

O PROJETO DE DESIGN EDITORIAL PARA O LIVRO: DO FÍSICO AO DIGITAL

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO. CURSO DE DESIGN FACULDADE DE
ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN DA UFU.

ALUNA: LARA BORGES

Nº DE MATRICULA: 11611DIT044

ORIENTADORA: PROFESSORA DRA. CRISTIANE ALCÂNTARA

MEMBROS DA BANCA:
FREDERICO OLIVA

JUSCELINO HUMBERTO CUNHA MACHADO JR

UBERLÂNDIA
2019

SUMÁRIO

1.0. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	5
1.1. OBJETIVO	10
2.0. ANÁLISE DE SIMILARES	12
2.1. LIVROS FÍSICOS	12
2.1.1. POEMOBILES	12
2.1.2. CAIXA PRETA	13
2.1.3. EDITH DERDYK	14
2.1.3. CATÁLOGO RICO LINS	16
2.2. LEITURAS DIGITAIS	17
2.2.1. PORTFOLIO RICO LINS	17
2.2.2. PORTFOLIO BEHANCE	18
3.0. EBOOK	19
4.0. E-READER	19
4.1. KINDLE	19
4.2. KOBO	20
5.0. FORMATOS DE DOCUMENTO	21
5.1. PDF	22

5.2. EPUB	22
6.0. CONTEÚDO	23
7.0. PÚBLICO ALVO	27
8.0. MOODBOARD	28
9.0. ELEMENTOS FORMAIS PARA CONCEPÇÃO DO LIVRO	30
10.0. ESTRUTURA DO TEXTO	30
11.0. CRIATIVIDADE	31
11.1. APLICAÇÃO CRIATIVIDADE	33
11.1.1. TEMA	33
11.2. CORES	34
11.3. ILUSTRAÇÃO	34
11.3.1. CARTAS	35
11.3.1.1. SACERDOTIZA	35
11.3.1.2. LOUCO	36
11.3.1.3. DIABO	37
11.3.1.4. MORTE	38
11.3.1.5. O JULGAMENTO	39
11.3.1.6. ENAMORADOS	40
11.3.1.7. MUNDO	41
11.3.1.8. FUNDO CARTA/SOBRECAPA	42
11.4. ESTRUTURA	44
11.5. INTERATIVIDADE	45

11.5.1. BOTÕES	45
11.6. EXECUÇÃO	47
11.6.1. PROGRAMAS	47
11.6.2. PLATAFORMAS DE COMPARTILHAMENTOS	47
11.7. IMPREVISTOS	48
11.7.1. MODO DE APRESENTAÇÃO 01	48
11.7.2. ANIMAÇÕES	50
11.7.3. COMO CHAMAR ATENÇÃO?	50
11.7.4. SOBRECAPA	52
12.0. TESTES	54
13.0. CONCLUSÃO	55

1.0. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

A ascensão de livros e de plataformas de leitura digital na última década tornou-se um marco para os leitores que buscam praticidade. Isso, visto que proporcionam possibilidades que, antes, não eram acessíveis: como carregar sempre vários arquivos de leitura junto ao usuário de maneira que ele passe a poder manusear sempre um livro ou algum documento de leitura ao lado, em seu aparelho próprio de leitura, e-readers, ou até mesmo acessar tais arquivos em algum equipamento eletrônico, como computadores, tablets e smartphones.

No entanto, tal praticidade ainda não conquistou grande parte dos usuários, que ainda buscam o livro físico. Segundo um estudo apresentado no livro “Words onscreen: The fate of reading in a digital world”, realizado pela professora norte americana Naomi Baron, destacou-se que 92% dos estudantes, com quais realizou estudo, preferem realizar suas leituras em livros impressos em detrimento a livros físicos, alegando perda de foco e desconfortos físicos ao utilizarem meios digitais para leitura durante tempos prolongados. Isso se dá a partir do pretexto da falta de usabilidade, de maneira que alegam cansaço físico para os olhos e monotonia ao ler, tornando o ato cansativo e massivo.

Parace-nos que a constante digitalização e comercialização dos livros digitais teria resultado, ainda, em uma experiência próxima à propiciada pela leitura do livro físico. Logo, a proposta do presente trabalho é a de um estudo que busque entender e proporcionar para tais arquivos e plataformas digitais uma releitura das agradáveis experiências com o livro físico, tornando arquivos de

textos digitais mais interessantes, intuitivos e próximos à experiência de leitura de uma narrativa impressa. A partir disso, propiciar a diversidade da leitura e propagação do conteúdo físico existente, buscando o equilíbrio na convivência de ambos, de maneira que se amplie a diversidade de produção e possibilidades do design editorial na produção de ebooks. Isso, de maneira que os princípios da usabilidade, interatividade e legibilidade estejam sempre presentes e coerentes às duas plataformas de leitura.

Segundo Laura Pimentel (2017, p.57), “Modelo mental é um processo pelo qual o ser humano procura representar e interpretar o mundo ao seu redor, ou seja, as informações que permeiam em sua volta e que ele tenha acesso. Pela limitação do ser humano ao processar informações é essencial que a informação visual fornecida seja pensada previamente, a partir do qual o mesmo tenha q assimilar a estrutura, atribuindo um significado e causando um efeito de familiaridade, tornando assim o processo efetivo e sem repetições. As repetições são causadas por erros de modelos mentais, levando o indivíduo ao não entendimento do conteúdo”.

A partir disso, percebe-se a importância da criação de maneira que esta seja responsável pela tradução entre o usuário e a resposta do sistema, ajudando a compreender o processo de interação entre os mesmos, identificando as dificuldades principais e comparando os estilos de interação. Isso, de maneira que, ao se ter um modelo mental eficiente do livro, o usuário não necessite de meios repetitivos, sendo possível explorar outras trajetórias que antes não eram acessíveis, evitando assim a fadiga ao ler e tornando tal ato mais criativo e confortável.

