

Configurações do livro digital: reflexões acerca do design editorial a partir da cultura de leitura em tela

Digital book configurations: reflections on editorial design from the culture of reading on screen

ARAUJO, Germana Gonçalves; Doutora; Universidade Federal de Sergipe
germana@academico.ufs.br

AZEVEDO, André Nunes; Mestrando; Universidade Federal de Sergipe
andrenazevedo@outlook.com

SANTANA, Jeane; Bacharela; Universidade Federal de Sergipe
jeanedesignerufs@gmail.com

SILVA, Ramon; Graduando; Universidade Federal de Sergipe
ramon.zt@academico.ufs.br

A leitura de conteúdos verbais e não verbais tem sido diversificada a cada tempo. Na atualidade, a frequência do estímulo por interações virtuais configura uma realidade cultural que avança sem freios. Entretanto, lidar com o livro digital ainda é um processo que precisa de desapego, pois é um contato repleto de comparações com o do livro físico. A problemática não está apenas no processo de recepção, mas também nos processos do Design Editorial, já que o projeto gráfico da página digital poderá ser pensado de maneira particular e diversa de um material que será impresso. Neste artigo, com o foco em auxiliar a produção acadêmica de uma editora universitária, buscou-se refletir sobre quais aspectos de um livro digital podem tornar acolhedor o processo de leitura em tela. Os resultados apresentados são das pesquisas bibliográfica e de campo na comunidade acadêmica da UFS.

Palavras-chave: Livro Digital; Design Editorial; Cultura Digital.

The reading of verbal and non-verbal content has been diversified from time to time. Currently, the frequency of stimulation in dealing with virtual interactions configures a cultural reality that advances without brakes. However, dealing with the digital book is still a process that needs to be detached, as it is a contact full of comparisons with the physical book. The problem is not only in the reception process, but in the processes of Editorial Design since the graphic design of the digital page can be thought of in a particular and different way from the material that will be printed. In this article, with the focus on helping the academic production of a university press, we sought to reflect on which aspects of a digital book can make the process of reading on screen welcoming. The results presented are from bibliographic and field research in the academic community of UFS.

Keywords: Digital Book; Editorial Design; Digital Culture.

1 Introdução

Diferentemente do que possa parecer, a passagem dos livros manuscritos para os impressos a partir de meados do século XV, após a prensa do alemão Gutenberg, não provocou um forte impacto sobre o modo de interação e de leitura de um objeto livro. Como desenvolve Chartier (1999), a mudança não foi tão absoluta, pois os livros impressos mantinham a estrutura física fundamental do códex produzido pelos copistas. Um dos aspectos em que isso pode ser constatado é o leiaute e demais elementos da composição visual das páginas. O formato da página, as margens, *grids* em colunas ou retangulares, medianizes e marcadores são alguns dos itens que foram tratados de maneira análoga nos livros com o passar dos séculos. Segundo Chartier (1999, p. 9), há “uma continuidade muito forte entre a cultura do manuscrito e a cultura do impresso, embora durante muito tempo se tenha acreditado numa ruptura total entre uma e outra.”

Porém, na passagem do feito à mão para o impresso, e diante da reprodução técnica que facilitava a produção de exemplares em escalas maiores, houve um movimento que atribuía ao livro pós-prensa demérito — pelos tantos plágios que eram cometidos e, principalmente, porque dava largo acesso aos escritos ditos impróprios ou proibidos. Como coloca Chartier (1999, p. 9), “[...] persistia uma forte suspeita diante do impresso.” O livro é um objeto que representa *status* social ligado ao conhecimento, ao privilégio econômico e ao poder. Entretanto, o fato de se tornar acessível a uma quantidade maior de pessoas e de passar a fazer parte das “leis” do comércio fez declinar o prestígio social desse objeto.

Percebe-se, então, que a mudança de objeto envolve a mudança de hábitos e, sendo assim, a aceitação do novo objeto. Na passagem do livro impresso para o livro digital, esses dois aspectos mencionados da história do livro — formato e cultura do objeto — entram novamente em questão. Pode-se discutir se o livro digital deixa de ser um objeto, já que perde a fisicalidade corpórea para habitar uma dimensão diferente da dos corpos das pessoas. E deve-se ter em vista, ainda, que o modo de manuseio e uso de um livro impresso é muito antigo, preservado durante séculos. Por isso, a ruptura de um hábito milenar para a adoção da leitura de textos longos em suporte digital tem sido ainda lenta, mesmo que o contexto atual se caracterize pelo surgimento frenético de alternativas e estímulos no âmbito virtual.

