

DESIGN GRÁFICO PARA E-BOOKS E LIVROS IMPRESSOS: PROPOSTA DE MÉTODO DE PROJETO SIMULTÂNEO PARA EXPLORAR A COMPLEMENTARIDADE DOS SUPORTES

Clara Eloisa Ungaretti¹

Suely Fragoso²

Resumo

Este trabalho apresenta um exercício de projeto de design editorial que parte da ideia de que as publicações impressas e digitais podem ser vistas como complementares, não como concorrentes. A proposta é exemplificada pelo projeto editorial de um livro de arte em duas versões, para papel e para plataformas digitais móveis (*tablets*). A obra é comemorativa do aniversário do espaço de exposições *La Pampa*, em Porto Alegre, RS, e apresenta os trabalhos dos artistas que expuseram entre 2010 e 2011. Como exemplo, foram detalhadas as páginas relativas ao artista Paulo Porcela. O texto inicia pela contextualização histórica do livro digital. A seguir, apresenta a metodologia desenvolvida, que parte da premissa de que a realização do projeto editorial para os dois suportes deve ser simultânea e explorar as potencialidades de ambos de forma complementar. A descrição do modelo resultante revela as vantagens de conceber as duas versões ao mesmo tempo e permite concluir que, mais que meramente conviver, as versões impressa e digital de um livro podem potencializar uma à outra.

Palavras-chave: projeto editorial; e-book; impresso; digital; complementaridade.

Abstract

This paper presents an editorial project exercise based on the idea that print and digital publications can be understood as complementary, not competitors. The proposal is exemplified by the project of an art book in two media, paper and digital mobile devices (*tablets*). The book is part of the anniversary of the gallery *La Pampa*, in Porto Alegre, RS, Brazil and presents the work of artists who have exhibited there between 2010 and 2011. Pages dedicated to artist Paulo Porcela are presented as an example. The text begins with a historical contextualization of digital books, followed by the presentation of the methodological construction. The basic premise of the latter was that the editorial project for both media should be created simultaneously and explore their complementary potential. A description of the resulting model reveals the advantages of conceiving both versions at the same time. It also demonstrates that, beyond merely co-exist, the printed and digital versions of a book can enrich each other.

Keywords: editorial project; e-book; printed; digital; complementariness.

¹ Bacharel em Design Visual, Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, claraelois@gmail.com

² Doutora, Programa de Pós-Graduação em Design e Curso de Graduação em Design Visual, Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e-mail: suelyfragoso@ufrgs.br

1. Introdução

As publicações impressas e as digitais convivem há algum tempo. Desde o início do século XX é possível encontrar autores que falam na ‘morte do livro impresso’, que estaria fadado a desaparecer diante das vantagens de suportes e formas mais versáteis ou mais atraentes de reprodução e disseminação de ideias (MACHADO, 1994). Ao contrário do que previram esses autores, atualmente essa possibilidade parece distante. Todos os dias encontramos versões digitais de livros, jornais e revistas que, nem por isso, causaram o desaparecimento de suas contrapartidas impressas.

A importância da velocidade para as publicações jornalísticas contribuiu para que a publicação digital avançasse mais rapidamente no que tange aos jornais e revistas do que em relação aos livros. Nos últimos anos, o lançamento de dispositivos móveis específicos para leitura (*e-readers*) por grandes livrarias como a *Amazon* (que abriu o mercado com a primeira versão do *Kindle* em 2007) e a *Barnes & Noble* (cujo *Nook* foi lançado em 2009) acelerou a produção de e-books. Ainda mais recentemente, o advento de plataformas móveis com telas coloridas e maior capacidade de processamento, principalmente os *tablets* (*Apple iPad*, 2010; *Samsung Galaxy*, 2010; *Acer Iconia*, 2010; *Motorola Xoom*, 2011; etc.), introduziu novas possibilidades – e novos desafios – à publicação de livros digitais.

Neste cenário nasceu o exercício de projeto que apresentamos neste trabalho, relativo ao design editorial de um livro em duas versões, para suporte impresso e digital. A proposta parte de nossa convicção de que a possibilidade de publicação em suportes digitais não implica o fim do design editorial – pelo contrário, abre novas possibilidades para seu avanço e renovação. Propomos que o convívio entre os livros impressos e os e-books não implica necessariamente uma relação de concorrência, e que é mais produtivo entendê-los em termos de seu potencial para a complementaridade. No que concerne o projeto editorial, essa ideia de complementação implica, entre outras coisas, o desenvolvimento simultâneo das versões impressa e digital do mesmo livro. A complexidade dessa tarefa é bastante aumentada pelo desequilíbrio entre o nível de maturidade do conhecimento sobre o design editorial para impressão e o projeto de publicações digitais. No primeiro caso, é possível contar com uma ampla gama de referências de reconhecida qualidade. Já o design de e-books coloca desafios que apenas agora começam a ser discutidos, sendo ainda escassos os trabalhos que possam servir como referência.

O texto a seguir apresenta as premissas, o desenvolvimento e o resultado desse exercício de projeto editorial em duas versões e está estruturado da seguinte maneira: a próxima seção contextualiza o projeto a partir de considerações sobre os diversos suportes da escrita ao longo da história e apresenta a ideia de que as publicações impressas e digitais devem ser vistas como complementares, não como concorrentes. A seguir, apresentamos a proposta de projeto, introduzindo a temática (um livro de arte visual) e o *case* (exposições artísticas realizadas no *La Pampa cocina de autor*, localizado na cidade de Porto Alegre, RS). A seção seguinte descreve a construção metodológica utilizada. Em seguida, descrevemos e demonstramos as duas versões do modelo do livro, que recebeu o título *La Pampa com Arte*, analisando as decisões editoriais e comentando o processo de projeto em relação às especificidades dos dois suportes. A última parte do artigo retoma a discussão sobre a complementaridade entre os produtos editoriais impressos e digitais com base na experiência descrita.