Donald A. Norman (2004, p. 46), em seu livro “Design Emocional”,

afirma que usuários mais contentes são mais criativos e capazes de lidar com problemas diretamente. Sendo assim, ao entrar em contato com um produto mais atraente e divertido, o usuário acaba encontrando com mais facilidade as respostas para suas dúvidas, de modo que este se encontra mais calmo e aberto a possibilidades. Isso, de tal forma que um objeto que tenha um valor estético agregado, transparência de melhor qualidade e eficiência, de modo a deixar-se levar por esse apelo sensual do próprio produto. Dessa maneira, vê-se que o apelo ao emocional do usuário por meio do produto fornecido pode facilitar a usabilidade do mesmo, podendo concluir que para que seja fornecida uma experiência de qualidade e interativa ao usuário, o mínimo deve refletir tais estudos de Norman (2004), demonstrando, assim, um sistema controverso ao apresentado pelos sistemas digitais de leitura.

A crítica em cima das plataformas de leitura atuais, neste projeto, se dá por base de tais estudos, entendendo que, sistemas de leitura digital, como os e-books comercializados, não apresentem um atrativo que siga ao nível emocional do usuário, visto que suas plataformas são monótonas, muitas das vezes sem cor, sem textura, ou movimento. Não alcançando, assim, o nível de experiência desejado pelo usuário ao ler um livro digital, fazendo-o, muitas das vezes, ter preferência ao livro físico, em que a experiência parece mais completa e cheia de atrativos.

A partir disso, a editoração está fortemente presente neste projeto, de maneira que esta irá preparar o texto e imagem para publicação, aprimorando a imagem e verificando todo conteúdo textual junto ao design da obra, de maneira que se adeque a vários tipos de leitura pela percepção, reação, compreensão e integração. Isso, auxiliando no processo mental do próprio usuário, o que permite uma leitura

ra mais fluida e interessante, condizente com a obra em si.

Os aspectos do livro físico mudaram ao longo dos anos desde sua criação, alterando materiais que o compõe e explorando novas formas de estrutura, como o Livro de Folhas Soltas, as Concertinas, Livro In Folio e os tradicionais Livros em Cadernos, como também criando novos materiais para o papel, tais como o papel Offset, Papel Pólen, Papel Reciclado, Papel Couché e etc. Isso, com o intuito de aumentar a produção e disseminação deste, de modo a se adequar a produção em massa e a própria experiência do usuário no momento da leitura, o que influencia o leitor a ter uma percepção positiva do produto, alterando, assim, a editoração, o tamanho das folhas e seus materiais, e a disposição destes, de modo a proporcionar uma leitura mais divertida e confortável. Sendo assim, na contemporaneidade, os leitores têm acesso aos mais diversos estilos de livros, podendo escolher aqueles que mais se adequem ao seu estilo de leitura e gosto visual.

Sendo esse um dos pontos que fazem leitores preferirem o manuseio do físico em relação a leitura em ebooks, os mesmos também se sentem mais confortáveis ao lerem, pela sensação física em suas mãos, pela sensação ao mudar as páginas, pela praticidade e conforto durante a leitura, que também é causada pela diagramação do próprio texto, gerando equilíbrio, logo, de maneira que cause uma boa sensação de leitura e percepção, o que auxilia na memória visual do usuário, que compreende com mais facilidade a informação exposta no texto. As interfaces das atuais plataformas de leitura remetem sempre ao mesmo padrão visual, com cores no preto e branco, e pouca luz a fim de não incomodar os leitores durante a leitura. Os mais conhecidos e atuais leitores para plataformas digitais possuem uma interface com cores fracas, e pouco atrativa¹.

Segundo Júlio Plaza (1982), em seu texto “o livro como forma de arte”, podemos concluir que as características físicas do livro são aquilo que o torna intraduzível em outras plataformas, impedindo, assim, sua perfeita adequação em outros meios, visto que fatores importantes da sua estrutura, tais como a opacidade, o relevo, a dobra, a cor, a desdobração espacial, a flexibilidade e a textura não estão presentes em outros meios, tornando-o insubstituível.

Mas por que não tentar?

A partir disso, um dos desafios deste projeto é desenvolver um diálogo eficiente entre o livro físico, denominado por Plaza (1982), como livro poema, e a sua versão digital, de maneira que ambos consigam de modo mais eficiente traduzir entre si, podendo levar níveis proporcionais de interação do usuário e aprendizado.

1 O kindle é um exemplo de leitor digital produzido pela marca americana Amazon.

1.1. OBJETIVO

O objetivo deste trabalho é desenvolver um estudo em cima dos diversos estilos de livros e seus editoriais, propondo a partir disso a digitalização do seu conteúdo de maneira eficiente, de modo a proporcionar maiores níveis de experiência ao usuário. O livro escolhido para colocar em prática o estudo deste projeto foi desenvolvido na disciplina “Projeto Editorial”, ministrada pela professora Cristiane Alcantara no primeiro semestre de 2018, no curso de Design da Universidade Federal de Uberlândia. O projeto proposto foi o desenvolvimento da diagramação e criatividade do conto “A Cartomante” do escritor brasileiro Machado de Assis, que produziu em sua época obras renomadas e que agora estão em domínio público. Desse modo, proponho neste trabalho realizar a digitalização da releitura feita por mim do conto “A cartomante”, seguindo a identidade visual do mesmo e transcrevendo-o para o meio digital, propondo, assim, uma nova experiência ao leitor.

Sendo assim, a problematização deste projeto se dá na busca pela diversidade de produção e melhor aplicabilidade do design do projeto editorial para livros digitais, de maneira que se explore a pluralidade e diversidade já presentes no livro físico para o digital e explorar os elementos que o suporte digital possui, de maneira que acrescente ao projeto físico elementos que antes não eram explorados pela limitação do produto já existente.

