

Ecossistemas do livro digital e design de interação: transformações na produção editorial¹

Maria Laura Martinez²
Universidade de São Paulo – USP

RESUMO

Produtos editoriais digitais interativos trazem novos desafios para a produção editorial. Esse assunto faz parte do curso de Editoração da nossa universidade desde 2012 e vem sendo aperfeiçoado desde então. Como produzir esses produtos ou serviços novos? Este trabalho apresenta um método que permite o envolvimento nesses projetos de pessoas sem formação técnica, resultante de um estudo interdisciplinar através dos anos e em contato com áreas de comunicação, informação, design, engenharia e computação. A docente tem trajetória transdisciplinar e vem orientando equipes de alunos de editoração no desenvolvimento de projetos criativos.

PALAVRAS-CHAVE: ecossistemas do livro digital; produção editorial; método de design de interação; design centrado no humano; experiência do usuário.

INTRODUÇÃO

O projeto de produtos e serviços editoriais digitais, interativos e conectados, de última geração, que exploram novas formas expressivas, trazem novos desafios e oportunidades para a atividade editorial. Novas experiências inter e transdisciplinares surgem na criação desses produtos-serviços e demandam ir além das tradicionais áreas que fizeram parte da formação dos editores nos últimos 500 anos. A produção editorial digital passa por transformações paradigmáticas e se beneficia da herança de diversos campos como design de interação, *user experience* e *design thinking*, entre outros.

A Universidade responde ao desafio

O curso de Editoração reúne um conjunto de disciplina que além de pensar, discutir e refletir sobre o livro e seu negócio, também se preocupa em produzir o livro, permitindo aos alunos uma formação integral valorizada tanto pelo mercado quanto pela academia e 100% de empregabilidade ao concluir o curso.

O ano de 2012 foi icônico no Brasil com a entrada no país dos grandes *players* das indústrias digitais como Apple, Google e Amazon. Para fazer frente a esse momento de mudanças, o curso de Editoração da USP, nesse mesmo ano, atualizou sua grade curricular de graduação introduzindo novas disciplinas obrigatórias sobre livro digital (Martinez, 2017a). Foi o auge de um processo anterior de planejamento que envolveu

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho de Produção Editorial, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

² Professora do curso de Editoração da ECA-USP, email: ml.martinez@usp.br

tanto o corpo docente quanto o discente do Departamento.

A introdução do livro digital no curso de graduação significou um grande desafio pois se tratava de um assunto que demandava conhecimentos interdisciplinares e se apresentava no transcurso de uma revolução no mundo do livro onde os padrões estão em constante mudança acompanhando a velocidade do desenvolvimento tecnológico. O enfrentamento desse desafio resultou na criação de duas disciplinas teórico-laboratoriais obrigatórias que introduzem, respectivamente, o formato EPUB refluível³, – construído sobre as linguagens da web e desenvolvido de forma gradual em obras literárias predominantemente textuais, passando pelo poema e pelo conto antes de chegar ao romance literário⁴ – e, os livros “mais” interativos, muitas vezes implementados em forma de aplicativo (App) – um desafio ainda maior pois o meio digital e conectado traz possibilidades que excedem aquelas do volume e convidam para a exploração do novo. São disciplinas dinâmicas que vêm sendo atualizadas através do tempo e da experiência.

A docente convidada para esta tarefa se envolveu em diálogos e cursos de aperfeiçoamento com o mercado editorial, com a Câmara Brasileira do Livro e com a Simplíssimo Livros⁵ sobre o recém introduzido formato EPUB no Brasil. Também vem conduzindo pesquisa sobre metodologia de design de interação (Martinez, 2017b) utilizado para integrar pessoas, sem formação técnica, em equipes de projeto digital. Sua formação inter e transdisciplinar⁶ foi facilitadora nesse processo.

A 2ª geração *enhanced* e a 3ª geração hipermediática: novas formas expressivas.

A criação das novas matérias, se baseou no reconhecimento da existência de diferentes gerações de livros digitais. Ao analisar a produção do conteúdo e das interfaces dos *e-books*, Martinez (2014), aponta três gerações: (1) a incunabular ou transpositiva, (2) a perceptiva ou exploratória e (3) a hipermediática.

A segunda geração pode ser perceptiva tanto em novas funcionalidades (como

³ Do inglês, *reflowable*, pois permite que o texto se adapte ao tamanho da tela do dispositivo de leitura, facilitando a leitura em telas pequenas como a de um aparelho celular.

⁴ Para isso, foi necessário enfrentar a codificação de linguagens e procedimentos visando obter um produto que pudesse causar uma boa experiência no leitor e merecesse carregar o selo de qualidade editorial em um laborioso processo de produção, muito além da simples conversão feita automaticamente.