2. Contextualização

Ao longo da história, a escrita passou por vários suportes, como a argila, a cera e o papiro. A cada um desses materiais corresponderam diferentes técnicas e formatos: por exemplo, a escrita sobre o papiro era organizada em conjuntos lineares, que eram armazenados em rolos. Ao enfatizar as diferenças entre os formatos do livro através dos tempos, Chartier (1999) não se detém na comparação entre o livro contemporâneo, o livro da época de Gutenberg e os livros da Idade Média. Para ele, também o rolo é um livro, no qual a escrita é distribuída em colunas e que, para ser lido, deve ser segurado com as duas mãos e desenrolado, o que determina uma relação diferente de leitura e de autoria. Já o códex é o formato por excelência do pergaminho, que se adapta particularmente bem à composição de um volume composto por planos empilhados. Esse mesmo formato foi utilizado com o papel e, posteriormente, deu origem aos livros, que se tornaram populares após a chegada da impressora de tipos móveis à Europa, no século XV (CHARTIER, 1999; LUPTON E MILLER, 1999; McLUHAN, 2007).

A possibilidade de reproduzir um número expressivo de cópias idênticas de uma mesma obra respondeu a uma demanda impensável no período anterior, em que as reproduções eram feitas à mão, ou seja, através do trabalho de copistas. Na verdade, muito antes de Gutenberg, as inovações chinesas nas tintas, impressão xilográfica e impressão com caracteres móveis de argila, já tinham prestado a sua contribuição para a divulgação da palavra impressa. Entretanto, o uso da tecnologia de caracteres móveis na escrita chinesa, que emprega milhares de ideogramas, implicava em um grande esforço e em um enorme gasto de recursos materiais. O alfabético fonético, utilizado na Europa Ocidental, potencializou a técnica dos tipos móveis. Além disso, a disseminação do papel pela Europa também barateou os custos de produção em relação ao pergaminho. A convergência dessas possibilidades impulsionou a expansão da alfabetização e facilitou as negociações comerciais internacionais, que estavam em expansão. A impressora de tipos móveis tornou-se o símbolo dessa convergência de fatores, mesmo porque inaugurou um novo modo de produção (McLUHAN, 2007).

Desde então, evidentemente, a indústria gráfica sofreu grandes modificações. Uma sucessão de novas possibilidades técnicas que atenderam a novos cenários políticos e culturais ajudaram a configurar as novas demandas de mercado. O resultado é a diversidade de produtos editoriais impressos que conhecemos hoje: livros, jornais, revistas, folhetos, folders etc. Compreendemos a publicação digital como um marco recente nessa diacronia e, por conseguinte, como um fator de expansão de um cenário editorial caracterizado pela multiplicidade. Isso porque, com a popularização da produção editorial para suportes digitais, é cada vez mais comum encontrar livros, revistas, jornais disponíveis para leitura tanto em papel quanto em dispositivos digitais variados (computadores de mesa, *notebooks*, *tablets*, *e-readers*, telefones celulares, etc.). Assim como os materiais que o precederam, o suporte digital afeta as condições e as possibilidades de criação, reprodução e distribuição desses produtos. As implicações dessa nova forma de publicação para o design editorial que ainda estão sendo descobertas. Este momento inicial da convergência entre os dois suportes para a publicação de livros é particularmente propício para a experimentação e caracteriza o contexto do exercício de projeto editorial em duas versões, impressa e digital, que apresentamos neste artigo.

3. Projeto

O exercício de projeto apresentado neste trabalho teve como base a premissa de que a expansão e popularização da publicação digital não implica o fim do impresso, mas uma nova etapa em uma fase de convivência de vários tipos de suportes e muitos tipos de produtos editoriais. O objetivo de projetar para os dois suportes orientou o desafio de escolher um tipo específico de produto editorial dentro dos muitos formatos produzidos hoje. A existência de alguns padrões já estabelecidos para as versões digitais de jornais e revistas para a web (MOHERDAUI, 2001; PINHO, 2003) favoreceu a opção pela elaboração do projeto de um livro (e não de um periódico). A intenção de explorar o maior número de possibilidades do impresso e do digital, por sua vez, apontou para a escolha de uma temática que combinasse conteúdos expressos em linguagem verbal e visual.

A impressão inicial de predomínio de livros digitais cujo conteúdo é majoritariamente verbal sugeria a escolha de um tipo de livro em que as imagens fossem proeminentes. Com base nas percepções de Fawcett-Tang (2007) sobre o uso de técnicas diferenciadas nos projetos editoriais de livros de arte, design e arquitetura, realizamos um levantamento sobre as publicações com essas temáticas em suporte digital. Percebemos que, de fato, ao contrário do que ocorre no impresso, existem poucos livros com esses temas projetados para a leitura em tela. Embora tenhamos encontrado uma variedade de realizações no formato de sites, sobretudo na forma de ‘museus virtuais’, livros digitais com conteúdo predominantemente visual são ainda bastante raros. Definiu-se, então, que o exercício de projeto editorial para dois suportes, impresso e digital, teria como temática as artes visuais.

Embora a ideia fosse a realização de um exercício de projeto que maximizasse as oportunidades de experimentação, e ainda que não se pretendesse levar em conta a viabilidade comercial do projeto, era preciso trabalhar com um conteúdo ‘real’, pois o uso de texto de padrão para preenchimento de mancha gráfica (Lorem Ipsum) ou imagens aleatórias, por exemplo, poderia conduzir a resultados afastados da realidade de um projeto editorial.