É bem verdade que os livros em extensão PDF¹ — *Portable Document Format* (Formato de Documento Portátil) — passaram a ser uma realidade de leitura desde que a Internet se tornou um componente de uso corriqueiro em unidades de educação, bem como nos domicílios ou em instrumentos de uso pessoal, tais como os celulares *smart*, *tablets* e dispositivos específicos para a leitura de livros digitais. Conteúdos em PDF possibilitaram o compartilhamento de livros, propiciando acessibilidade de conteúdo para um número significativo de pessoas, sem preocupações com determinados custos (como impressão ou distribuição), com o desgaste físico, com a portabilidade ou com a finitude da obra. Apesar dessas vantagens, a comparação com o modo tradicional de leitura parece ser inevitável. As características da leitura em tela ainda precisam ser compreendidas, pois quase tudo que se sabe acerca da formatação de texto é bem anterior ao surgimento do PDF. Em outras palavras,

¹ Segundo consta no site do Adobe Acrobat: “Em 1991, o cofundador da Adobe, Dr. John Warnock, iniciou a revolução do impresso ao digital com uma ideia que ele chamou de ‘*The Camelot Project*’. O objetivo era permitir que qualquer pessoa pudesse captar documentos de qualquer proveniência, enviar versões eletrônicas desses documentos a qualquer lugar e exibi-los e imprimi-los em qualquer computador. Em 1992, o Camelot se tornou o formato PDF” (ADOBE, 2021).

os processos de interação em textos digitais precisam ser estudados para que a configuração dos textos possa favorecer a prática de leitura — gerar confortabilidade no ato de ler — e, sobretudo, preservar a intimidade que uma pessoa cria com o objeto livro. Trata-se de um desafio para o Design Editorial na contemporaneidade.

Roger Chartier (2014, p. 22), ao tratar do livro na atualidade, explicita que, “[a]o romper a conexão anterior entre texto e objetos, e entre discursos e sua forma material, a revolução digital introduziu uma revisão radical dos gestos e das noções que associamos com a palavra escrita”. O autor conclui que os fragmentos de texto que aparecem em uma tela não são páginas, mas “[...] composições singulares e efêmeras”; sendo assim, o modo de leitura usual é prejudicado pela segmentação. Na visão de Chartier, o leitor que encarar uma tela terá uma leitura dispersa, o que caracteriza uma descendência da prática de leitura consolidada por séculos.

Em contrapartida, percebendo o lado positivo da ruptura no modo de ler um livro, a designer Ellen Lupton (2015, p. 79) explana o pensamento do designer Craig Mod — apontado por ela como um dos principais autores do campo de Design que comenta acerca da leitura digital — e coloca que os livros passaram de objeto fixo (livro impresso) para sistemas abertos (livros digitais). Compreende-se que essa abertura é caracterizada pelas diversas possibilidades de entradas e saídas (internas e externas) do conteúdo por dispositivos de navegação, além de também permitir que o leitor se comunique com os autores durante a leitura. O leitor em contato com um livro digital pode estar concomitantemente conectado com outras esferas de conhecimento, por meio de diversas linguagens — vídeos, músicas etc. — e, na complexidade da realidade cotidiana contemporânea, recebe informações de maneira multidirecional.

Diversamente ao livro impresso, a velocidade das mudanças no meio digital faz com que o modo como as pessoas exercem a leitura de um texto hoje possa ser bem diferente do que era a prática a dez anos atrás. E, nessa perspectiva, é importante ponderar o que Chartier (2014) chama de “leitura dispersa”, pois essa dispersão carrega consigo a possibilidade de conectividade, que permite ao leitor buscar orientações sobre o conteúdo lido quase que simultaneamente e em um mesmo suporte.

Em certa medida, o livro digital ainda é uma incógnita. Quais são os aspectos de um livro em extensão PDF, ou seja, não físico, que podem afetar o leitor a ponto de a leitura ser menos dispersa? Como fazer um livro digital se tornar um instrumento de informação amigável às práticas corriqueiras de leitura? São essas indagações que orientam a pesquisa em Design Gráfico relatada neste artigo, considerando que o designer, no âmbito editorial, é o profissional que detém conhecimento para desenvolver o projeto gráfico e a diagramação de livros.

Para compreender quais aspectos no Design de livros podem melhor acomodar as mudanças nos processos de leitura quando se trata da interação com um livro digital, está sendo realizada a pesquisa “O Design da Informação e o universo eletrônico: a leitura e interação do leitor em suportes digitais”, um projeto de iniciação científica (PIBIC/CNPq/UFS) desenvolvido por alunos da graduação em Design da Universidade Federal de Sergipe (UFS) e do mestrado em Ciência da Informação da mesma instituição.

