toda a sua propriedade, os irmãos decidiram pescar pela última vez. Era uma despedida de amor pelo seu lugar. Mais violento e agressivo que nunca, o Mar jogava o pequeno barco dos pescadores de um lado para o outro, não dando chance pra que lançassem a sua rede.

Depois de arrastar aqueles homens para muito longe, houve o sossego da profunda ira marítima. Era uma chance! E então, mesmo sem saber onde estavam, os irmãos lançaram sua rede ao mar. Pondo o olhar no horizonte, notaram que estavam longe como jamais estiveram ao longo de toda a vida. O que lhes restava, no entanto, era agradecer ao Mar por ter tido piedade e permitir que sobrevivessem.

Ao puxarem sua rede, havia ali um mistério e um espanto: no lugar de peixes, os irmãos pescaram um grande cardume cintilante de estrelas. Estrelas tão vivas que mal podiam acreditar! E o milagre de, enfim, terem navegado pelos céus.

Quando finalmente reencontraram a terra escura e devastada do litoral, a rede de estrelas que traziam nas mãos tornava-se, aos poucos, uma areia branca, fina e brilhante, como jamais viram os olhos desta cidade.

Dessa faixa de areia luminosa, nasceu, então, a Praia de São Marcos, um novo lar, uma nova esperança para aqueles homens, que seriam eternamente gratos pelos presentes do Céu e do Mar.

E até hoje, nas noites escuras desta ilha, o horizonte desaparece e Mar e Céu se tornam um só, deixando que as estrelas da terra e do ar deem um abraço fraterno e, por algumas horas, compartilhem o mesmo brilho. É que toda criatura, no fundo, pertence ao seu lar e até mesmo as estrelas sentem saudade de casa.

É possível observar que as palavras céu e mar são escritas com as iniciais maiúsculas. Essa decisão vem do fato de terem sido atribuídas personalidades a esses dois elementos da natureza, fazendo-os personagens ativos da história e não apenas elementos que compunham o cenário.

4.2 Projeto gráfico para livros Infantis

O projeto gráfico do eBook compreende a etapa de desenvolvimento de criação dos personagens, desenvolvimento das ilustrações, escolha de tipografia e criação das composições finais.

4.2.1 Pesquisa de Referência Visual e Técnica

Como parte da metodologia de McCloud (2008), buscar referência no trabalho de outros ilustradores pode enriquecer e direcionar o projeto gráfico. Para isso, ilustradores como Rogério Coelho, Matthew Sharack, o Studio Muti e Elżbieta Wasiuczyńska foram considerados para este trabalho.

Rogério Coelho (2016) possui uma linguagem dramática em suas ilustrações. Seus personagens são caracterizados normalmente por silhuetas e corpos esguios. Possui também cenários ricos em detalhes e cores, levando o leitor a uma imersão no universo proposto por suas ilustrações (Figura 15).

Figura 15. Personagens e Cenários de Rogério Coelho.



Fonte: Criado pela autora com dados extraídos de Coelho (2016).

Na obra "O Louco: A Fuga" é possível notar tais elementos, além de uma escolha e disposição de *frames* não convencional, que guia o olhar do leitor, mas também atribui novos significados à composição (Figura 16).

Figura 16. Composição com *frames* por Rogério Coelho.

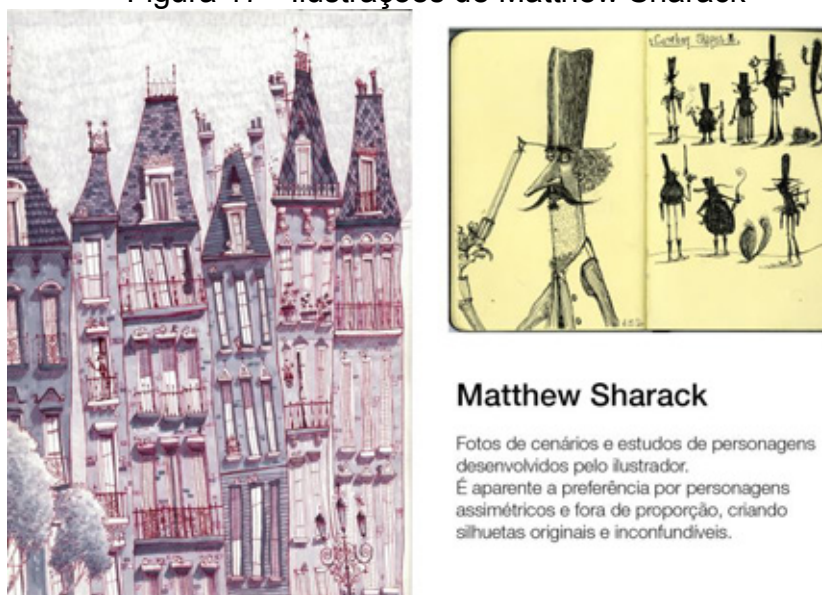


Fonte: Criado pela autora com dados extraídos de Souza (2016).

Outro ilustrador considerado como referência para este trabalho foi Matthew Sharack (2009). Ele trabalha também com ilustração para livros infantis e seu trabalho conta com a presença de personagens e cenários assimétricos e desproporcionais, agregando dramaticidade e informalidade aos universos desenvolvidos por ele (Figura 17).

Finalmente, em termos de técnica de pintura, foram estudados os trabalhos do Studio Muti (2017) e Elżbieta Wasiuczyńska (2017). Ambos possuem trabalhos de ilustração que são caracterizados pela ausência de contornos. É possível notar, por meio da Figura 18, as composições limpas, mas com uma pintura sem a intenção de se definir arestas bem delimitadas. Esse tratamento visual pode sugerir uma atmosfera lúdica, podendo captar a atenção do leitor nos menores detalhes.

Figura 17 - Ilustrações de Matthew Sharack



Matthew Sharack

Fotos de cenários e estudos de personagens desenvolvidos pelo ilustrador. É aparente a preferência por personagens assimétricos e fora de proporção, criando silhuetas originais e inconfundíveis.

Fonte: Criado pela autora com dados extraídos de Sharack (2009).

Entretanto, apesar de trabalharem com mídias de reprodução diferentes, tanto os trabalhos do Studio Muti quanto os de Elżbieta Wasiuczyńska possuem detalhes que necessitam de uma atenção maior para serem percebidos. Conforme pode ser visualizado na Figura 18, o Studio Muti (2017) consegue esse efeito uma vez que utiliza uma grande variedade de elementos que podem ser lidos individualmente na ilustração.

Figura 18 - Referências visuais para pintura.



Fonte: Criado pela autora com dados extraídos de Studio Muti (2017) e Wasiuczyńska (2017).

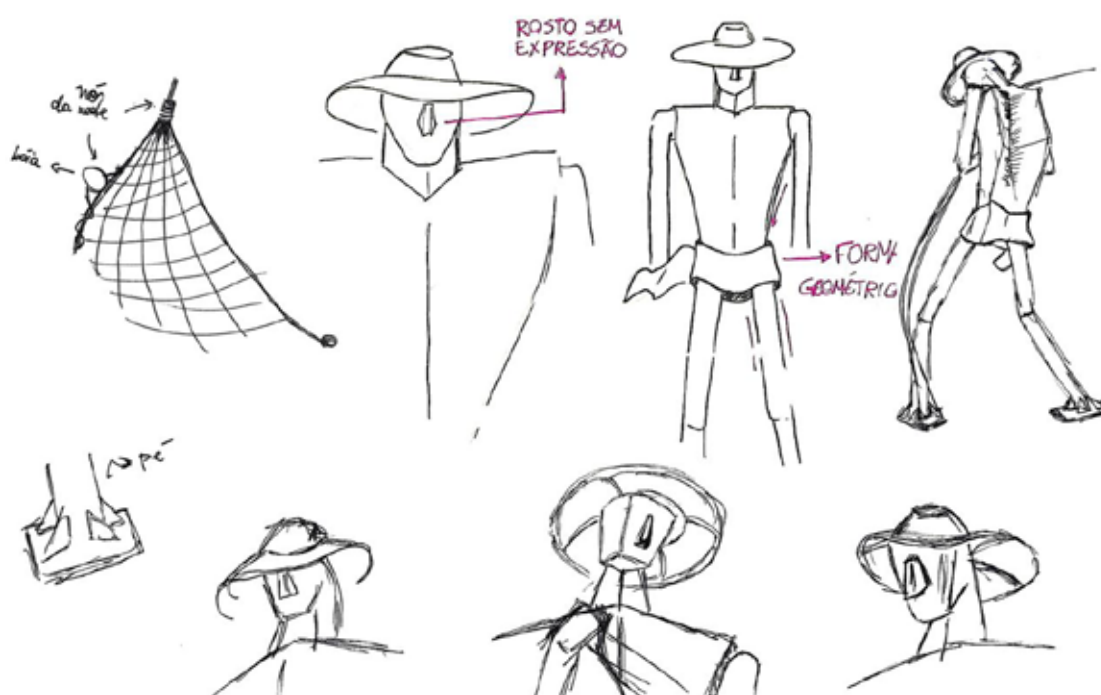
Já nos trabalhos manuais de Wasiuczyńska (2017), é possível notar que, em alguns momentos, as pinceladas de cor criam formas abstratas passíveis de uma observação mais subjetiva para serem decifradas.