Apesar de ambas as leituras, do livro físico e digital, resultarem no mesmo entendimento de conteúdo, o conforto do leitor é essencial durante a leitura do texto. Isso de maneira que possa impulsionar ou retardar sua leitura. A partir disso, este trabalho propõe buscar e

implementar uma diagramação eficiente que permita ao leitor mais níveis de interação com o texto, possibilitando para este novas experiências e sensações não comumente vivenciadas em leituras digitais, modificando, assim, a estrutura de texto corrido e permitindo novas interações na própria plataforma digital, de maneira que auxilie o leitor durante o processo, tornando mais divertido e interativo, aumentando, assim, sua capacidade de memória visual, o que resulta em uma maior capacidade de entendimento do texto, visto que as atuais plataformas não possuem um apelo estético e preocupações em relação à estrutura ou a imagem que passada ao usuário, o que causa, no mesmo, desinteresse pelo conteúdo em pouco tempo de leitura.

2.0. ANÁLISE DE SIMILARES

2.1. LIVROS FÍSICOS

2.1.1. POEMOBILES



FONTE: [HTTP://WWW.DEMONIONEGRO.COM.BR/](http://www.demonionegro.com.br/)



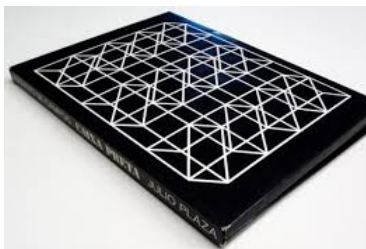
FONTE: [HTTPS://LIVREOPINIAO.COM/](https://livreopiniao.com/)



FONTE: [HTTPS://WWW.MUSEOREINASOM.ES/](https://www.museoreinasom.es/)

Livro objeto resultante do trabalho entre um artista e teórico Júlio Plaza e o poeta Augusto Campos. Julio e Augusto realizam um jogo de poemas tridimensionais que se movem segundo a manipulação do livro ao abrir as páginas, dando, assim, novos sentidos aos textos e melhorando a experiência proporcionada ao leitor.

2.1.2. CAIXA PRETA



FONTE: [HTTP://WWW.CASADASROSAS.ORG.BR/](http://www.casadasrosas.org.br/)



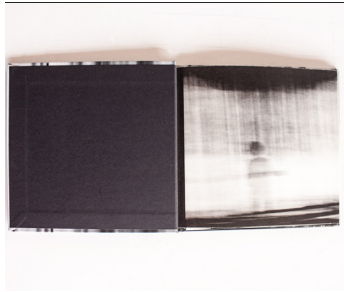
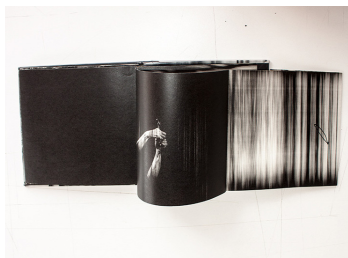
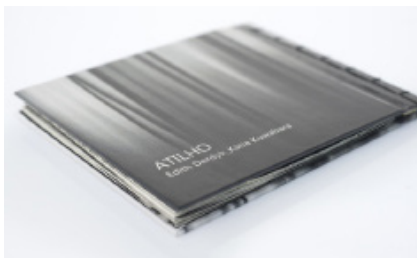
FONTE: [HTTP://GRAMATOLOGIA.BLOGSPOT.COM/](http://gramatologia.blogspot.com/)



FONTE: [HTTPS://PREFEITURA.PBH.GOV.BR/](https://prefeitura.pbh.gov.br/)

Obra em que a poesia se mistura à fotografia e a um estudo tipográfico em que se criam texturas. A obra continha os mais variados objetos e suportes, tais como poemas recortados, objetos e poemas-objetos, chamados de “cubogramas”, que ao montá-los estes assumem formas tridimensionais, em que o posicionamento dos ângulos influenciam diretamente na legibilidade do texto.

2.1.3. EDITH DERDYCK

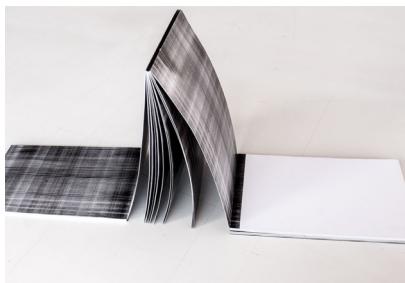
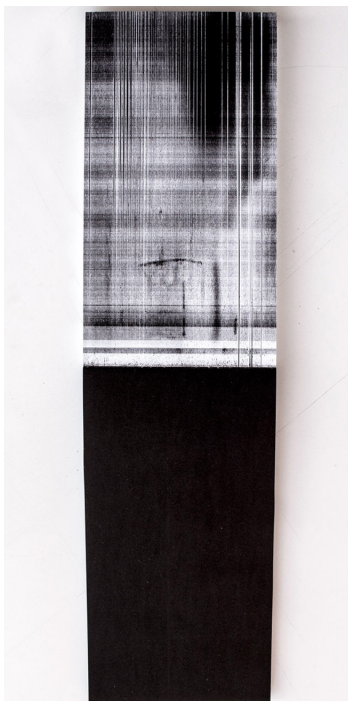


FONTE: [HTTP://CARGOCOLLECTIVE.COM/EDITHDERDYK/LAIVROS-DE-ARTISTA](http://CARGOCOLLECTIVE.COM/EDITHDERDYK/LAIVROS-DE-ARTISTA)

Edith Desrdyk é uma pintora, desenhista, designer gráfica e escritora brasileira, que explora o potencial artístico e novos conceitos a partir de linhas. Buscando novas especialidades ao materializar o traço e construir novas imagens no imaginário do usuário.

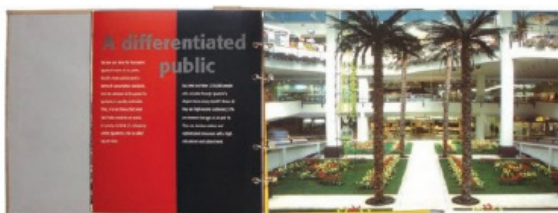
Os seguintes livros conversam com suas obras em si, transparecendo seus elementos e levando a ideia do tridimensional para o

bidimensional, sem que se perca a ideia visual pensada inicialmente. Isso, de maneira que Edith brinca com a editoração, o posicionamento das páginas e as conexões entre elas, desenvolvendo concertinas com arranjos fotográficos para representa-los em tais livros de artista.