Na pesquisa, foi verificado, primeiramente, junto aos repositórios de trabalhos científicos, revistas digitais e livros publicados no campo do Design, o quantitativo de conteúdo que relaciona o Design com a produção específica de livros digitais. Posteriormente, numa concepção qualitativa, foi realizada leitura crítica e debate do material encontrado, com o

intuito de identificar e refletir acerca das questões que geram o problema de pesquisa: quais construtos gráficos e possibilidades de interação podem propiciar uma boa experiência de leitura em um livro digital acadêmico?

Em seguida, juntamente com as referências selecionadas para o estudo, realizou-se uma pesquisa de opinião, via *Google Forms*, em uma amostra aleatória composta por pessoas da comunidade acadêmica da UFS. No primeiro momento, obteve-se a compreensão sobre os modos de acesso à informação, impressa ou digital. No momento seguinte, ainda em execução, será testada a recepção sobre algumas proposituras gráficas de livros digitais — leiaute, tipografia, hierarquia de leitura e processos de interação — a fim de identificar, sob a perspectiva prática e emocional, quais configurações tendem a aproximar o leitor do objeto livro digital de conteúdos acadêmicos, técnicos e científicos. Para o desenvolvimento dessa segunda fase, obras produzidas pela equipe de designers da Editora UFS² serão utilizadas. Releva-se que a Editora UFS se tornou um ambiente de aprendizagem e laboratorial para os alunos do curso de Design desde 2011 e, por isso, o desenvolvimento dessa pesquisa com a pretensão de potencializar sua atuação na produção gráfica das publicações da editora é de suma relevância.

2 Reflexões acerca da cultura da leitura digital³

Neste item, voltamos a recorrer à história da leitura e do livro impresso em busca de parâmetros para refletir sobre a leitura digital e os fatores culturais que interferem no processo de aceitação, legitimidade e popularização desse modo de ler. Os aspectos escolhidos para a discussão são o acesso aos suportes de leitura, a dúvida que emerge com novos formatos quanto à confiabilidade dos conteúdos reproduzidos, o papel das formas mais livres ou mais restritas de prática de leitura na popularização desse hábito, a questão do prestígio de determinados formatos como fator de legitimidade social da leitura, bem como a importância da diversidade de formatos e da escrita em espaços públicos para o incentivo à leitura de livros.

Na história do livro impresso, as mudanças por que passou o objeto livro têm relação direta com a formação de leitores nas sociedades, perpassando a esfera de poder econômico e social, pois o consumo de livros nunca foi acessível a todas as pessoas. Por outro lado, o acesso à informação digital é comum e corriqueiro, em movimento crescente, para um número significativo de pessoas, sendo inclusive maior do que o consumo de livros impressos, ainda que também não seja realidade para todos. Para contextualizar, é importante mencionar a pesquisa desenvolvida pelo Comitê Gestor da Internet do Brasil em 2020. Segundo os dados obtidos, 81% da população com mais de dez anos de idade passou a ter acesso à Internet em casa⁴. Pode-se inferir, ainda, que o número cresceu com as providências relativas ao

² A Editora UFS tem produzido, via editais, obras digitais desde 2017. A compreensão por parte da equipe de designers da produção gráfica de como um livro em PDF interativo deve ser configurado para melhor aproximar o leitor do objeto livro tem acontecido de maneira intuitiva. Por isso, a pesquisa aqui relatada visa profissionalizar a entrega (publicação) da <> por intermédio de itens verificáveis na produção gráfica do livro digital.

³ Segundo André Lemos (2019): “A cultura digital tem sua origem na apropriação social da informática na segunda metade dos anos 1970. A criação de uma rede digital aberta, plural e democrática foi resultado da ação de visionários que defendiam a liberdade, a inovação e a criatividade”.

⁴ O Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br foi criado a partir do Decreto Nº 4.829, de 3 de setembro de 2003, e tem, entre suas atribuições: “I - estabelecer diretrizes estratégicas relacionadas ao uso e desenvolvimento da Internet no Brasil” (BRASIL, 2003).

isolamento no período pandêmico da covid-19⁵, com a necessidade de uso constante da Internet para que as pessoas pudessem realizar trabalho e estudo em casa. Nesse cenário, mesmo que dados de pesquisa do Sindicato Nacional dos Editores de Livro (SNEL) apontem um aumento no faturamento das editoras de livros impressos no Brasil, especificamente nesse período pandêmico (SNEL, 2021), a leitura de textos digitais foi intensificada.