4.2.2 Desenvolvimento dos Personagens

A percepção e concepção dos personagens teve início desde a fase de observação. Detalhes de forma, postura corporal, vestimenta e silhueta foram anotados a fim de serem analisados quais aspectos visuais poderiam ser mantidos para o desenvolvimento dos três personagens.

Como ilustrado na Figura 19, na imagem dos pescadores esculpidos por Cordeiro do Maranhão (O Estado, 2016), os rostos são pouco detalhados, possuindo apenas o nariz para compô-los. Além disso, seus corpos não possuem mãos e nem pés definidos. Quanto aos seus corpos, possuem uma forma bastante geometrizada, com um tronco imponente e membros delgados.

Figura 19 - Detalhes da escultura "Arrastão" captados na etapa de observação.



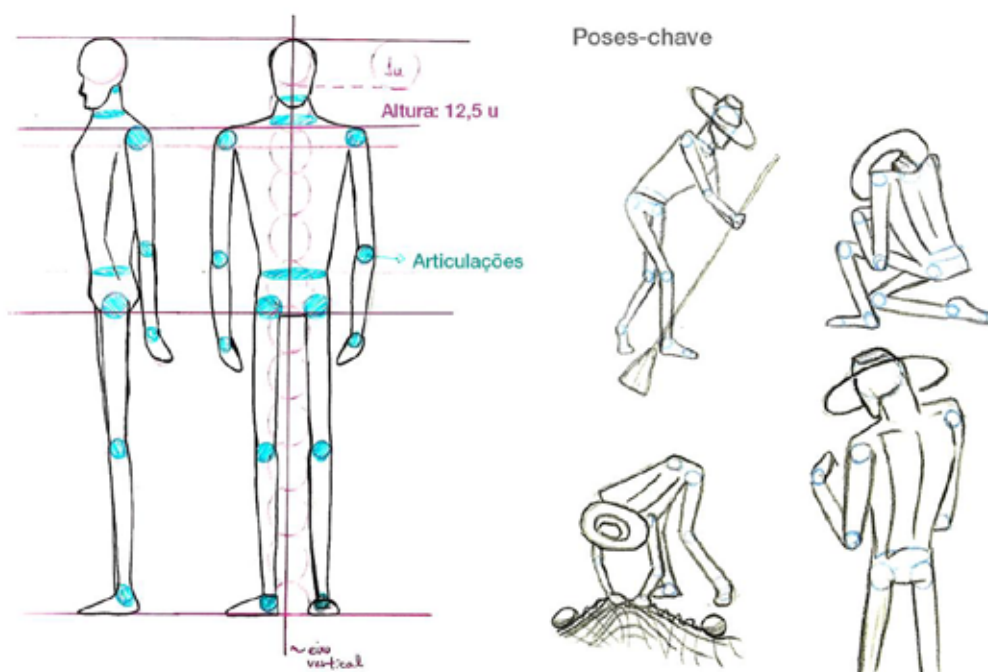
Fonte: Desenhos da autora.

Nesse sentido, os aspectos geométricos da escultura foram preservados com o propósito de não perder o reconhecimento dos personagens criados com as figuras representadas originais do monumento.

A partir desse direcionamento, foi feito um estudo de proporções e uma adição de sinuosidades sutis ao geometrismo dos corpos dos pescadores, a fim de possibilitar movimentos levemente orgânicos, deixando-os ligeiramente menos estáticos nas cenas ilustradas no *eBook*. Foi definida a altura de 12,5 unidades, sendo cada unidade definida pelo diâmetro do círculo da cabeça do personagem (Figura 20).

Além do mais, foram definidas as articulações (pontos de movimento do corpo) e as poses-chave para entendimento da movimentação do esqueleto como um todo.

Figura 20 - Proporções, esqueleto dos personagens e poses-chave.



Fonte: Desenhos da autora.

Um ponto relevante que foi considerado neste projeto é que em livros infantis, é comum a presença de personagens com expressões faciais bem definidas, com características fáceis de serem decodificadas pela criança (SALISBURY, 2004). No entanto, é também importante ressaltar a importância da subjetividade para o desenvolvimento do pensamento crítico e interpretativo do jovem leitor (SALISBURY e STYLES, 2012).

Por esta razão, o rosto dos três pescadores são expressivos, mas ao mesmo tempo pouco detalhados. Não existem traços que deixem específicos o desenho dos olhos, tornando o arco das sobrancelhas o ponto principal na definição

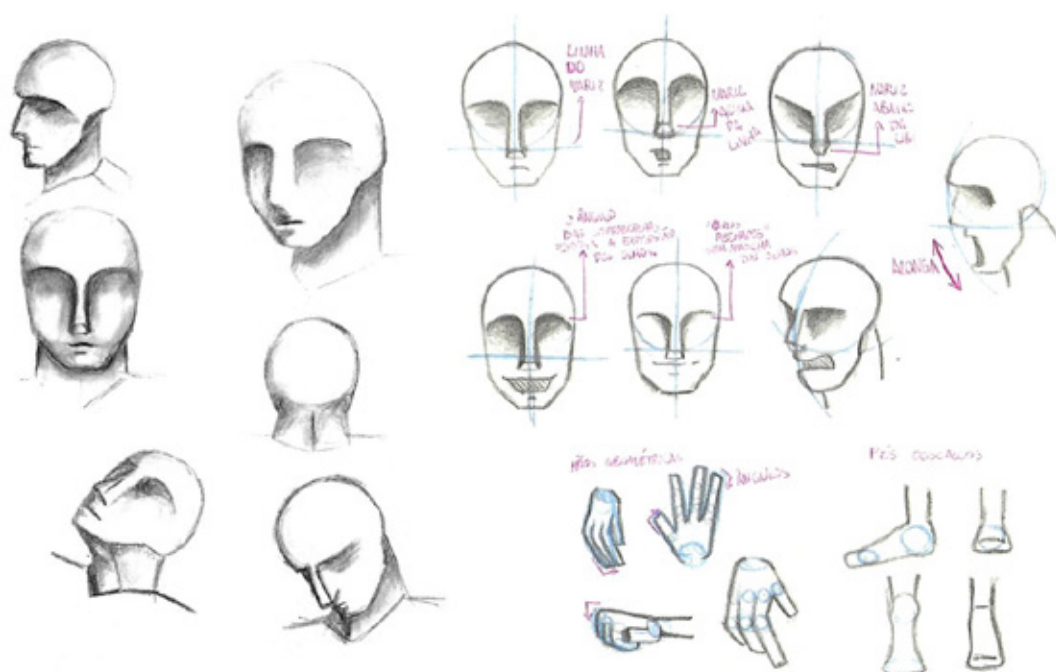
da expressão facial deles. Ademais, o rosto não é marcado por contornos definidos, utilizando-se de sombra e luz para aderir volume à figura.

De acordo com McCloud (2008), as expressões faciais básicas de um personagem podem ser suficientes. Isso se dá devido à possibilidade de combinação entre as expressões básicas especificadas, gerando outras expressões mais complexas.

Por causa disso, foram descritas as expressões básicas dos personagens, com os ângulos-chave e distorções (quando necessárias), de cada uma das expressões (Figura 21). Foram também desenhadas as mão e os pés dos personagens, seus pontos de movimento e vistas essenciais.

Um detalhe importante de caracterização foi a decisão de fazer mãos com apenas quatro dedos e pés sem dedos. Essa decisão foi apenas estilística, por serem marcas do traço da ilustradora.

Figura 21 - Detalhamento das expressões faciais dos personagens.



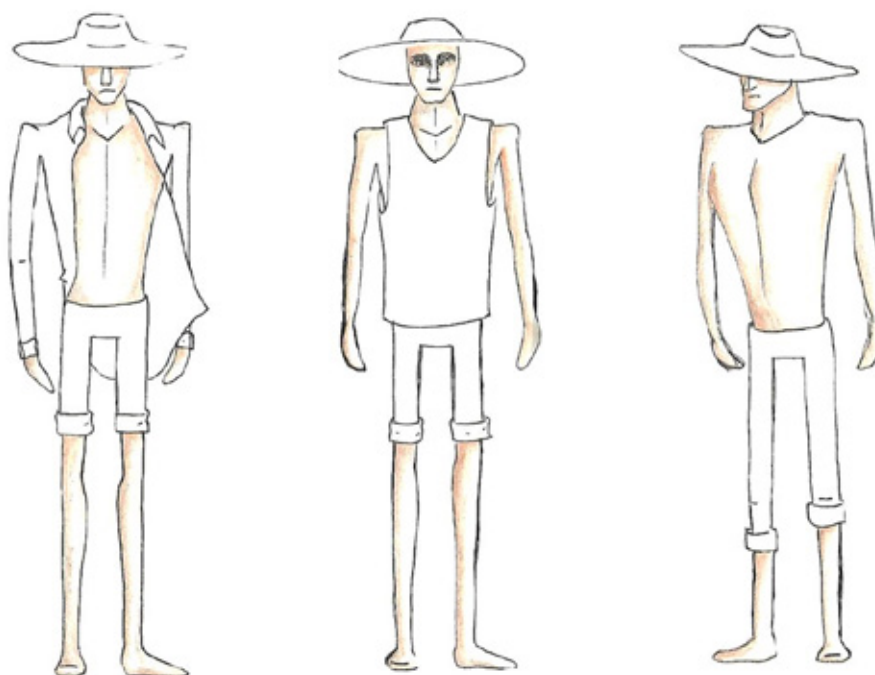
Fonte: Desenhos da autora.