FONTE: [HTTP://CARGOCOLLECTIVE.COM/EDITHDERDYK/LAIVROS-DE-ARTISTA](http://CARGOCOLLECTIVE.COM/EDITHDERDYK/LAIVROS-DE-ARTISTA)

2.1.4. CATALOGO IGUATEMI - RICO LINS

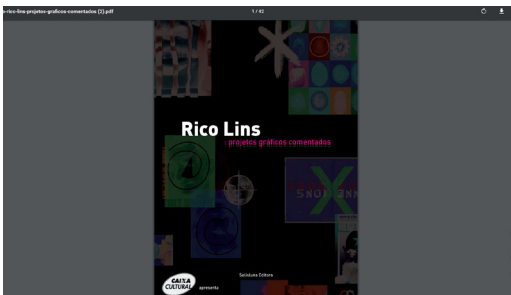


Resultando em um formato de fichário, foi confeccionado com tela em fios de aço. Busca transmitir uma imagem de solidez da construção e moda, transmitido, assim, por meio dos materiais que o compõe e seu formato, podendo ser customizados para públicos exclusivos.

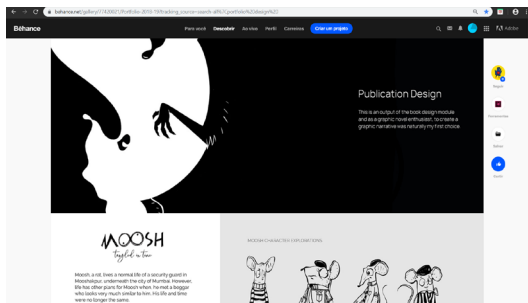
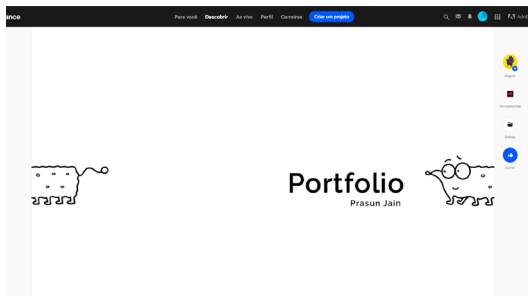
2.2. LEITURAS DIGITAIS

2.2.1. PORTFOLIO RICO LINS

Folha em formato espelhado, normalmente utiliza textos em apenas um dos lados dando um suspiro, junto a formas que não sobrecarregam a página, de maneira que Rico limita os elementos visuais das mesmas que conversam com a paleta de cores do projeto, resultando em um projeto equilibrado e harmonioso.



2.2.2. PORTFOLIO BEHANCE PRASUN JAIN



FONTE: [HTTPS://WWW.BEHANCE.NET](https://www.behance.net)

3.0.EBOOK

Abreviação de para “electronic book” ou livro digital. Trata-se de uma obra com o mesmo conteúdo que o livro físico impresso, na versão digital, em que o conteúdo foi reescrito no mesmo.

4.0. E-READER (LEITOR DE LIVROS DIGITAIS)

Apesar do fundador da Amazon ter contato com leitor de livros digitais em 1997, a empresa lançou seu produto mais tarde em 2007. Kindle é um leitor de livros digitais desenvolvido pelo Lab 126, uma empresa subsidiária da própria Amazon, que foi fundada com o objetivo de criar um produto para substituir o negócio de livros físicos da própria empresa e começar a vender versões digitais dos mesmos, buscando fornecer mais praticidade e usabilidade ao usuário.

4.1 KINDLE

Apesar do fundador da Amazon ter contato com leitor de livros digitais em 1997, a empresa lançou seu produto mais tarde em 2007. Kindle é um leitor de livros digitais desenvolvido pelo Lab 126, uma empresa subsidiária da própria Amazon, que foi fundada com o objetivo de criar um produto para substituir o negócio de livros físicos

da própria empresa e começar a vender versões digitais dos mesmos, buscando fornecer mais praticidade e usabilidade ao usuário²

4.1 KOBO

É uma empresa canadense fundada em 2009, com o principal serviço sendo o fornecimento de Shortcovers, um serviço para leitura de ebooks e compartilhamento de música em uma plataforma própria. Após sua fundação produziram várias versões de leitores digitais desde então, tal como o Kobo Touh, Kobo Glo, kobo Arc, Kobo Vox, entre outros, utilizando uma plataforma capaz de utilizar apps para Android e IOS e sua plataforma de publicação Kobo Writing Life, que possibilita o usuário a baixar, comprar, pesquisar e principalmente ler livros digitais, como também jornais, revistas e outras mídias digitais via rede sem fio. A empresa foi comprada pela companhia japonesa Rakuten e teve seu processo finalizado em 2016³.

1 Informações compiladas a partir do site:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2017/10/a-historia-do-kindle-leitor-de-livros-digitais-completa-dez-anos.ghtml>

2 nformações compiladas a partir do site: <https://canaltech.com.br/empresa/kobo/>

5.0. FORMATOS DE DOCUMENTO

LEITOR	FORMATO
Amazon Kindle, Kindle Fire (color), Kindle Touch, Kindle Touch 3G	AZW, PDF, TXT, non-DRM MOBI, PRC
Nook Simple Touch, Nook Tablet	EPUB, PDF
iPad	EPUB, IBA (livros multitouch criados com o iBooks Author), PDF
Sony Reader PRS-350, PRS-650, PRS-950	EPUB, PDF, TXT, RTF, DOC, BBeB
Kobo eReader, Kobo Touch, Kobo Arc	EPUB, PDF, TXT, RTF, HTML, CBR (comic), CBZ (comic)
PocketBook Reader, PocketBook Touch	EPUB DRM, EPUB, PDF DRM, PDF, FB2, FB2.ZIP, TXT, DJVU, HTM, HTML, DOC, DOCX, RTF, CHM, TCR, PRC (MOBI)

Cada leitor digital utiliza um formato de arquivo que é pre estabelecido pelo fabricante o qual estabel qual tipo de arquivo será aceito e que formato.