Essas decisões direcionaram a escolha para as exposições de arte realizadas entre 2010 e 2011 no restaurante *La Pampa cocina de autor*¹, localizado em Porto Alegre, RS. Essa opção deveu-se à facilidade de acesso ao material original (imagens das obras, textos de divulgação) e não pretende vincular o livro à temática da gastronomia (como não o faz o próprio *La Pampa*). O exercício previu uma edição que contemplasse o conjunto de exposições realizadas em um período de dois anos (cerca de 20 exposições), com o pleno desenvolvimento das páginas pré-textuais e do conteúdo relativo a uma dessas exposições (que exemplifica o projeto editorial das demais). A exposição de obras do artista gaúcho Paulo Porcella, comemorativa do aniversário do *La Pampa*, foi a escolhida. Entre os motivos para a escolha desse artista destaca-se a amplitude e a multiplicidade de sua produção, que envolve obras em duas e três dimensões, com técnicas diversas (pintura, desenho, cerâmica, etc.), potencializando a exploração e a experimentação das características dos dois suportes.

¹<http://www.lapampa.com.br/>

O resultado final do exercício corresponde a um boneco do livro impresso e um mock-up do e-book para *tablets*, que serão apresentados após a descrição da metodologia utilizada para o projeto.

3.1. Método

A proposta tem algumas peculiaridades com forte impacto metodológico. É o caso, principalmente, da percepção de que a complementaridade entre os dois livros, impresso e digital, só pode ser plenamente satisfeita caso as duas versões sejam projetadas simultaneamente. Entretanto, os métodos para projeto editorial impresso não costumam contemplar as possibilidades do suporte digital e os métodos para projetos de design digital que consideramos mais compatíveis com a proposta eram voltados para o desenvolvimento de interfaces de softwares e websites. Assim, não foi possível encontrar um método que desse conta do projeto simultâneo para os dois suportes.

Por outro lado, vários métodos de projeto analisados ofereciam contribuições importantes, o que viabilizou a criação de um método composto por elementos de diferentes origens conforme atendessem melhor às necessidades de cada momento do exercício de projeto. O método resultante foi uma composição das propostas de três autores: Bernd Löbach, Bruce Archer e Bruno Munari.

O primeiro deles, criado por Bernd Löbach, é organizado em quatro fases: (1) análise do problema de projeto (que contempla o conhecimento do problema, a coleta e análise das informações, visando à definição do problema e dos objetivos do projeto); (2) geração de alternativas (que envolve a produção de ideias para solucionar o problema de projeto); (3) avaliação das alternativas (que consiste na avaliação das alternativas para escolha da melhor solução); (4) realização da solução do problema (em que a alternativa escolhida é colocada em prática e a solução é avaliada) (LÖBACH, 2001, p. 141-155).

Já Bruce Archer organiza seu método projetual em seis fases, que preferimos descrever a partir das interpretações de Buijs (2003) e Vasconcelos (2009): (1) planejamento² (que estabelece os pontos cruciais e propõe uma linha de ações); (2) pesquisa (que envolve os levantamentos preliminares relativos ao problema de design e a análise de viabilidade); (3) análise (que envolve o desenvolvimento de especificações e a avaliação de desempenho); (4) síntese (que engloba o desenvolvimento de soluções – a projeção propriamente dita –, a geração de documentos com especificações e planos de marketing); (5) desenvolvimento (que envolve a produção e a validação a hipótese); (6) comunicação (que prepara as estratégias de comunicação e traça recomendações para a segunda geração).

Bruno Munari, por sua vez, trabalha com onze fases: (1) enunciação do problema (define a necessidade a ser satisfeita); (2) definição do problema (análise do problema e estabelecimento de critérios para sua solução); (3) componentes do problema (divisão em “subproblemas” a serem resolvidos separadamente); (4) coleta de dados (pesquisa de similares); (5) análise dos dados (analisa soluções anteriores para o problema e seus subproblemas); (6) criatividade (desenvolvimento do projeto propriamente dito); (7) materiais e tecnologia (levantamento e definições para a

² As denominações das fases são nossas e não correspondem ao conjunto apresentado por nenhum dos autores referidos, inclusive o próprio Archer.

execução do projeto); (8) experimentação (realização de testes visando a otimização de resultados); (9) modelo (síntese das ideias e elaboração de soluções); (10) verificação (testagem das soluções encontradas); (11) desenho de construção³ (detalhamento da solução final) (MUNARI, 2008, p. 55).

Esses três modelos (Löbach, Archer e Munari) serviram de base e inspiração para a criação do método composto que utilizamos na realização do projeto editorial em duas versões, impressa e digital. Nossa composição contemplou 4 etapas, às quais denominamos: (1) problematização, que envolveu a contextualização e a definição do problema e dos objetivos (e, neste trabalho específico, a definição do *case*); (2) estudo de similares e alternativas, a partir da coleta e análise geral de casos (que neste trabalho foi realizado nos dois suportes, envolvendo livros de exposições impressos e livros digitais, bem como a temática das exposições nos suportes digitais e as plataformas utilizadas para a leitura de e-books); (3) definição de materiais e técnicas, que consistiu em um levantamento das possibilidades de realização do projeto (no caso, uma revisão de bibliografia sobre materiais e técnicas de projeto editorial para suporte impresso e para suporte digital); (4) desenvolvimento, que abrangeu a projeção (no caso, dos modelos parciais do livro *La Pampa com Arte* nas versões impressa e digital). Essa quarta etapa é dividida em dois momentos: projeto conceitual e projeto gráfico.

3.2. Desenvolvimento

As duas etapas iniciais do método aplicado foram apresentadas sinteticamente nas seções precedentes deste texto. A terceira etapa, definição de materiais e técnicas, passa por uma revisão do conhecimento estabelecido sobre o projeto editorial de livros impressos e para meio digital, cujo detalhamento não é compatível com a finalidade deste artigo. Questões relativas aos materiais e às técnicas serão relatadas, por conseguinte, apenas no que tange às decisões finais de projeto. Interessa aqui, em particular, relatar a projeção propriamente dita e discutir as percepções oriundas do exercício de projeto editorial inspirado na ideia de complementaridade entre as duas versões. As subseções seguintes apresentam o desenvolvimento e as decisões de projeto, que orientarão a discussão final que encerra o artigo.