No entanto, decidir as posturas corporais e faciais de um personagem não garante seu desenvolvimento por completo. McCloud (2008) explica a importância de existir uma história por trás de cada protagonista. Apesar de suas personalidades não serem claramente abordadas nos textos, elas podem ser criadas e expressadas por meio da linguagem corporal, atitude comportamental e posicionamento dos

personagens em quadro, deixando a cargo da capacidade interpretativa e subjetiva do leitor de decodificar tais mensagens visuais.

A narrativa apresenta os pescadores como três irmãos que moram e trabalham juntos. Nesse sentido, é possível concluir que existem laços entrem os três personagens e, sendo irmãos, é comum que haja semelhanças e diferenças entre suas personalidades e pensamentos (Figura 22).

Figura 22 - Desenho dos três irmãos pescadores.



Fonte: Desenhos da autora.

O fato de serem irmãos possui também outra relevância, a ordem de nascimento e, conseqüentemente, a maturidade relativa dos irmãos. Sendo assim, foi definido qual seria o mais velho, o mais novo e o irmão do meio dentre os três.

Na concepção do mais velho, foi pensada uma figura de liderança, dada pelo fato de ser o mais experiente e por ser o primogênito. Por causa disso, seu posicionamento em quadro é, na maioria das vezes, feito à frente dos demais. Sendo o líder, deve saber conversar com os outros dois sem muitos conflitos e, por causa disso, possui uma personalidade flexível.

Para o irmão do meio, foi escolhida uma personalidade mais séria e prática. Por esta razão, aparece muitas vezes como o "irmão trabalhador", responsável e leal. Por fim, o mais novo tem uma personalidade mais divertida e

descontraída, sendo um contraponto ao irmão do meio. Além disso, possui características sociais mais evidentes, demonstradas nas ilustrações.

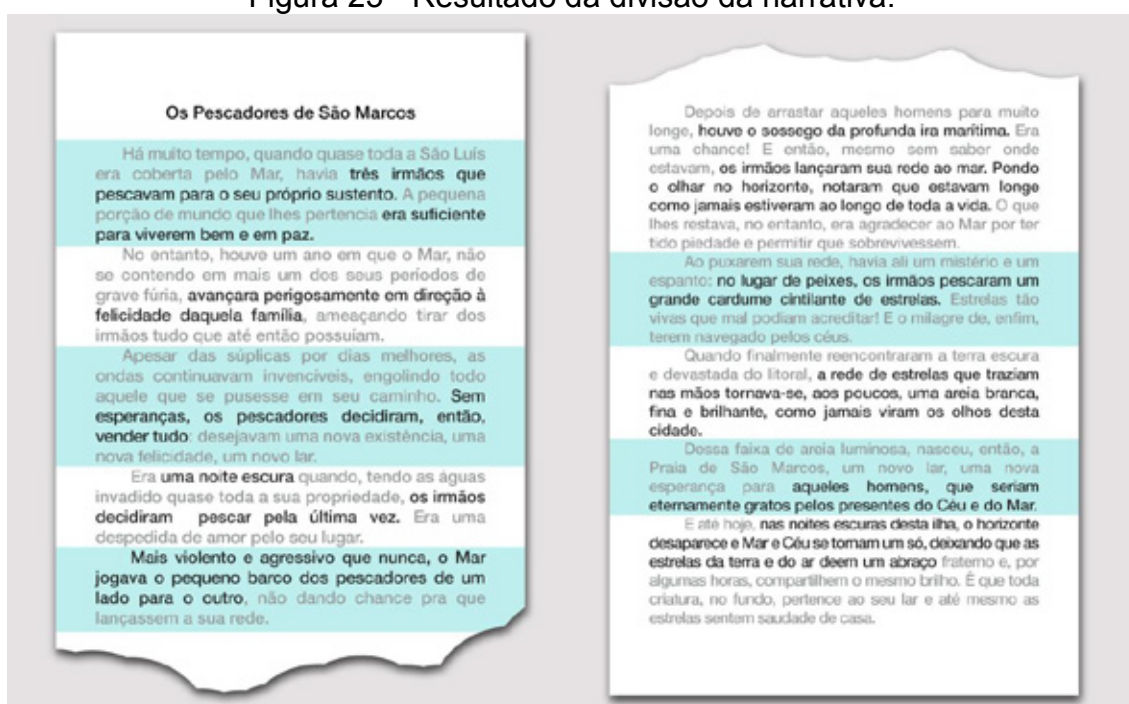
A escolha pelos trajés dos pescadores também são reflexo comportamental de suas características mentais. A rigidez exigida pelo irmão do meio se faz presente em um uniforme que o protege bem do sol das pescarias, enquanto a falta de maturidade do mais novo é revelada pelo desleixo de sua ausência de camisa e barras e calça irregulares. O irmão mais velho se apresenta como um equilíbrio entre as características divergentes dos irmãos, mostrando ao mesmo tempo cuidado e exposição em seu vestuário.

4.2.3 Escolha das Cenas

Para escolher as cenas a serem ilustradas, primeiramente foi pensado no recurso sonoro do eBook. Uma das opções de interação é ouvir a voz de um narrador contando a história, além da opção de ler o texto escrito. Dessa forma, foi importante considerar a divisão da história de acordo com oralidade do narrador.

O texto foi então separado em estrofes menores, considerando pontos de ação chave para o desenvolvimento das ilustrações. O resultado julgado empiricamente mais adequado foi o demonstrado na Figura 23.

Figura 23 - Resultado da divisão da narrativa.

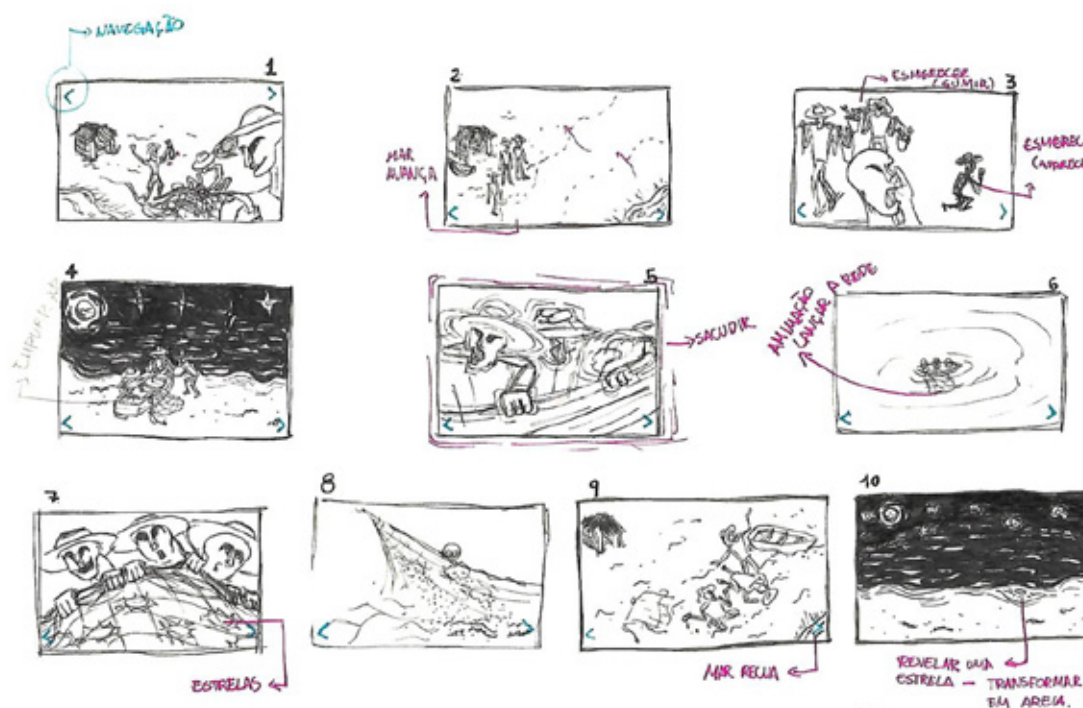


Fonte: Arquivo pessoal

Antes de começar as ilustrações do livro, foi realizado o planejamento das páginas pelo método de *sequential image* de Eisner (2008). Dessa forma, foram desenhadas miniaturas sem muito refinamento de como as ilustrações poderiam ser compostas.