5.1. PDF (PORTABLE DOCUMENT FORMAT)

Foi desenvolvido no ano de 1991 pelo cofundador da Adobe Dr. John Warnock, tendo como ideia principal que as pessoas poderiam enviar, adaptar documentos de qualquer proveniência e realizar a impressão dos mesmos a qualquer momento em qualquer computador. Hoje em dia o PDF, Portable Document Format, é um software aberto ministrado pela International Organization for Standardization (ISO) que possibilita o usuário a ter acesso a links, botões, campos de formulários, áudio, vídeo e lógica de negócios.³

5.2. EBUP

É um formato de documento que foi resultado da iniciativa IDP-F (International Digital Publishing Forum), que engloba empresas importantes do meio, como a Adobe, a Hewlett Packard e a Sony. Essa iniciativa teve como intuito a padronização e democratização do acesso a plataformas de ebook, em que este possibilita uma melhor adequação do conteúdo exibido no aparelho escolhido, pelo usuário, para realizar o processo de leitura. Como também possibilita maiores níveis de conforto, visto que além do ajuste das páginas nos dispositivos, o Epub também possibilita o aumento da fonte, o que leva ao leitor maior conforto e adequação do texto segundo suas preferências.⁴

³ Informações compiladas a partir do site:
<https://acrobat.adobe.com/br/pt/acrobat/about-adobe-pdf.html>

⁴ Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/amazon/3644-o-que-e-o-formato-epub-.htm>

6.0. CONTEÚDO

O conteúdo escolhido para ser realizado uma releitura, no meio digital, foi o conto “A Cartomante” do escritor brasileiro Machado de Assis, que se encaixa nas seguintes características:

A. Produzido
B. Clássico da literatura brasileira
C. Possui formato de conto
D. Possui varios projetos editoriais variados ao longo dos anos
E. Cenário que se passa no Rio de Janeiro
F. Temática

A popularidade de Machado é notável mundialmente, abrangendo assim um vasto número de leitores. A partir disso uma releitura de sua obra abrangeria uma maior quantidade de leitores, que se interessam pelo assunto, de modo a proporciona-los novas experiências com o próprio livro e as histórias escritas pelo autor, levando-os a novos conceitos e fazendo-os reler e ver de outra maneira um clássico literário brasileiro editorado na contemporaneidade.









7.0. PÚBLICO ALVO

O objetivo deste projeto é abranger todos os leitores interessados no conteúdo literário quanto no conteúdo gráfico. A partir disso, o público alvo escolhido para este projeto primeiramente são os frequentadores das feiras literárias e designers ligados à área de editorial e gráfico que procuram ampliar a produção literária de editoras autônomas, como também ampliar e diversificar a releitura de livros, inserindo conceitos novos e diversificando a editoração, a fim de disseminar posteriormente para outros públicos e popularizar essa produção literária.

8.0. MOODBOARD DE REFERENCIAS



9.0. ELEMENTOS FORMAIS PARA CONCEPÇÃO DO LIVRO DIGITAL

Esses elementos foram desmeados por meio das observações da experiência do livro produzido, A Cartomante, de Machado de Assis:

A. Cor
B. Textura
C. Composição das páginas
D. Movimento

10.0. ESTRUTURA DO TEXTO

A estrutura deste projeto seguirá os seguintes critérios:

A. Grid regular
B. Identidade visual do livro físico
C. Botões interativos

11.0. CRIATIVIDADE

Para a criatividade do presente projeto foi proposto o Brainstorming Clássico, a fim de se possibilitar uma maior liberdade de idéias e referências. Primeiramente foram levantados uma lista dos principais problemas relacionados à leitura de livros e arquivos de textos digitais.

A. Monotonia

B. Desconforto

D. Falta de Pertencimento

D. Ausência de movimento

Posteriormente foram listadas as principais características positivas presentes no livro físico:

A. Beleza

B. Noção de pertencimento do livro objeto

D. Capa

D. Estrutura física

Dito isso, passou-se a observação e enumeração dos principais elementos do projeto “A Cartomante”. Para tal, foram observadas inicialmente as características relativas à:

A. Composição
B. Grid
D. Tipografia
D. Elementos visuais (ilustração)
E. Estrutura do livro e páginas
F. Capa
D. Sobrecapa
D. Apêndices (cartas e envelope)

Após o estudo e análise de tais características foi realizado um brainstorm com com os elementos que melhor representariam e espelhariam a essência do livro objeto “A Cartomante”.

ELEMENTO SURPRESA

INTERATIVIDADE

SOBRECAPA

TEXTURA

FLUIDEZ

COR

ESTRUTURA

MOVIMENTO

DIAGRAMAÇÃO



CARTOMANTE

ELEMENTOS PRÉ-TEXTUAIS

MACHADO DE ASSIS

TEMA

ILUSTRAÇÃO TARÔT

11.1. APLICAÇÃO DA CRIATIVIDADE

Finalmente apresentaremos a proposta final, em que buscou-se trabalhar cada um destes elementos do projeto editorial físico de modo digital, buscando deste modo, um aprimoramento do projeto editorial digital, por meio das características físicas da editoração.

11.1.1. TEMA

Para o tema proposto foi trabalhado uma releitura das cartas de Tarô de Marsella, de maneira que este espelhe uma identidade visual única que leve o próprio conceito e converse com o conto “A Cartomante”.

A partir disso, foram desenvolvidas ilustrações com a releitura das cartas, seguindo sempre os mesmo estilo de formas e cores, com o intuito de criar uma padronização para o projeto. Dessa maneira, foram espalhadas nos espaços do livro ilustrações de partes fragmentadas do verso da própria carta produzida, como também as releituras das cartas de tarô, escolhidas por mim, a fim de representar as paginas por meio das cartas as situações vividas e como elas poderiam ser espelhadas para as cartas de tarô.