3.2.1. Projeto Conceitual

O conceito do projeto foi guiado pela temática do livro (exposições de arte visual) e pela identidade visual do *La Pampa cocina de autor*. A primeira é marcada pela diversidade estética dos artistas que expõem no espaço *La Pampa* e a segunda por um forte caráter regional, que remete aos pampas e à origem argentina dos donos do local. Um dos desafios do projeto editorial seria permitir que a identidade visual de cada artista dialogasse harmoniosamente com a dos outros trabalhos apresentados no mesmo livro e, ao mesmo tempo, marcar a centralidade do *La Pampa* sem que seu regionalismo entrasse em concorrência com a diversidade estética das exposições. Além disso, era preciso pensar na possibilidade de edições futuras, contemplando outras obras, o que não permitia pensar em soluções fechadas no conjunto que comporia este livro específico.

Além disso, a proposta de complementaridade entre as versões impressa e

³ Alguns autores (por exemplo PANIZZA, 2004) consideram que o método de Munari inclui uma 12ª etapa (solução). Divergimos desse entendimento pois essa etapa corresponderia à obra resultante, ao produto final, e é, portanto posterior à aplicação do método.

digital implicava aproveitar as melhores características de cada suporte, sem comprometer a unidade do conjunto. Era importante que tanto o livro digital quanto o impresso fossem suficientemente completos para funcionar de forma individual e ao mesmo tempo, suficientemente coesa para serem identificados como um par - como dois livros que se completam, não como o mesmo livro em dois suportes.

O conceito resultante foi expresso em um conjunto de 5 palavras-chave: parceria, complementaridade, harmonia, simplicidade e versatilidade, conforme o Tabela 1.

Tabela 1: Palavras-chave que expressam o conceito do projeto

parceria	as duas versões devem funcionar bem em separado, mas serem identificadas facilmente como um conjunto
complementaridade	adequação às possibilidades e limitações de cada suporte. Não se trata de fazer o mesmo livro em dois suportes, mas de potencializar o que há de melhor no livro impresso e no e-book
harmonia	equilíbrio e coesão entre a proposta do local de exposições e a diversidade (técnica e estética) dos artistas
simplicidade	o tema do livro são as obras, os artistas e seu ponto de convergência, que é o espaço de exposições. O projeto editorial deve abrigar e valorizar o conteúdo do livro e não concorrer com ele
versatilidade	abertura para a criação de novas edições orientadas pelo mesmo projeto

A ideia de complementaridade e parceria tem impacto também sobre a forma de distribuição das duas versões do livro, que devem funcionar de forma independente, mas serem ainda melhor quando possuídas em conjunto. O livro impresso poderia ser comercializado no próprio *La Pampa* e em livrarias (físicas e online, para entrega postal). A compra do livro impresso viria acompanhada por uma senha para download gratuito da versão digital. O leitor também poderia adquirir inicialmente apenas o livro digital, com download a custo reduzido, que sugeriria a aquisição posterior do livro impresso, destacando sua complementaridade em relação à obra já adquirida. A opção pelo download ao invés do acesso online tanto marca a diferença entre o livro digital e um website quando permite que o leitor usufrua da obra sem estar conectado à internet, ou seja, com maior mobilidade e independência.

3.2.2. Projeto Gráfico

O projeto gráfico simultâneo para dois suportes implica em pensar em conjunto tanto as características comuns ao impresso e ao digital quanto os fatores que os diferenciam. A Tabela 2 apresenta os elementos de projeto e suas relações fundamentais com os suportes impresso e digital.

Design Gráfico Para E-Books e Livros Impressos: Proposta de Método de Projeto Simultâneo para Explorar a Complementaridade dos Suportes

O conteúdo e a estrutura geral dos livros impresso e digital apresentam variações. No que concerne o conteúdo, a primeira diferença decorre da limitação material da quantidade de obras possíveis de serem incluídas na versão em papel, contra uma quantidade bastante maior na obra digital. Optou-se, então, por apresentar no livro impresso as obras efetivamente expostas no *La Pampa* e uma sucinta biografia do artista, enquanto o livro digital poderia oferecer informações em maior quantidade e mais variadas.

Tabela 2: Elementos do Projeto de Livro em Duas Versões: Impresso e Digital

	<i>impresso</i>	<i>digital</i>
estrutura geral	definida pelo projeto editorial	definida pelo projeto editorial
suporte	papel / tinta	<i>tablet</i> / tela
produção	processo de impressão, acabamento, encadernação	linguagens e compatibilidades com diferentes sistemas, alteração de orientação (vertical / horizontal)
formato	definido pelo projeto	definido pelo dispositivo, alteração de orientação (vertical / horizontal)
mancha e layout	definidos pelo projeto	definidos pelo projeto
cor	vantagem: precisão, controle	desvantagem: visualização varia conforme a calibragem da tela
tipografia	definida pelo projeto	definida pelo projeto
multimídia	não tem	definida pelo projeto
interatividade	não tem	definida pelo projeto

O caráter multimídia do livro digital também permite o uso de imagens em movimento e som, viabilizando a inclusão de entrevistas, vídeos e animações, bem como a apresentação de modelos tridimensionais interativos, que podem ser visualizados em posições definidas pelo leitor. Outra possibilidade única do livro digital é a dos efeitos de zoom, que permitem alternar entre a visualização das imagens completas e o exame detalhes.

A Tabela 3 apresenta a estrutura geral do livro, indicando o conteúdo e suas peculiaridades nas versões impressa e digital.