Por se tratar de um livro digital interativo, nesta etapa foram feitas algumas considerações de movimento e construção das interações necessárias no eBook (Figura 24).

Figura 24 - Planejamento das animações por *Sequential Image*.



Fonte: Desenhos da autora.

Vale ressaltar que essa etapa de planejamento contou com diversos testes até chegar ao resultado supracitado. Mesmo assim, durante o refinamento das ilustrações, ainda são possíveis alterações na composição das imagens.

4.2.4 Dummy Book e Layout

Como já mencionado no Capítulo 2, o *dummy book* é um projeto preliminar que tem como resultado uma versão menos refinada, mas bastante similar da composição final (EISNER, 2008). Portanto, as dimensões do arquivo final já devem ser conhecidas.

Dessa forma, antes de iniciar o desenvolvimento desta etapa projetual, foi necessário escolher as dimensões que o livro digital deveria possuir. Para isso, foi

optado por trabalhar com as medidas especificadas para o dispositivo *iPad Pro*, sendo elas 2732 x 2048 pixels, com resolução 72 ppi (arquivo digital).

O layout e o posicionamento dos textos são elementos que são definidos juntos da criação do *dummy book*. Isso se deve ao fato de ser uma fase do projeto em que a arte gerada é bastante similar ao produto final (EISNER, 2008).

É importante mencionar que a metodologia descrita por Eisner (2008) e McCloud (2008) foi adaptada por se referir originalmente à produção de livros impressos. Por se tratar de um trabalho voltado para a produção de um livro digital, foram anotadas algumas indicações de movimento e ação nas cenas (Figura 25).

Figura 25 - Primeira página do *Dummy Book*

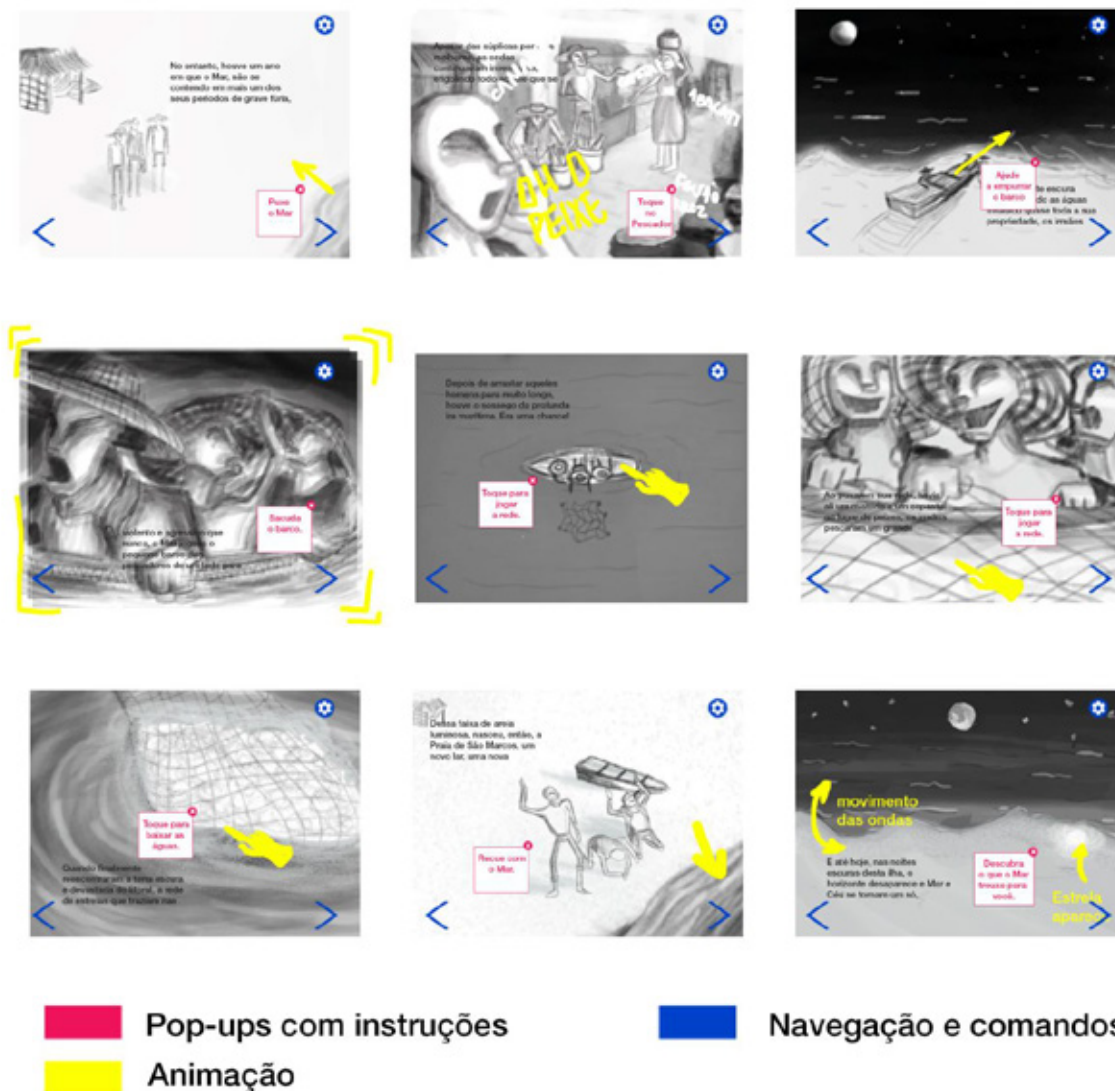


Fonte: Desenhos da autora

Tomando como base os tipos de layout descritos por Linden (2011), foi adotado em todas as páginas do livro digital o layout de estilo conjunção. Essa decisão foi tomada devido a uma vantagem que o formato digital possui, que é a maior gama de cores possíveis em telas (EISNER, 2008). Por causa disso, todas as

ilustrações do eBook desenvolvido foram produzidas de forma que ocupassem inteiramente as dimensões do iPad.

Figura 26 - Demais páginas do *Dummy Book*



Fonte: Desenhos da autora.

Por meio da Figura 26 é possível observar o planejamento das demais páginas do *dummy book*, com indicações de interação, navegação e *pop-ups* informacionais.

4.2.5 Tipografia

Como qualquer livro, seja ele impresso ou digital, o uso de letras para descrever ou mesmo ilustrar uma cena é muitas vezes inevitável. O conto dos Pescadores de São Marcos, desenvolvido neste trabalho, precisava possuir legibilidade e inteligibilidade para comunicar a história à criança.

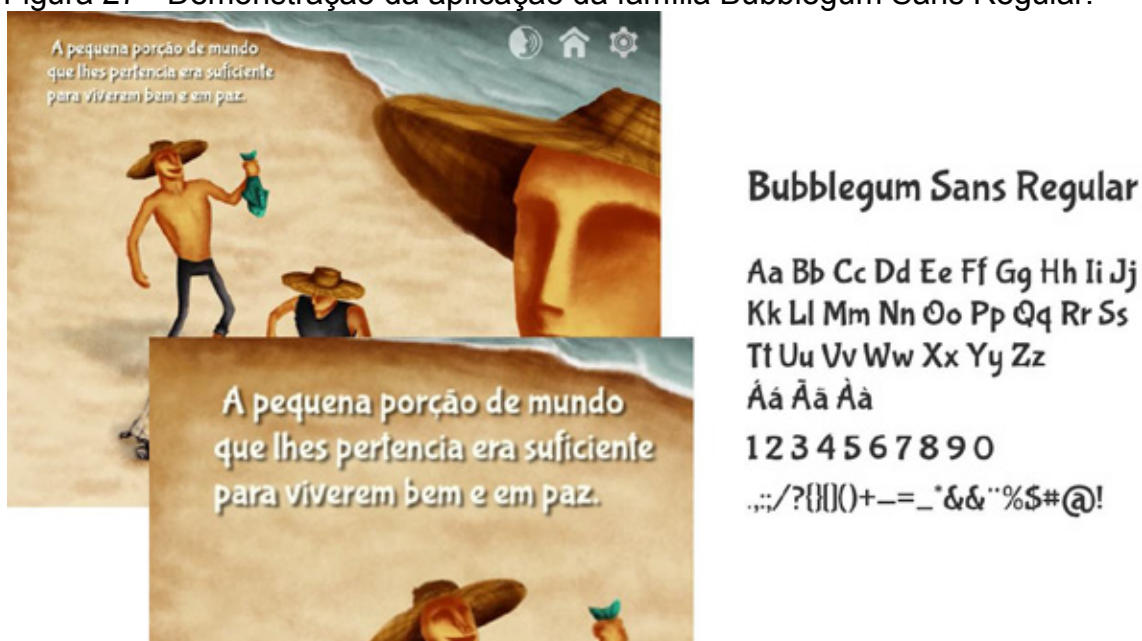
De acordo com Sanders (*apud* Santos, 2013), legibilidade é um conceito relacionado ao reconhecimento de cada letra ou palavra individualmente e em relação aos demais caracteres. Por outro lado, inteligibilidade tem a ver com a fluidez que os tipos proporcionam ao seu leitor.