11.2. CORES



#00643D



#F5E27C



#697AA2



#ED8976

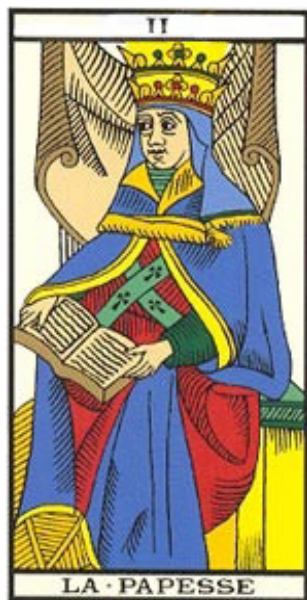
As cores escolhidas para este projeto estão ligadas ao próprio baralho de Marsella, de modo que os tons de suas cores foram levemente alteradas. De modo que apesar de ser uma releitura da mesma, esse projeto ainda possui um nítido grau de pertencimento em relação as cartas originais.

11.3. ILUSTRAÇÃO

A partir disso foram confeccionadas ilustrações que seguem a releitura de 5 cartas, sendo elas: O louco, Sacerdotiza, Enamoradas, Morte, O julgamento e Diabo. Além disso realizou-se a confecção de uma ilustração que remete ao fundo das cartas de tarô, completando assim o tema proposto e seguindo os temas da Cartomante.

11.3.1. CARTAS

11.3.1.1. SACERDOTISA

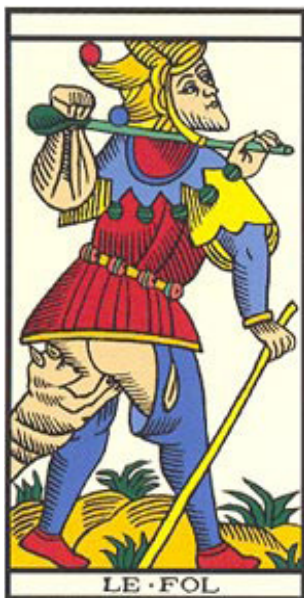


TAROT MARSELLA

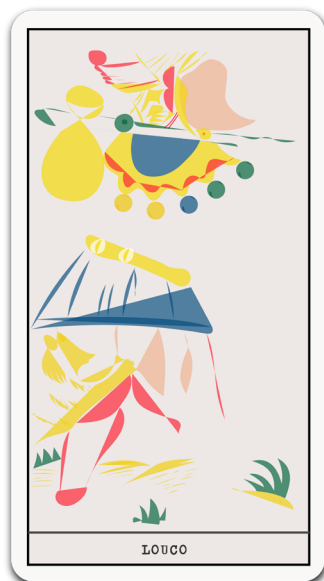


RELEITURA

11.3.1.2. LOUCO

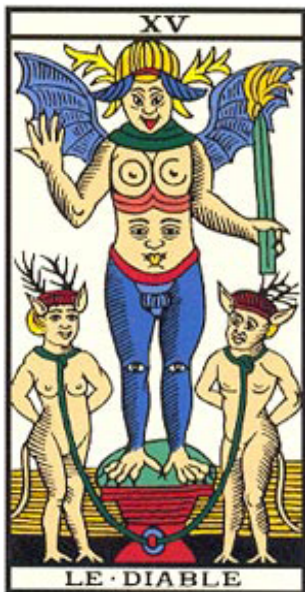


TAROT MARSELLA

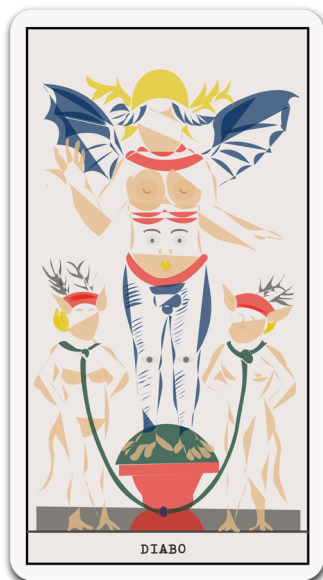


RELEITURA

11.3.1.3. DIABO

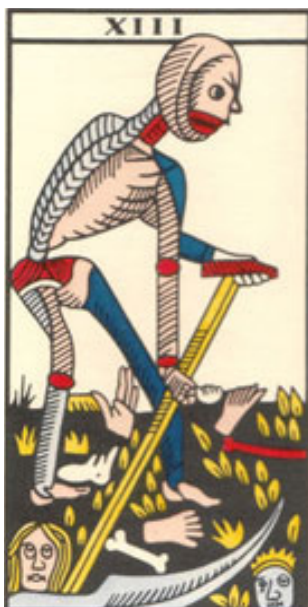


TAROT MARSELLA

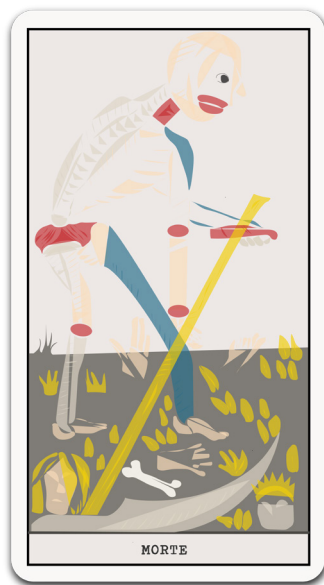


RELEITURA

11.3.1.4. MORTE



TAROT MARSELLA



RELEITURA

11.3.1.5. O JULGAMENTO



TAROT MARSELLA



RELEITURA

11.3.1.6. ENAMORADOS



TAROT MARSELLA



RELEITURA

11.3.1.7. MUNDO



TAROT MARSELLA



RELEITURA

11.3.1.8. FUNDO DA CARTA/SOBRECAPA



11.4. ESTRUTURA

A estrutura escolhida para leitura digital do trabalho proposto segue as mesmas dimensões do livro físico, buscando acompanhar os passos realizados para leitura e entendimento do conteúdo. A partir disso, a leitura da versão digital deverá seguir a leitura e a própria sequência do físico, seguindo o acesso do leitor em relação aos seguintes elementos:

A. Sobrecapa
B. Capa
D. Reconhecimento do conteúdo
D. Análise do conteúdo
E. Começo da leitura
F. Acesso aos elementos visuais
D. Acesso a cartas ilustradas

11.5. INTERATIVIDADE

A interatividade proposta para esse projeto foi desenvolvida a partir das experiências propiciadas pelo próprio modelo do livro físico. Dessa forma, foram escolhidos elementos para levar ao usuário/leitor maior interatividade com o conteúdo de leitura, como também, um maior grau de pertencimento.