Design Gráfico Para E-Books e Livros Impressos: Proposta de Método de Projeto Simultâneo para Explorar a Complementaridade dos Suportes

Tabela 3: Estrutura e conteúdo dos livros impresso e digital

	<i>impresso</i>	<i>digital</i>
capa	ilustrativa: título do livro, imagem de obra escolhida para representar a edição	conforme o impresso
lombada	ilustrativa: título do livro	não tem
guarda	em branco, colada	não tem
folha de rosto	título do livro, logo do <i>La Pampa</i>	conforme o impresso, hiperlinks para o site (link externo)
ficha catalográfica	elementos de catalogação	conforme o impresso
apresentação	texto inicial que introduz a obra (autoria – curadora do <i>La Pampa</i>)	conforme o impresso
sumário	conteúdo do livro, organizado pelo nome dos artistas	com layout diferenciado e hiperlinks
corpo do livro	apresentação e histórico do <i>La Pampa</i> cocina <i>de autor</i> , sua relação com as artes visuais, seu posicionamento no mercado gastronômico, responsáveis, endereço	conforme o impresso, com link para o site (link externo)
	artistas e obras - para cada artista, uma página de abertura com seu nome, seguida por texto a seu respeito, acompanhado de foto	com layout diferenciado e hiperlinks para textos sobre o artista ou de sua autoria, fotos, entrevistas, imagens de suas obras (expostas no <i>La Pampa</i> ou não), vídeos representando os processos criativos, animações explicativas, modelos tridimensionais (para obras em 3d), etc. e também para as obras expostas e outras não expostas.
exposições - apresentação dos trabalhos do artista expostos no <i>La Pampa</i> , com informações técnicas (nome da obra, técnica utilizada, dimensão, data de criação		
final	informações para contato e créditos	conforme o impresso, com hiperlinks
contracapa	ilustrativa, logotipo do <i>La Pampa</i> , código de barras e ISSN, obra escolhida para representar a edição	

Em relação ao suporte, uma das vantagens do livro impresso sobre o digital é a possibilidade de maior controle dos resultados, através do acompanhamento do processo de produção e dos resultados finais. A escolha do papel, tintas e processo de impressão foi orientada por essa característica, contemplando também a viabilidade econômica do projeto. Papéis com brilho, como é o caso do couché (mesmo do couché fosco) foram considerados prejudiciais para a visualização devido à maior variação conforme a luz incide sobre as diferentes áreas da página. O uso de papéis especiais, inclusive papéis reciclados, resultaria em custos de matéria-prima muito elevados, deixando pouca margem para a impressão e o acabamento. A opção recaiu, então, sobre o papel offset, cuja simplicidade é compatível com os conceitos do projeto. O papel offset tem baixo custo e é adequado para a reprodução de imagens em quadricromia, bem como para visualização em diferentes condições de iluminação. Em gramatura 150g/m², possui firmeza, é de fácil manuseio e evita o efeito de translucidez

que pode acontecer em gramaturas menores. O número de páginas previsto (aproximadamente 150) apontava para um resultado robusto porém de agradável portabilidade. Na capa foi utilizado papel presentation 150g/m², aplicada sobre um papelão de 2mm e recebeu plastificação com prolan fosco, para proteção. O acabamento do miolo foi de costura e cola e as guardas foram coladas. A Figura 1 mostra a planificação da capa do livro impresso.

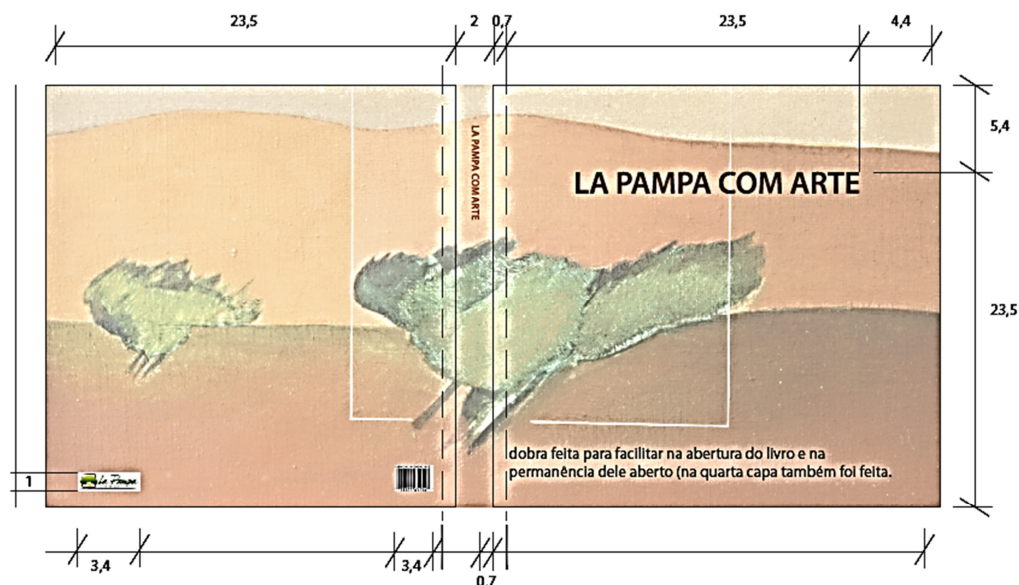


Figura 1: Planificação da Capa do Livro Impresso

Já o livro digital enfrenta as restrições próprias da velocidade das transformações tecnológicas e os desafios da falta de padrões: novos dispositivos aparecem a todo o momento, com telas de dimensões e proporções variadas. Em termos de produção, o livro digital enfrenta ainda a decisão entre a compatibilidade com um sistema específico, que restringiria sua visualização, neste momento da história, ao *tablet* da Apple ou aos demais, baseados no sistema Android. A orientação do projeto vai no sentido da implementação universal, buscando compatibilidade com os dois sistemas e prevendo a necessidade de futuras atualizações e até mesmo a criação de novas implementações.