Considerando que o público principal é composto por crianças ainda aprendendo a ler, essas duas características supracitadas são relevantes ao projeto.

Além disso, devido à presença de muitas texturas nas ilustrações e por não possuírem uma área livre dedicada unicamente ao texto, a tipografia escolhida deveria ser condizente com o estilo visual das ilustrações, mas também deveriam se sobressair do fundo com a finalidade de garantir sua legibilidade e inteligibilidade.

Por conseguinte, foi empregada a família tipográfica Bubblegum Sans Regular, que possui um caráter vernacular que se alinha ao tom regional das ilustrações, mas foi adicionado um efeito de sombra projetada ao texto, para melhorar o contraste entre texto e fundo, garantindo, assim, a legibilidade da narrativa (Figura 27).

Figura 27 - Demonstração da aplicação da família Bubblegum Sans Regular.

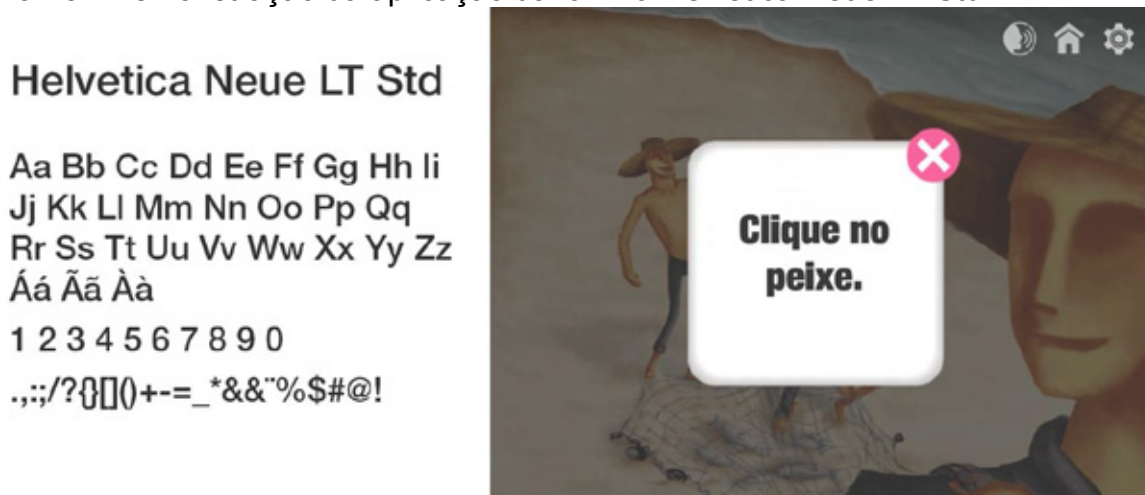


Fonte: Desenhos da autora

Ademais, outra necessidade do projeto era a escolha de uma *typeface* para ser utilizada nos *pop-ups* com textos instrucionais de uso e interação do *eBook*. Diferente da tipografia definida para o conto, as informações de uso devem ser claras e objetivas e tal característica deve ser refletiva na tipografia que lhes traduzem. Sendo assim, a família tipográfica Helvetica Neue LT Std foi a

selecionada por suas características geométricas, pela linearidade entre hastes e pela altura dos constante entre os caracteres (Figura 28).

Figura 28 - Demonstração da aplicação da família Helvetica Neue LT Std.



Fonte: Desenhos da autora

Por fim, a organização em versos da narrativa, originalmente em prosa, foi realizada de modo a direcionar a leitura da criança, além de ser uma forma de guiar o "ouvido interno" do leitor, segundo Eisner (2008), que sugere ser mais uma função dos arranjos tipográficos.

4.2.6 Processo de Ilustração

Durante o processo de ilustração, foi necessário escolher primeiramente o tipo de mídia que seria trabalhado. Por se tratar de um *eBook*, foi preferida a utilização da mídia digital. No entanto, apesar de serem ilustrações compostas por pintura digital, o caráter regional que o conteúdo da narrativa desenvolvida possui, traz consigo o apelo ao trabalho manual.

Tomando como referência os trabalhos do Studio Muti, foram utilizadas diversos tipos de textura com o propósito de agregar tal estilo visual às ilustrações. A presença dessas texturas servem como estímulos visuais para a criança (SALISBURY e STYLES, 2012). No entanto, para atribuir efetivamente o traço manual às ilustrações, foi necessário observar atentamente o processo artístico de Elżbieta Wasiuczynska, em que é possível notar uma tridimensionalidade causada pelos níveis de tinta pinceladas no papel.

A Figura 29 retrata as similaridades entre o trabalho manual de Wasiuczynska e o tratamento digital executado nas ilustrações do eBook, utilizando-se como exemplo o quadro da página 3 do livro digital.

Figura 29 - Produção digital com aspecto manual.



Fonte: Criado pela autora com dados extraídos de Wasiuczynska (2017) e arquivo pessoal.

Conforme apresentada na Figura 30, a disposição lado a lado das ilustrações evidenciam uma clara consistência em termos de paleta cromática, estilo de composição e *design* de personagens. Todas as decisões comportamentais dos personagens foram baseadas nas personalidades definidas para cada um deles,

como já descritas anteriormente neste trabalho. Samara (2005) explica que a escolha de cores influencia diretamente na percepção que o público terá diante de uma composição gráfica. Por isso, a preferência por cores quentes e terrosas como o tom de pele para os pescadores, reforçam a ideia de serem pertencentes àquele lugar, como é narrado no conto e os tons mais frios presentes no mar representam, além da conotação realista da imagem, a oposição entre os três pescadores e o Mar impiedoso presentes no conto.

Figura 30 - Ilustrações desenvolvidas para o conto "Os Pescadores de São Marcos"



Fonte: Desenhos da autora.

Outro fator importante para o desenvolvimento das ilustrações foi enfatizar a importância do resgate da cultura popular em São Luís do Maranhão,

uma vez que é o objetivo geral deste trabalho. Nesse contexto, a construção dos cenários e os elementos que os compõem são resultados dos desenhos de observação realizados no início do projeto, misturados com a própria experiência pessoal que a autora possui com a cidade de São Luís.

Tal fato agrega valores individuais ao trabalho, mas também reforça a ideia de que cada cidadão possui seu ponto de vista e seu modo de contar história e que são essas diferentes experiências que geram contos, cantigas, danças e eventos que, com o tempo, criam raízes e se transformam em memória popular, transfigurando-se em uma tradição.

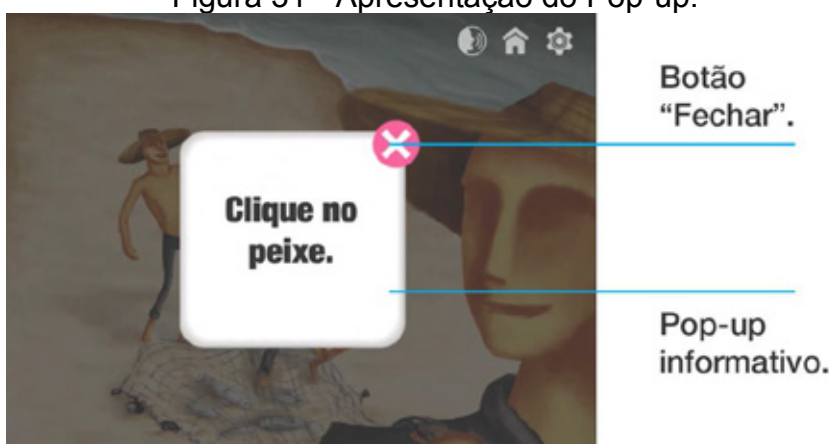
4.3 Critérios Ergonômicos da interface do eBook

Conforme mencionado no Capítulo 2, este trabalho não se aprofunda na construção de uma interface com todos os testes de usabilidade e pesquisas de ícones necessárias. Mas, apesar dessa limitação, foi sugerido um modelo de interface baseado nos critérios ergonômicos da interface especificados na Seção 2.3, desenvolvidos por Bastien e Scapin (*apud* CYBIS, 2010).

De acordo com o que foi planejado durante a confecção do *dummy book*, a utilização de *pop-ups* informando o comando de cada página para ativar as interações, foi avaliado como uma forma prática e rápida de garantir que o critério de prestação fosse conferido à interface do eBook (Figura 31).

Além do mais, a possibilidade de usar as setas de navegação ou simplesmente deslizar o dedo sobre a tela para passar as páginas, é uma forma de conferir flexibilidade à interface, deixando a critério do usuário decidir qual maneira melhor lhe convém utilizá-la.

Figura 31 - Apresentação do Pop-up.



Fonte: Desenhos da autora.

Outrossim, o posicionamento no canto superior direito e o agrupamento por cor e pelo formato de ícones, evidenciam a associação das três funções como um grupo semelhante dentro do sistema, conferindo os dois itens do *checklist*: agrupamento por localização e por formato. Esse tipo de organização reduz o tempo gasto para realização de uma ação desejada pelo usuário (Figura 32).