11.5.1. BOTÕES

O uso de botões, que seguem a identidade visual do projeto, são utilizados para a passagem das páginas, como também para os elementos surpresas e veio com o intuito de trazer ao leitor algo diferente dos atuais arquivos de ebook. Espelhando através dos mesmos o apelo estético do projeto e maior fluidez das páginas.

A partir disso, foi escolhido para esse projeto três modelos de botões que auxiliam o leitor ao longo da sua jornada literária.

	<p>MODELO 01</p> <p>Botão situado na sobrecapa, com animação pulsante. De maneira que chame a atenção do leitor.</p>
	<p>MODELO 02</p> <p>Botão situado nas paginas de leitura, situados no topo e no final da pagina. Leva a função de mudar de pagina.</p>
	<p>MODELO 03</p> <p>Botão situado em paginas específicas, com o intuito de chamar atenção do leitor, para toca-la e ativar uma animação.</p>

11.6. EXECUÇÃO

Para a execução deste trabalho foram utilizados programas, como também uma plataforma online de compartilhamento.

11.6.1. PROGRAMAS

1. Adobe Illustrator
2. Adobe After Effects
3. Adobe In Design

11.6.2. PLATAFORMA DE COMPARTILHAMENTO

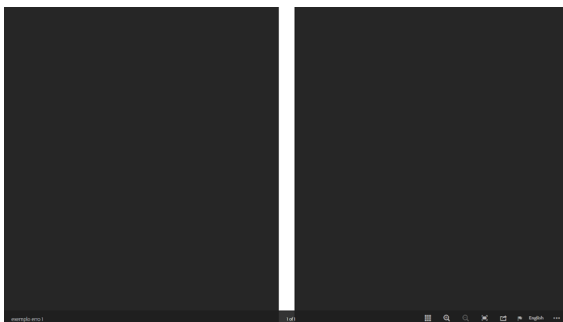
A plataforma de compartilhamento escolhida foi o “Publish Online” da adobe, que possibilita a publicação online de documentos, para qualquer dispositivo e em qualquer navegador sem a necessidade de se instalar um plug-in.

11.7. IMPREVISTOS

Para chegar na ideia final do produto, foi realizado inúmeros testes de formatos de documento e modelos de apresentação. Visto isso, segue abaixo os principais imprevistos:

11.7.1. MODO DE APRESENTAÇÃO 01

Após a montagem do primeiro modo de apresentação, que seguia o conceito de rolagem infinita, foi percebido que não há plataformas atuais que suportam animações junto a este formato. Isso, de modo que alterasse a escala do projeto mostrando ele inteiro de uma vez, necessitando de zoom para conseguir ler as páginas. Apesar de não ser um problema tão pontual, visto que poderia haver a possibilidade de desenvolver a ideia do zoom junto com a do livro, viu-se a partir de testes que além dessa necessidade, acontecia um bug na página, em que o usuário/leitor não consegue ter uma visão completa e confortável do projeto.



VISUALIZAÇÃO COMPUTADOR



VISUALIZAÇÃO CELULAR

11.7.2. ANIMAÇÕES

Apesar do formato epub, utilizando o Publish online, aceitar a aplicação de animações, a função ainda é limitada. Isso de modo que apesar de conseguir movimentar objetos, o mesmo não possui ferramentas para a distorção destes. Sendo assim, tive que me adequar para as animações que cabiam dentro dos limites do programa (In Design).

11.7.3. COMO CHAMAR ATENÇÃO?

Outro impencilho foi como chamar atenção de modo que o usuário seguiria a intuição com tão poucas ferramentas de animação no programa. A partir disso, para a produção do terceiro botão optei por animar o elemento “ Borboleta” no after effects e posteriormente transforma-lo em gif e anexa-lo no in design com as ferramentas de Animação e Botão, afim de que após o leitor captar um elemento estranho na tela ele toque-a e partir disso aparecerá a animação de uma carta de tarô, que trará significado a página, como se o próprio conto fosse sendo contado pelas próprias cartas.



mundo. Se ele não acreditava, paciência; mas o certo é que a cartomante adivinhara tudo. Que mais? A prova é que ela agora estava tranqüila e satisfeita.

Cuido que ele ia falar, mas reprimiu-se. Não queria arrancar-lhe as ilusões. Também ele, em criança, e ainda depois, foi supersticioso, teve um arsenal inteiro de crendices, que a mãe lhe inculcou e que aos vinte anos desapareceram. No dia em que deixou cair toda essa vegetação parasita, e ficou só o tronco da religião, ele, como tivesse recebido da mãe ambos os ensinamentos, envolveu-os na mesma dúvida, e logo depois em uma só negação total. Camilo não acreditava em nada. E quê? Não poderia dizê-lo, não possuía um só argumento; limitava-se a negar tudo. E digo mal, porque negar é ainda afirmar, e ele não formulava a incredulidade; diante do mistério, contentou-se em levantar os ombros, e foi andando.

Separaram-se contentes, ele ainda mais que ela. Rita estava certa de ser amada;

III



VISUALIZAÇÃO SOLUCIONADA

11.7.4. SOBRECAPA

Com a proposta de uma sobrecapa presente e marcante no livro físico, essa havia de se uma das partes principais que deveria seguir no projeto digital do mesmo. Portanto, optei por mander as dimensões da capa e propus ela verticalmente, o que leva ainda ao usuário a perceber ainda mais que está leva a ilustração do fundo de uma carta de tarô.