Outra decisão exclusiva da versão impressa é o formato do livro enquanto objeto: ou seja, o volume material que o leitor carrega e manuseia. No meio digital, esse objeto é sempre o dispositivo: no caso, o *tablet*, cujo formato e dimensões variam de um modelo para outro. Além disso, uma das características desejadas em um projeto de livro para *tablet* é a possibilidade de utilizar o dispositivo na vertical ou na horizontal, o que tem grande impacto sobre o projeto visual. O formato é, portanto, um outro aspecto sobre o qual o designer tem controle quando projeta para o impresso mas não no meio digital. Todos esses fatores foram levados em conta na escolha do formato quadrado para o livro, que atende aos requisitos de harmonia, simplicidade, versatilidade. A definição das dimensões do livro [[23cm x 23cm]] levou em conta a reprodução das imagens, a facilidade de manuseio e o aproveitamento do papel.

Os conceitos do livro apontavam para um layout minimalista e versátil, orientado por um grid flexível, porém suficientemente bem definido para garantir uma hierarquização de conteúdos clara nesta edição e nas subsequentes. As páginas que constituem a razão de ser do livro são aquelas onde se encontram as imagens, sugerindo seu posicionamento em uma posição central (ainda que não no centro ótico ou geométrico, o que poderia resultar em um efeito de 'paralisação'). Juntamente com a imagem da obra, essas páginas principais apresentam legendas, que devem estar claramente conectadas à obra porém suficientemente distantes para não interferir em sua visualização. O layout do livro digital segue os mesmos princípios, com a manutenção do formato quadrado da mancha, independente das proporções ou orientação do *tablet*. Conforme as características de cada tela, o respiro branco que faz as vezes de margens aumenta ou diminui para permitir a ocupação da maior área possível sem comprometer o layout original.

A criação do layout das páginas iniciou com a localização do centro ótico, sobre o qual foi construído um *baseline* grid com 6 colunas e 2 mm de *gutter*, tanto para o livro impresso quanto para o digital (Figura 2). A Figura 3 exemplifica a aplicação no livro impresso.

Dois tipos de páginas do livro digital apresentam layouts específicos e necessariamente diferentes em relação aos do livro impresso: o sumário e a página de entrada para os artistas e suas obras. Devido às suas características, essas páginas constituem, antes de tudo, interfaces de acesso a outras páginas. Para garantir uma navegação fluida e versátil, bem como o foco na reprodução das imagens das obras, essas interfaces apresentam um número mínimo de elementos. Em ambos os casos, o acionamento é realizado através de uma animação acionada pelo posicionamento do mouse sobre a área do botão de acesso. A Figura 3 apresenta os Sumários das versões impressa e digital, destacando o efeito de acionamento.

Cor e tipografia são dois elementos fundamentais para a unidade visual do volume impresso e do livro digital. A possibilidade de utilizar um mesmo padrão cromático e a mesma tipografia nos dois suportes dependem da adequação de ambos à visualização em papel e na tela. No presente projeto, a questão da cor é particularmente delicada, pois a paleta deve remeter à identidade visual do *La Pampa*, individualizar os artistas e, ao mesmo tempo, não pode concorrer com as cores de suas obras. Era preciso pensar, ainda, na possibilidade de criação de outras edições, que se diferenciariam entre si pelo padrão cromático. Seguindo a diretriz de simplicidade, optou-se pela adoção de uma cor para cada artista, que pode ser utilizada com diferentes luminosidades.

Design Gráfico Para E-Books e Livros Impressos: Proposta de Método de Projeto Simultâneo para Explorar a Complementaridade dos Suportes

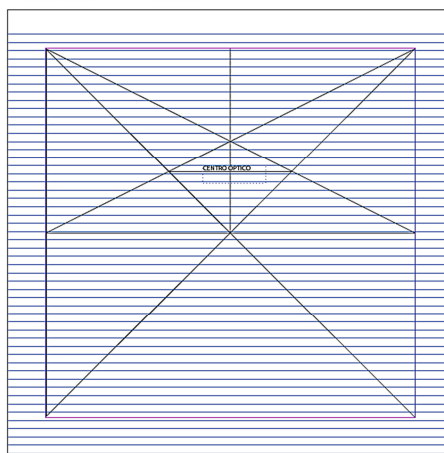


Figura 2: Grid projetado sobre o centro ótico

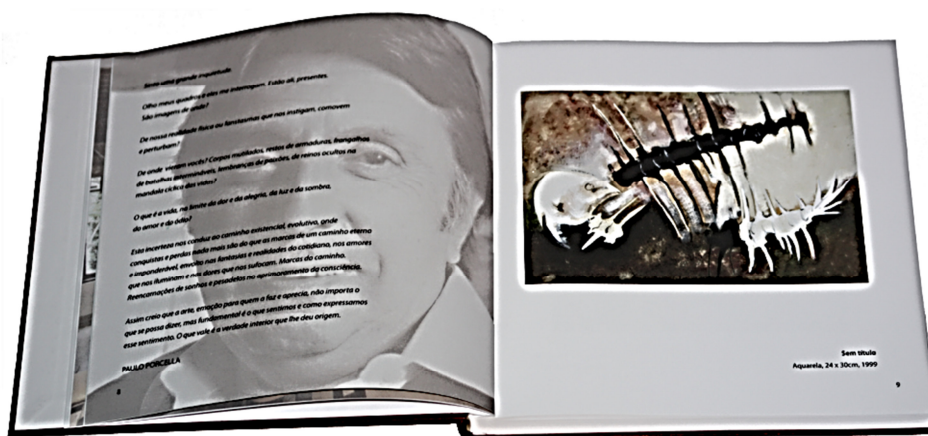


Figura 3: Página com texto de apresentação do artista Paulo Porcella, seguida de obra de sua autoria, no livro impresso.