Quanto ao quesito *feedback*, cada toque entre o usuário e a tela do dispositivo de leitura, haverá respostas tanto visuais quanto sonoras (Figura 32), sendo as respostas sonoras opcionais, podendo ser ativadas e desativadas conforme as necessidades individuais de cada usuário.

A avaliação da coerência visual do sistema se dá em vários aspectos, mas principalmente na divisão da interface em dois momentos diferentes: entreterendo e informando. É possível perceber que o contraste visual entre as duas famílias tipográficas, por exemplo, ajudam no reconhecimento dos dois tipos textuais, narrativo e informacional, evidenciando a distinção entre suas respectivas funções.

Figura 32 - Detalhamento da interface.



Fonte: Desenhos da autora.

Adicionalmente, as mensagens de caráter informativo receberam um tratamento vetorial, enquanto as animações e ilustrações recebem um estilo que se assemelha ao estilo manual de Wasiuczyńska (2017). Todas essas decisões influenciam diretamente na percepção que a criança tem do que possui um tom mais sério e o que é, de fato, a parte visual e lúdica do livro digital.

Finalmente, a escolha dos ícones de "configuração", "início", "ativar texto" e "ativar voz do narrador" foi realizada de forma empírica (Figura 33).

Figura 33 - Ícones do sistema.



Fonte: Desenhos da autora.

Vale ressaltar que para uma avaliação precisa e detalhada do nível de entendimento de cada item adicionado nesse trabalho, seria essencial a aplicação de teste com o público infantil, para avaliar seu nível de entendimento e, se necessário, realizar um *redesign* dos ícones.

5 RESULTADOS

Após as fases do desenvolvimento gráfico e das considerações feitas acerca da interface interativa, foi gerado um documento no formato *ePub*. Devido às limitações do projeto já mencionadas, as interações não alcançaram seus atributos funcionais, mas foram simuladas em vídeo.

As dez páginas foram desenvolvidas com as ferramentas de edição de imagem e vídeo, respectivamente, Adobe Photoshop e Adobe After Effects. O arquivo *ePub* foi gerado a partir do programa Adobe InDesign. O resultado das páginas do eBook finalizadas podem ser encontrados nas Figuras 34, 35, 36, 37, 38 e 39, totalizando o montante de dez páginas ilustradas interativas.

Figura 34 - Página 1 do eBook.



Fonte: Desenhos da autora

Devido à escolha pelo layout estilo conjunção e ao volume de texto em alguns parágrafos, em alguns momentos os parágrafos precisaram ser subdivididos dentro de uma mesma página. Desta forma, foi possível não somente um melhor aproveitamento do espaço ilustrado, mas também a utilização de um tamanho

adequado para leitura. Tal recurso foi aplicado na maioria das páginas, ausentando - se apenas nas páginas 5, 8 e 9.

Figura 35 - Páginas 2 e 3 do eBook.

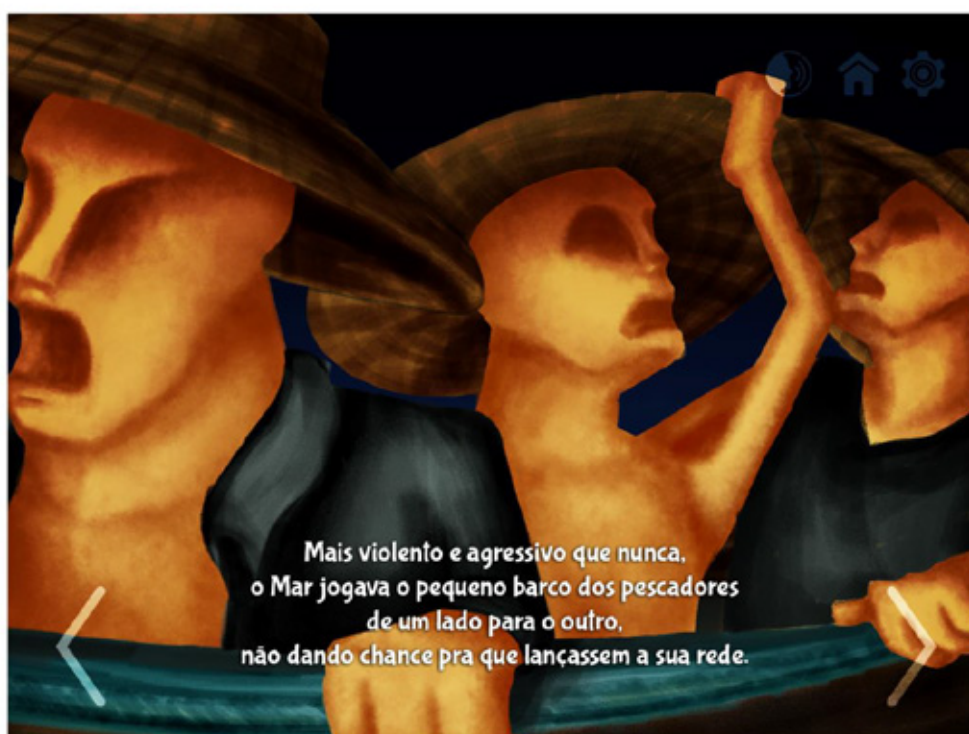
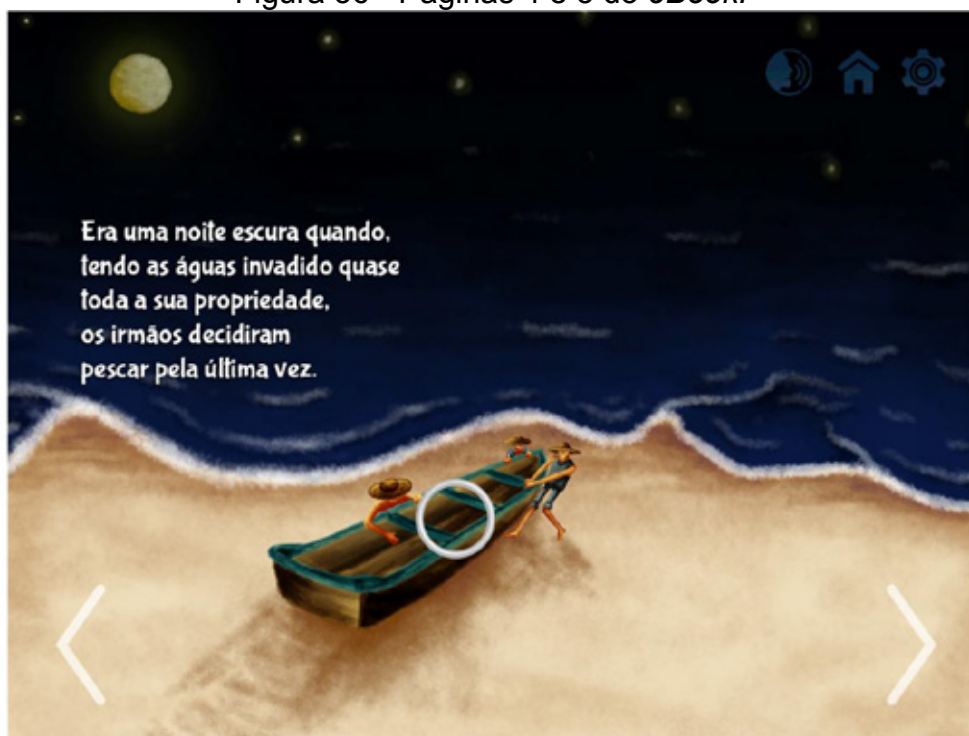


Fonte: Desenhos da autora

Os cenários desenvolvidos a partir da experiência pessoal, misturado aos desenhos de observação, tentam reproduzir o ritmo e a temperatura dos lugares.

Como é possível notar por meio da Figura 35, as ilustrações das páginas 2 e 3 representam momentos opostos: enquanto a página 2 retrata a praia e a vida serena dos irmãos pescadores, a composição gráfica da página 3 conota a euforia, movimento, variedade e cores presentes em uma feira livre de São Luís do Maranhão.