⁵ A Simplíssimo Livros foi a primeira empresa a introduzir comercialmente o formato EPUB no Brasil.

⁶ A docente é formada em Física (1991), tem mestrado e doutorado (2002) em Engenharia, onde desenvolveu pesquisa em metodologia de design centrado no humano e usabilidade, coordenou equipes de webdesign nessa escola; foi bolsista da OEA em um curso interdisciplinar internacional realizado no ILCE (*Instituto Latinoamericano para la Comunicación Educativa*) sobre Design de interfaces educacionais multimídia; organizou, a convite do Senac, um curso de pós-graduação em Design de mídias interativas (2003) e é docente do Departamento de Jornalismo e Editoração desde 1998.

permitir ao usuário o controle do tamanho da letra, o acesso a um dicionário embutido, ou a criação e recuperação de destaques no texto), quanto em novos conteúdos que não são possíveis no papel (melhorando a narrativa com recursos como vídeos, áudio ou infográficos animados) e, por isso, também chamados de *enhanced*. É um exemplo de livro *enhanced* a edição especial do volume 2 do livro “Getúlio”, de Lira Neto, publicado pela Companhia das Letras. Essa edição incorpora à narrativa original, vídeos de programas de TV da época de Geúlio Vargas e gravações da Rádio do mesmo período.

Já a última geração reconhece que o meio digital tem linguagem própria e busca utilizar essa linguagem criando novas formas originais e expressivas para o livro digital que não têm paralelo no impresso. São exemplos, interfaces baseadas em simulação física, tridimensional e interativa (como o app educativo de astronomia, “*Solar Walk*”, para iPad e Android); em realidade aumentada (como o app Wonderscope⁷, para iPad); na linguagem dos games e das animações (como a narrativa-jogo “*Life is Strange*”, para iPad); no uso da inteligência artificial (como AI Dungeon, um jogo de narrativa infinita gerado por inteligência artificial, disponível online e em forma de app).

Livros digitais da última geração são produtos ou serviços que se inserem dentro do universo dos livros, mas, geralmente, de uma forma tão inovadora que resulta difícil chamá-los de “livros” quando sequer temos uma definição amplamente aceita para esse formato ampliado e disruptivo daquilo que conhecemos por livro. No entanto, podem ser inspirados no livro, ou podem inspirar o livro, ou ainda podem levar o interator ao livro em qualquer um de seus formatos, por isso, prefiro chamá-los de “**produtos ou serviços editoriais digitais interativos, dentro do ecossistema do livro**” (Martinez, 2017b).

Ainda mais, diferentes tecnologias e formas de comunicação interagem para moldar a experiência do leitor. Hayles (2007) apresenta o conceito de “intermediação” no contexto da literatura eletrônica, não como um processo de transição entre formas analógicas e digitais, mas como um processo complexo, uma rede dinâmica de interações que influencia a percepção do interator sobre o conteúdo e afeta a produção.

NOVOS PARADIGMAS PARA A PRODUÇÃO EDITORIAL

O projeto dessa última geração de produtos e serviços editoriais digitais interativos, tanto quanto o seu desenvolvimento, enfrentam novos desafios para a

⁷ App de histórias interativas voltado principalmente para crianças e que permite projetar personagens e cenários no ambiente físico do interator, possibilitando que ele interaja verbalmente e fisicamente com a história.

produção editorial. Eles demandam novos conhecimentos que podem ser emprestados e adaptados daqueles que há anos são responsáveis por dar vida a seus novos irmãos: as interfaces de software, as animações, o webdesign e os jogos digitais interativos, entre outros. Essa nova família configura uma indústria que, contrariando a abordagem pessimista de alguns Editores, consegue sim gerar grandes lucros, em parte porque compreenderam que a linguagem do meio digital exige uma nova lógica de produção e de negócios (Martinez, 2014), distinta àquela do mundo analógico no qual foi construído o livro tradicional. Não se trata de substituir, mas de ampliar as áreas de atuação editorial.

Assim, a produção editorial digital passa por transformações e se beneficia da herança de campos do conhecimento como design de interação, *user experience* e *design thinking*, entre outros. Esses são campos centrados no humano e comuns à atividade de design. Essa atividade busca projetar soluções que criem boas experiências para seus interatores, dentro de contextos de interação que dependem de muitas variáveis, além de vivências passadas e expectativas futuras. Por isso, problemas de design são naturalmente complexos e, frequentemente, chamados de “*wicked problems*”. Para abordá-los, designers não começam buscando uma solução, mas investigando o problema visando compreendê-lo em profundidade (Norman, 2013, capit. 6: *Design Thinking*).