Entre as famílias tipográficas que atendiam aos requisitos de compatibilidade com os dois suportes, destacamos aquelas com melhor legibilidade e com desenho mais simples e limpo, para neutralizar predominâncias de estilo (quer do *La Pampa*, quer de algum artista). A família utilizada (nos dois suportes) foi a *Myriad Pro*, da Adobe⁴, que responde aos critérios acima, possui uma quantidade significativa de variações e possui *kerning* bem equilibrado, que conduz a um resultado elegante sem necessidade de correções. Neste projeto, foram utilizadas as versões regular para os textos, *semibold* para os títulos e *itálico* para palavras estrangeiras.

Os recursos multimídia e a interatividade são possibilidades exclusivas do meio digital. No caso do projeto digital, a ênfase recaiu sobre a exploração de elementos que não poderiam ser parte do impresso, tais como maior quantidade de obras (uma vez

⁴ <http://www.adobe.com/type/browser/html/readmes/MyriadProReadMe.html>

Design Gráfico Para E-Books e Livros Impressos: Proposta de Método de Projeto Simultâneo para Explorar a Complementaridade dos Suportes

que não há restrição de custo de material como papel e tinta), uso de som, imagens em movimento, apresentação de peças tridimensionais como modelos interativos, fotos panorâmicas, simulações de movimentos em imagens, visualização de detalhes com recursos de zoom, etc.

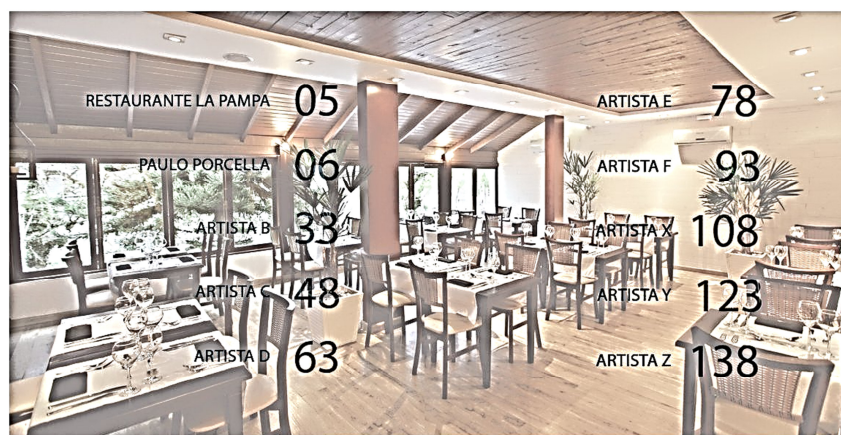


Figura 4: Sumários dos livros impresso (acima) e digital (abaixo; à direita com a área do artista Paulo Porcella acionada). Imagens em escala.

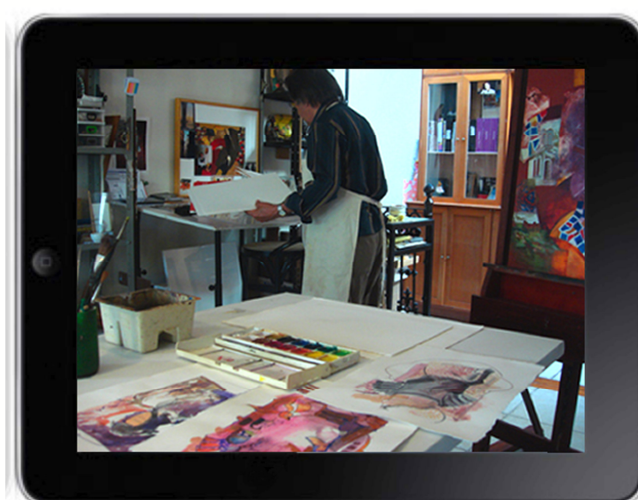


Figura 5: Imagem do artista Paulo Porcella em seu atelier, extraída de vídeo da versão digital do livro *La Pampa com Arte*, conforme visualização em tela cheia em um iPad (Apple).

Neste exercício de projeto do modelo do *La Pampa com Arte*, optou-se pela utilização de três tipos de recursos: vídeos (entrevista com o artista em seu atelier e representação do artista durante a criação de uma obra) (Figura 5), modelos tridimensionais (de suas criações em cerâmica, que não foram expostas no *La Pampa*) (Figura 6) e recursos de zoom para observação de detalhes das imagens das pinturas (Figuras 7).



Figura 6: Imagens do modelo tridimensional interativo de peça em cerâmica criada pelo artista Paulo Porcella, na versão digital do livro *La Pampa com Arte*, conforme *visualização* em tela cheia em um iPad (Apple).

4. Discussão

A intenção deste artigo não era detalhar todas decisões do projeto editorial para suporte impresso ou digital nem apresentar todos os aspectos dos modelos resultantes. O interesse, neste momento, recai sobre a discussão das percepções oriundas do exercício de projeto editorial inspirado na ideia de complementaridade entre as duas versões.



Figura 7: Visualização de uma página na versão digital (abaixo) do livro *La Pampa com Arte*. À direita, embaixo, efeito de zoom.