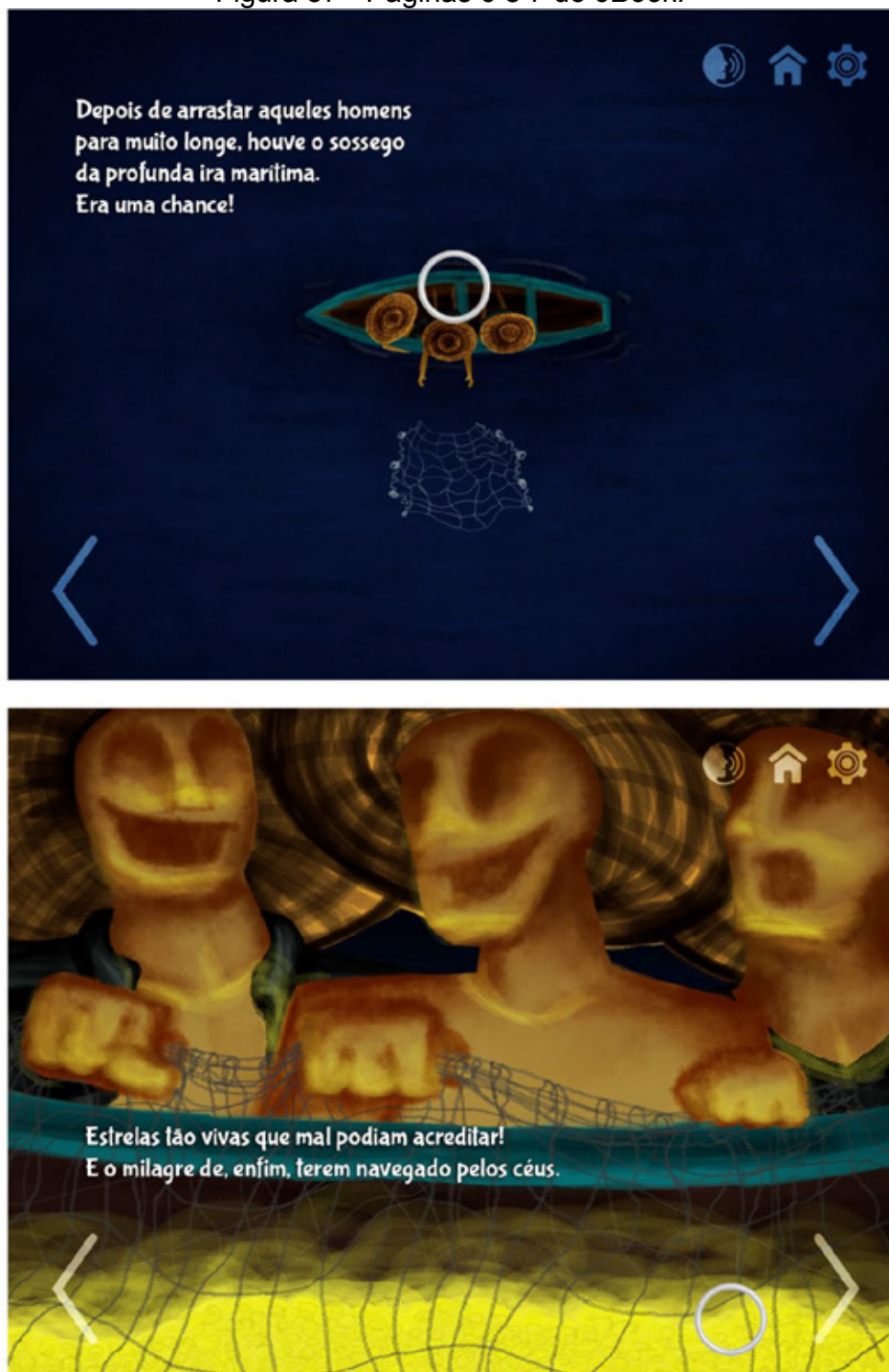
Figura 36 - Páginas 4 e 5 do eBook.



Fonte: Desenhos da autora

As interações propostas tentam ser relevantes à narrativa, de forma que a criança se sentisse parte da construção da história. Na página 5, por exemplo, o Mar agitado é simulado a partir do movimento real do *iPad*, ao ser balançado pela criança leitora.

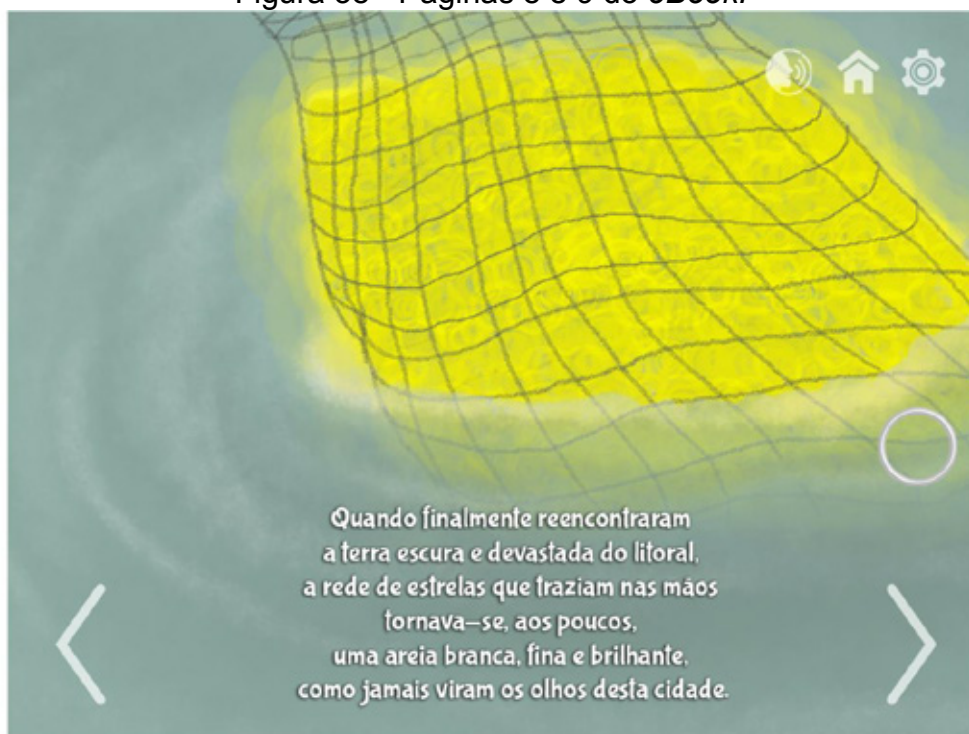
Figura 37 - Páginas 6 e 7 do eBook.



Fonte: Desenhos da autora

Da mesma forma, a criança também é estimulada a "empurrar" o barco para o mar na página 4 (Figura 36) e a jogar a rede na página 6 (Figura 37), dentre outros momentos nas demais páginas do eBook.

Figura 38 - Páginas 8 e 9 do eBook.



Fonte: Desenhos da autora

Figura 39 - Página 10 do eBook.



Fonte: Desenhos da autora

O último quadro revela uma estrela que foi trazida dos céus para as margens da praia. Nesse momento, o conto deixa subentendido que é possível encontrar estrelas se tornando areia na praia, gerando uma dúvida sobre o conto ser real ou não. Esse encerramento é intencional, cabendo ao leitor decidir se acredita ou não na veracidade do conto, caracterizando o formato narrativo de lendas. Essa forma de contar a história, seja ela referente a um lugar, objeto ou pessoa, contribui para a formação cultural da criança ludovicense por meio do ensino proveniente do conhecimento popular.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho tem como principal objetivo a criação de um protótipo de *ebook* interativo para o público infantil, com a função de atualizar a cultura popular de São Luís - MA de contar lendas. A necessidade de um formato digital e interativo se deu pelos recentes avanços das tecnologias, que se faz presente na vida de muitos indivíduos. Essa imersão no mundo tecnológico possui um forte impacto na rotina de uma criança, que cresce em contato constante com dispositivos digitais e aplicativos com acesso à internet e, conseqüente, com acesso à cultura mundial.

Nessa perspectiva, como principal contribuição deste trabalho, foi o desenvolvimento de um protótipo de livro digital ilustrado, além da criação de um novo conto para São Luís do Maranhão - Os Pescadores de São Marcos. Conduzir esse trabalho permitiu um aprimoramento dos conhecimentos prévios acerca da cultura ludovicense, evidenciando a real necessidade de investimento na área de pesquisa sobre a cultura popular.

As ilustrações desenvolvidas atingiram o nível desejado de detalhamento, no entanto, devido ao tempo permitido, as interações e o design da interface no *ebook* desenvolvido ficaram apenas caracterizados como sugestões e simulações do que poderia vir a ser desenvolvido no futuro, com a aplicação dos testes de usabilidade necessários, estudo de ícones, dentre outros.

Portanto, é importante ressaltar o desejo de continuar esse projeto, explorando novos lugares, elaborando novos contos e ilustrações e realizando todos os estudos necessários para elaboração de uma interface interativa funcional, prática e intuitiva.

REFERÊNCIAS

AMPHILO, Maria Isabel. Folkcomunicação: por uma teoria da comunicação cultural. **Anuário Unesco Metodista de Comunicação Regional**, v. 15, n. 15, p. 193-212. 2011. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/AUM/article/view/4740/4025>>. Acesso em: 03 fev. 2017.

BAYARD, Jean-Pierre. **História das Lendas**. [s.l.: s.n.], [2002?]. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/lendas.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2017.

BENJAMIN, W. **Magia e Técnicas, Arte e Política**. São Paulo, SP: BRASILIENCE, 1996. 253p.

BOGÉA, Lopes; VIEIRA, Antônio. **Pregões de São Luís**. São Luís: FUNCMA, 1999. CARDOSO, Rafael. Design para um Mundo Complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012. Resenha de: AGUIAR, Sara. Rafael Cardoso. Design para um Mundo Complexo. **Comunicação Pública**. vol.8 n14, p. 143-150, 2013.