A percepção de que a maioria dos problemas de design são complexos, e estão além de qualquer campo disciplinar, vem fortalecendo a integração entre disciplinas, aquecendo o debate em torno da inter e transdisciplinaridade⁸ e promovendo o interesse pelo pensamento complexo (Morin, 2005) ou sistêmico (Vasconcellos, 2016).

Um método de design de interação

Martinez (2017b) apresenta um método de design de interação que vem sendo utilizado no projeto do modelo conceitual de sistemas, produtos ou serviços digitais para comunicação, informação, cultura e entretenimento. Inicialmente desenvolvido como tese de doutorado em Engenharia (2002), no correr do tempo, através do trabalho de pesquisa e de docência (Martinez, 2017b) e, em contato com as áreas Design e de Comunicação, o método foi passando por grandes mudanças. Vem se especializando para ser utilizado por pessoas sem conhecimentos técnicos de programação, de forma a que possam integrar projetos tecnológicos interdisciplinares, mas não se restringindo a esse público. Desde

⁸ Nos últimos anos, a universidade criada sobre o paradigma cartesiano, que segmenta o conhecimento em áreas, vem valorizando a interdisciplinaridade, reconhecendo sua importância para o enfrentamento de problemas complexos. Também vem incentivando a adoção de métodos ativos de ensino, como o de projeto baseado em problemas que estimula a busca de soluções sistêmicas por parte dos alunos.

proximidade de parentes ou avôs; ambientes de socialização sendo preteridos pelo uso de eletrônicos e a falta de espaços seguros para brincar e fazer amigos fora de casa. Essas são algumas das percepções que foram sendo tecidas e digeridas aos poucos, nas idas e vindas entre as etapas do método, refinando a compreensão do problema. A pesquisa levou a criar o modelo conceitual não de um livro, mas de uma fábrica de livros onde se encontram os clássicos amados pelas crianças que, além de ser lidos, podem ser personalizados com fotos dos pequenos. A fábrica também permite criar histórias que atribuam continuidade e fins diferentes para as narrativas clássicas ou, ainda, criar histórias totalmente novas utilizando desenhos, sons e/ou textos. Essas novas histórias, ou aquelas reescritas, podem ser compartilhadas com amigos virtuais sob a supervisão dos pais. Para os pais, as histórias criadas por seus filhos lhes permitem entrar em contato com sua subjetividade, percebendo angústias, gostos e medos – características que às vezes fogem na relação corrida da vida cotidiana. A aplicação tem o potencial de criar diálogos ajudando a lidar com esse sentimento de solidão enquanto apoia a criatividade das crianças para contar histórias.

Esse exemplo mostra possibilidades do método, incluindo seu potencial para a transformação social. Também, para a cooperação entre pessoas de ciências sociais (que já o estão utilizando), e profissionais das áreas de Computação, *User Experience* e IHC.

REFERÊNCIAS

- COOPER, A.; REIMANN, R. **About face 3: the essentials of interaction design**. 3rd. edition. Indianapolis, IN: Wiley. 2007.
- DIX, A.; FINLAY, J. E.; ABOWD, G. D.; BEALE, R. **Human-Computer Interaction** (2nd. ed.). 1997.
- HAYLES, N. K. Intermediation: the pursuit of a vision. **New Literary History**. V.38, n.1: 99-125. Johns Hopkins Univ. Press. 2007. DOI: <https://doi.org/10.1353/nlh.2007.0021>
- HIX, D.; HARTSON, H.R. **Developing user interfaces: ensuring usability through product and process**. New York, NY: John Wiley & Sons, Inc. 1993.
- MARTINEZ, M. L. An Interaction Design Method for Creative Conceptual Models' Design. IHC '17: Proceedings of the **XVI Brazilian Symp. on Human Factors in Comp. Syst.** Article N.9: 1-10. ACM. Oct. 2017(b). DOI: <https://doi.org/10.1145/3160504.3160560>
- MARTINEZ, M. L. Introduzindo o livro digital no curso de Editoração: uma busca epistêmica. **Revista de Graduação da USP**. V.2, n.1: 53-66. Universidade de São Paulo. 2017(a). DOI: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2525-376X.v2i1p53-66>
- MARTINEZ, M. L. Livro digital: continuidades e rupturas de um mercado em transformação. In: **XIX Cong. Bras. de Ciên. da Comunicação na Reg. Sudeste**. Vila Velha, ES: Intercom. 2014. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2014/resumos/R43-1507-1.pdf>
- MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre, RS: Sulina. 2005.
- NORMAN, D. **The design of everyday things**: rev. and expanded ed. NY: Basic Books. 2013.
- VASCONCELLOS, M. J. E. de. **Pensamento sistêmico: o novo paradigma da ciência**. (10^a ed.). São Paulo, SP: Editora Papirus. 2016.