Antes de tudo, o processo evidenciou a importância da projeção simultânea e o modo como as decisões para um suporte podem informar - e melhorar - as escolhas para o outro. Além disso, evidenciou vantagens e limites tanto no livro impresso quanto no digital, apontando para a insensatez das afirmações de superioridade de um sobre o outro. Por um lado, o livro impresso possui uma materialidade que o identifica como objeto único e estabelece relações mais claras com o leitor (de tato, cheiro, volume, peso). O livro impresso tem textura, cheiro, peso e história, pois envelhece com o tempo – é possível abraçá-lo, escrever nele, dobrar e arrancar páginas, esconder-se atrás dele, etc. O suporte digital vai no sentido oposto – apesar de não estar livre de materialidade, pois sua visualização depende de dispositivos físicos (como smartphones, *e-readers*, *tablets*), nem de permitir a intervenção do leitor sobre o conteúdo (o uso de zoom, a manipulação dos modelos tridimensionais ou imagens panorâmicas, por exemplo), o e-book parece etéreo e distante. Em outras palavras, a materialidade e a interatividade dos dispositivos digitais não parecem capazes de substituir a relação sensorial característica da relação do leitor com o livro impresso. Por outro lado, essa mesma imaterialidade é fundamental para a altíssima portabilidade dos livros digitais, que podem ser transportados às centenas em dispositivos móveis leves e pequenos.

A materialidade do livro impresso implica em maiores custos de produção, em função dos gastos de material, e das limitações ergonômicas impostas às dimensões e à quantidade de conteúdo possível de incluir em cada volume. A produção editorial impressa nos solicita levar em conta também o impacto ambiental do uso do papel, que é um recurso altamente desperdiçado em um cenário em que milhares de impressos são produzidos, distribuídos e jogados fora diariamente, com uma porcentagem pouco significativa de reciclagem. Ainda em decorrência de sua materialidade, o designer gráfico tem controle muito maior sobre o resultado que chegará às mãos do leitor do livro impresso. Cabe ao designer determinar o formato do livro, os materiais e técnicas

utilizados em sua execução, a orientação preferencial de visualização e acompanhar sua produção, assegurando que cada livro adquirido seja fiel ao projeto. Essas possibilidades, inexistentes no digital, tornam o livro impresso particularmente apropriado para conteúdos em que a expressão visual é proeminente. Talvez por isso tenha sido tão difícil encontrar similares digitais.

O suporte digital abriga uma variedade maior de linguagens, o que permite a inclusão de formas de representação que o impresso não suporta, como vídeos e animações. Durante a projeção, ficou evidente que a interatividade própria do suporte digital solicita maior liberdade para o leitor. No exemplo, isso foi realizado pela possibilidade de alterar o andamento dos vídeos (acelerando, retrocedendo, pausando); examinar detalhes através de efeitos de zoom e observar objetos tridimensionais em qualquer posição, inclusive como *wireframes*. As possibilidades dos livros digitais certamente não se esgotam aí. Entre as outras configurações permitidas pelo suporte digital destacamos, a título de exemplo, a criação de hiperlinks que vinculem as obras dos artistas a indicações em mapas interativos da localização de uma intervenção urbana, integrados com sistemas GPS. A realização do projeto evidenciou que as possibilidades desse tipo de publicação são inúmeras e apenas começaram a ser exploradas.

A constatação central dessa experiência de projeto simultâneo de um mesmo livro para dois suportes recaiu sobre o deslocamento do foco de controle, que está nas mãos do designer no impresso e é transferido para o leitor no digital. Isso vai desde a fidelidade de reprodução das cores até a orientação preferencial para a visualização do livro, passando pelos percursos de leitura, que são mais fortemente demarcados pelo Sumário impresso que pelo digital (embora seja possível folhear o livro impresso em qualquer ordem e abri-lo em páginas aleatórias, durante a projeção a estrutura visual do Sumário organizado sobre a página impressa solicitou um formato mais rígido e hierarquizado, enquanto o movimento fluido dos *tablets* e a versatilidade dos hiperlinks sugeriram um formato mais horizontal e equilibrado para o Sumário digital).

O exercício de projeto editorial realizado confirmou a hipótese de que os conjuntos de características favoráveis e desfavoráveis inerentes ao papel e aos meios digitais favorecem o convívio dos dois suportes, que podem funcionar de modo complementar. Mais que meramente conviver, os dois suportes podem efetivamente potencializar um ao outro, beneficiando autores, leitores e, talvez principalmente, designers.

Referências

BUIJS, Jan. Modelling Product Innovation Processes, from Linear Logic to Circular Chaos. **Creativity and Innovation Management** 12(2), 2003, p. 76-93.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro do leitor ao navegador: conversações com Jean Lebrun**. Tradução Reginaldo de Moraes. São Paulo: Editora UNESP/ Imprensa Oficial do Estado, 1999.

FAWCETT-TANG, Roger. **O livro e o designer I: embalagem, navegação, estrutura e especificação/ introdução e entrevistas por Caroline Roberts**. Tradução de Andréa Mariz. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial - bases para a configuração dos produtos industriais.** Tradução Freddy Van Camp. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2001.

LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbott. **Design Writing Research - Writing on Graphic Design.** Back Bay Books, 1999, 224p.

MACHADO, Arlindo. Fim do Livro? **Estudos Avançados** 8(21). Maio-Agosto de 1994. DOI <http://dx.doi.org/10.1590/S0103-40141994000200013>

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.

MOHERDAUI, Luciana. **Guia de Estilo Web: produção e edição de notícias online.** São Paulo: SENAC. 2001

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** São Paulo: Martins Fontes, 2008

PANIZZA, Janaína. **Metodologia e Processo Criativo em Projetos de Comunicação Visual.** Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes, USP. São Paulo, 2004

PINHO, José B. **Jornalismo na Internet:** planejamento e produção da informação on-line. São Paulo: Summus Editorial, 2003

VASCONCELOS, Luis et al. Um Modelo de Classificação para as Metodologias de Design. **Anais do 9o. Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design.** São Paulo, 2010. Disponível em <http://blogs.anhembibr.com/congressodesign/anais/artigos/69866.pdf> Acesso: 13/04/2012