CATENACCI, Vivian. **Cultura Popular: Entre a Tradição e a Transformação**. 15(2). p. 28-35. 2001. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/spp/v15n2/8574.pdf>>. Acesso em: 07 mar. 2017.

COELHO, Rogério. **Ilustrações para Livros e Revistas**. Rogério Coelho Ilustrador. 2016. Disponível em: <<http://rogeriocoelhoilustrador.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 14 jan. 2017.

COLE, M.; HAKKARAINEN, P; BREDIKYTE, M. **Contexto cultural e aprendizagem na primeira infância**. Enciclopédia sobre o Desenvolvimento na Primeira Infância, fev. 2010. Disponível em: <<http://www.encyclopedia-crianca.com/sites/default/files/textes-experts/pt-pt/2094/contexto-cultural-e-aprendizagem-na-primeira-infancia.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2017.

CYBIS, WALTER. **Ergonomia e Usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. Novatec Editora, 2010.

DAQUINO, F. **O que é o formato ePub?** TECMUNDO, fev. 2010. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/amazon/3644-o-que-e-o-formato-epub-.htm>>. Acesso em: 19 jan. 2017.

DIGITAL BUZZ. **Alice eBook For iPad: Simply Amazing**. 2010. Disponível em: <<http://www.digitalbuzzblog.com/alice-eBook-for-ipad-simply-amazing/>>. Acesso em: 20 fev. 2017.

EISNER, Will. **Comics and Sequential Art**. Principles and Practices From The Legendary Cartoonist. 2 ed. London: Norton, 2008.

FREIRE, M, R, T. **A origem e evolução do livro: do pergaminho ao e-book**. 2009. Dissertação (Mestrado) - Universidade Católica Portuguesa. Lisboa, 2009.

GOMES, E. S. L; GOMES-DA-SILVA, P. N; COSTA, C. S. **As Lendas e a Imaginação Simbólica: Uma Metodologia para a Sala de Aula**. Temática Livre – Artigo original, v. 10, n. 26, abr./jun. 2012.

GOVERNO DO MARANHÃO. **Biblioteca Benedito Leite abre a exposição de artes plásticas ‘Nossa Essência em Cores’**. São Luís, 04 abr. 2017. Disponível em: <http://www.ma.gov.br/biblioteca-benedito-leite-abre-a-exposicao-de-artes-plasticas-nossa-essencia-em-cores/>>. Acesso em: 15 abr. 2017.

GREEFF, M; LALIOT, V. **Interactive Cultural Experiences Using Virtual Identities**. Disponível em: <http://www.archimuse.com/publishing/ichim01_vol1/greeff.pdf>. Acesso em: 19 jan. 2017.

IPHAN, 2012. **Patrimônio Cultural Imaterial: Para Saber Mais**. Brasília, DF: IPHAN, 2012. 35p.

JACINTO, Joel. **Artista gráfico José de Ribamar Cordeiro Filho apresenta, na Feira do Livro de São Luís, a coleção “Pregoeiros e Praças de São Luís”**. São Luís, 08 out. 2015. Disponível em: <<http://joeljasinto.blogspot.com.br/2015/10/artista-grafico-jose-de-ribamar.html>>. Acesso em: 07 maio 2017.

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

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo, SP: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008. 264p.

MESQUITA, I, C, A; CONDE, M, G. **A Evolução Gráfica do Livro e o Surgimento dos e-books**. Intercom, jun. 2008. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2008/resumos/R12-0645-1.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2017.

NORONHA, R. G; OLIVEIRA FILHO, H. L; SANTOS, C. A. **A Cultura Afro-maranhense através de imagens**. São Luís, MA : EDUFMA, 2009. 80p.

OCEANHOUSE MEDIA. **Alice for the iPad**. 2016. Disponível em: <<https://itunes.apple.com/us/app/alice-for-the-ipad/id354537426?mt=8>>. Acesso em: 10 jan. 2017.

O ESTADO. Sem cuidados, monumentos de São Luís estão se deteriorando. **Imirante**, São Luís, 04 mar. 2016. Disponível em: <<http://imirante.com/mobile/oestadoma/noticias/2016/03/04/sem-cuidados-monumentos-de-sao-luis-estao-se-deteriorando.shtml>>. Acesso em: 20 maio. 2017.

PAIVA e RAMPAZO. **O menino e o Foguete**. 2016. Disponível em: <<https://www.instagram.com/omeninoeofoguete/?hl=pt>>. Acesso em: 10 jan. 2017.

PINHEIRO, Carlos. **eBooks e Bibliotecas**. [s.n.]. Lisboa: Bibliotecarbe. 2014. Disponível em: <<http://www.rbe.min-edu.pt/np4/file/1173/bibliotecarbe5.pdf>>. Acesso em: 28 jan. 2017.

PORTAL DA PROPAGANDA. **Projeto Leia para Uma Criança, do Itaú, conta com reforço da tecnologia para dar maior escala à causa**. 2016. Disponível em: <<http://portaldapropaganda.com.br/noticias/8346/projeto-leia-para-uma-crianca-do-itaú-conta-com-reforço-da-tecnologia-para-dar-maior-escala-a-causa/>>. Acesso em: 15 jan. 2017.

RICHARDS, John; STEBBINS, Leslie; NELSON, Angela. **Interactive Books for Early Literacy**. Research White Paper. Disponível em: <https://cdn.shopify.com/s/files/1/0322/7017/files/white_paper_01_2107.pdf?9041557846941630771>. Acesso em: 10 maio 2017.

RIBEIRO, Zema. **Catirina e Pai Francisco em quadrinhos – para além do auto do bumba meu boi**. São Luís, 16 jun. 2016. Disponível em: <<http://oimparcialblog.com.br/zemaribeiro/tag/beto-nicacio/>>. Acesso em: 12 maio 2017.

ROCHA, Romildo. **Instagram rocha1p**. 2017. Disponível em: <<https://www.instagram.com/rocha1p/?hl=pt-br/>>. Acesso em: 12 maio 2017.

SALISBURY, Martin. **Illustrating Children's Books**. Creating Pictures for Publication. 1. ed. Hauppauge: Barron's, 2004.

SALISBURY, Martin; STYLES, Morag. **Children's Picturebooks**. The Art of Visual Story Telling. [s.n]. London: Laurence King Publishing Ltd, 2012.

SAMARA, Timothy. **Guia de Design Editorial**. Manual prático para o Design de Publicações. [s.n]. Porto Alegre: Bookman. 2005.

SANTOS, Jusinete dos. **Avaliação de habilidades de leitura no ensino superior a partir da análise de provas de nivelamento**. 2013. 166f. Dissertação (Mestrado). - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1112729_2013_cap_3.pdf>. Acesso em: 22 maio 2017.

SARGEANT, Betty. **Interactive Storytelling: How Picture Book Conventions Inform Multimedia Book App Narratives**. Australian Journal of Intelligent Information Processing Systems, v. 13, n. 3, p. 29-34. 2013.

SERRA, André. Descubra as lendas e mistérios da cidade de São Luís. **O Imparcial**, São Luís, 04 set. 2015. Disponível em: <<https://oimparcial.com.br/noticias/2015/09/descubra-as-lendas-e-misterios-da-cidade-de-sao-luis/>>. Acesso em: 14 abr. 2017.

SHARACK, Matthew. **Trip to Europe**. Devian Art. 2009. Disponível em: <<http://sharack.deviantart.com/gallery/27508657/trip-to-europe-2009>>. Acesso em: 17 abr. 2017.

SOARES, Jader. **Behance Jader Sds**. São Luís, 2013. Disponível em: <<https://www.behance.net/jadersds>>. Acesso em: 28 abr. 2017.

SOUSA, L.S.C.S. **Cultura Global e Identidades Locais: Conflitos Culturais na Interface da Globalização**. XV Congresso Brasileiro de Sociologia, jul. 2011. Disponível em:

<http://www.academia.edu/11802372/CULTURA_GLOBAL_E_IDENTIDADES_LOCAIS_conflitos_culturais_na_interface_da_globaliza%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 19 jan. 2017.

SOUZA, Rodrigo F. S. **[QUADRINHOS] “Louco – Fuga” de Rogério Coelho (resenha)**. Nerd Geek Feelings. 2016. Disponível em: <<http://nerdgeekfeelings.com/quadrinhos-louco-fuga-de-rogerio-coelho-resenha/>>. Acesso em: 19 maio. 2017.

Studio Muti. **Tumblr Studio-multi**. 2017. Disponível em: <<http://studio-muti.tumblr.com/>>. Acesso em: 21 abr. 2017.

TEIXEIRA, Deglaucy; Jorge e GONÇALVES, Berenice S. **Interatividade e Multimídia no Contexto de Narrativas para eBook Infantil em Dispositivos Móveis: Uma Revisão Sistemática**. Conexão – Comunicação e Cultura. v. 13, n. 26, jul 2014.

WASIUCZYNSKA, Elżbieta . **Blogspot wasiuczynska**. 2017. Disponível em: <<http://wasiuczynska.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 14 maio 2017.