No entanto, pelo fato da plataforma de visualização não se comportar bem com tamanhos diferenciados e grandes, houve a necessidade de adaptar o tamanho da sobrecapa, conseguindo levar ainda sua simbologia e sensação de pertencimento, visto que seu tamanho é maior e distinto dos demais. No final do livro essa parte se repete, mas agora com um fundo branco e as cartas de tarô juntas, com a possibilidade de animação ao tocá-las, levando assim a imagem do fundo da sobrecapa, que contém as cartas de tarô dentro de um envelope.



SOBRECAPA FÍSICA



SOBRECAPA DIGITAL

12. TESTES

Para melhor auto-analisar o projeto proposto, foram realizados testes de usabilidade com indivíduos distintos. Estes testes colaboraram para que conhecessemos problemas relativos ao uso e funcionamento do projeto, sendo cruciais para mudanças relacionadas ao andamento das páginas, acionamento das imagens gif, fluxo e etc.

Usuários colaboradores:

Cristiane Alcântara, orientadora do Projeto

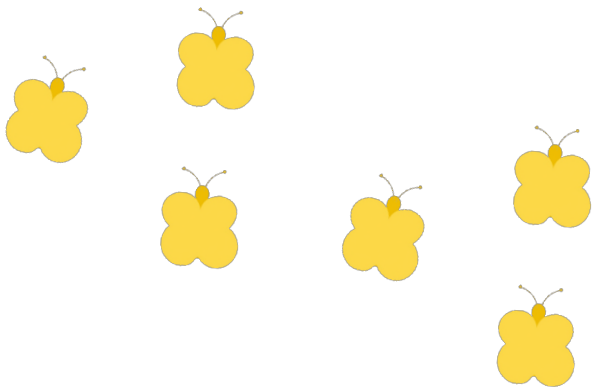
Ricardo Ramos, Advogado.

Cristiane Moreira da Silva, Gestora.

Karla Wanessa, Advogada

Nayen. Estudante de Filosofia.

Guilherme Gomes. Estudante de Design



13.0. CONCLUSÃO

Esse projeto foi pensado, inicialmente, como um meio de melhor entender a releitura de livros no meio digital e como melhor aplicá-las. Visto isso, percebi, ao longo deste projeto, o tão claro são os atuais formatos de arquivo para publicação e a forma de produzir um ebook. No entanto, acredito que, a falta de conhecimento de grande parte das pessoas em relação a esses meios afeta a produção digital em si, de modo que, não havendo a procura por algo diferente, não há o impulso necessário para a produção e nem para a melhoria dos já existentes, tornando, assim, uma tecnologia mal aproveitada e que pode gerar um novo foco de atuação profissional para designers ao redor do mundo. Assim sendo, estes poderiam postar a produção de seus trabalhos editoriais na versão digital e comercializá-los, permitindo, logo, uma maior disseminação deste, que não ficará contido apenas em sua versão física.

No entanto, apesar das possibilidades proporcionadas por tais plataformas digitais, ainda há dificuldades relacionadas à liberdade de produção e publicação. Isso, visto que as plataformas de leitura digitais não comportam tamanhos variados de documento, aceitando apenas folhas de tamanho convencionais, de maneira que ao gerar tamanhos diferentes, ocorre um bug de scala, impedindo o usuário/leitor a ler o conteúdo exposto com clareza e conforto.

Apesar de tais impecilhos, vejo que este é um trabalho que demonstra as possibilidades futuras para o design editorial, de modo que, apesar das limitações e impecilhos deparados ao longo desse projeto, seja possível efetivar um trabalho de qualidade que forneça conforto e uma interação visual clara e dinâmica aos usuários/leitores.

14.0. BIBLIOGRAFIA

- PLAZA, Julio. “O livro como forma de arte”. Revista Arte em São Paulo, n. 6. São Paulo: 1982. Disponível em: <http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/o_livro_como_forma_de_artel.pdf>. Último acesso: 10 dez. 2016.
- NEVEZ, Dulce. “Ciência da informação e cognição humana: uma abordagem do processamento da informação”. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652006000100005> Acessado em: 02/12/2019.
- Rico Lins: Projetos Gráficos Comentados São Paulo: Editora Solisluna Editora, 2010.
- NORMAN, Donald. Design Emocional. Editora Rocco, Rio de Janeiro, 2008.
- Psicologia Para Si. Disponível em <[https://psicologiaparasi.blogspot.com/2019/12/teoria-dos-modelos-mentais-johnson-8598](https://psicologiaparasi.blogspot.com/2019/12/teoria-dos-modelos-mentais-johnson-8598.html)> Acessado em: 02/12/2019.
- Adobe. Disponível em <<https://helpx.adobe.com/br/indesign/using/interactivity-5.html>> Acessado em: 02/12/2019.
- Adobe. Disponível em <<https://helpx.adobe.com/br/indesign/using/animation.html>> Acessado em: 02/12/2019.
- MakeUseOf. Disponível em <<https://www.makeuseof.com/tag/ebook-formats-explained/>> Acessado em: 02/12/2019.
- Saraiva. Disponível em <https://images.livrariasaraiva.com.br/estatico/institucionais/publique-se/pdf/Manual_Saraiva_revisado_v4.pdf> Acessado em: 02/12/2019.
- Educação Pública. Disponível em <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/18/11/classificacoes-do-livro-grafo-e-a-sua-leitura>> Acessado em: 02/12/2019.
- Cargo collective. Disponível em <<http://cargocollective.com/edith->

derdyk/Livros-de-Artista> Acessado em: 02/12/2019.

- DeliveryPrint. Disponível em <<https://blog.deliveryprint.com.br/tipos-de-papel-tamanhos-e-uso/impressao-online/20/03/>> Acessado em: 02/12/2019.
- Tectudo. Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/07/como-funciona-o-kindle-leitor-de-livros-digitais-da-amazon.ghtml>> Acessado em: 02/12/2019.
- Biblio Mundi. Disponível em <<https://bibliomundi.com/blog/o-que-e-um-ebook/>> Acessado em: 02/12/2019.

Link para acesso do trabalho:

<https://indd.adobe.com/view/f7b7d56f-beca-41f4-ad94-eb3e1342eb5e>