Outro aspecto histórico relevante dá conta da inquietação quanto à perda do conhecimento em razão de novas tecnologias. Desde os manuscritos, o livro é um tipo de guardião do conhecimento. Com a chegada do maquinário de Gutenberg na Europa, muitos autores acreditavam que a facilidade de reprodução de seus textos também poderia impulsionar as cópias não autorizadas — o que chamamos hoje de pirataria — ou mesmo a perda de controle sobre a qualidade do que estava sendo impresso, aguçando o que Chartier (1999, p. 99) chama de “temor da perda” do conhecimento.

Na atualidade, aproxima-se desse debate a restrição por algoritmos que atua no ambiente virtual, estabelecendo uma espécie de curadoria sobre o que se vê e com o que se interage. André Lemos (2021) avalia que isso desabilita o amplo e livre universo de informações que era a Internet no momento inicial, uma cultura aberta também denominada cibercultura. Hoje em dia, cinco grandes empresas controlam o fluxo de informações por intermédio dos algoritmos, uma espécie de dados sequenciados que sistematizam e racionalizam informações sobre determinadas pessoas ou empresas e que são utilizados para controlar ações e atitudes. Lemos (2021) coloca que antigamente “todos viam a mesma coisa em fluxo”, diferentemente do que acontece hoje. Ele explicita que a “Plataformização, Dataficação e Performatividade Algorítmica (PDPA) são as novidades da sociedade contemporânea, e esse tripé coloca em xeque as ideias de emancipação, liberdade e conhecimento que deram origem à cibercultura” (LEMOS, 2019).

Releva-se, ainda, que a prática de leitura a partir do século XVIII, como discorre Chartier (1999, p. 78), passou a ser livre e rompia com o modo conservador daqueles que faziam a leitura em gabinetes, de maneira preservada e sentados em birôs. Isso foi bastante representado pelas pinturas da época e era caracterizado por pessoas lendo ao ar livre, deitadas na cama ou mesmo andando: “o leitor e a leitura do século XVIII permitem-se comportamentos mais variados e mais livres” (CHARTIER, 1999, p. 79), assim como acontece com a leitura digital dos séculos XX e XXI.

Figura 2 - Modos de Leitura século XVII (livro impresso) e XXI (livro digital): à esquerda, pintura de Jean-Baptiste Camille Corot, pintor realista francês (1796-1875); à direita, foto disponível em um banco de imagem virtual.

⁵ Na passagem de 2019 para 2020, um novo coronavírus, causador da covid-19, se alastrou pelo mundo. Em março de 2020, a Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou que se tratava de uma emergência de saúde pública. No Brasil e em outros países, os governos decretaram *lockdown*, com isolamento social e fechamento de unidades educacionais, repartições públicas e comércio não emergencial. Pessoas tiveram que se isolar em suas casas por mais de um ano.



Fonte: Pinterest; Deposit Photos.

Essa liberdade de exercer a leitura desconectada dos “códigos atribuídos à leitura legítima” (CHARTIER, 1999, p. 79) coloca também em discussão a noção de leitura que se está tentando construir aqui. As pesquisas que apresentam índices situando o Brasil como um país de poucos leitores⁶ (ou de não leitores) fazem uso de uma concepção conservadora que apenas considera como válida a leitura de livros canônicos, de autores consagrados pela intelectualidade brasileira. Sobre isso, Chartier (1999, p. 104) argumenta que “o problema não [é] tanto o de considerar como não-leituras essas leituras selvagens que ligam a objetos escritos de fraca legitimidade cultural, mas é o de tentar apoiar-se sobre essas práticas incontroladas e disseminadas para conduzir esses leitores”.

Nessa perspectiva, pode-se compreender que um dos aspectos que atrapalham a construção de uma imagem positiva do livro digital é o fato de este fazer parte de um universo vasto de informação (a Internet) que apresenta outras tantas possibilidades de leitura, não necessariamente confiáveis, como as que circulam nas redes sociais. Mas em um universo de “leituras selvagens”, como dar valor e distinguir um livro digital de conteúdo acadêmico? A cultura da leitura em livros digitais tem uma longa história ainda por percorrer, porque não se trata apenas de ler em tela, já que essa prática é comum e corriqueira para uma parcela significativa das pessoas. É, sobretudo, sobre a inserção e aceitação do livro digital enquanto portador de conhecimento legítimo.

Ainda sobre a cultura de leitura, Chartier (2014) considera que houve uma mudança cultural significativa com o advento da impressão por tipos móveis. Conforme o autor, “[a] maior parte do que era produzido consistia em folhetos, panfletos, petições, cartazes e anúncios públicos, formulários, bilhetes, recibos, certificados e muitos outros tipos de impressos efêmeros e de serviços que geravam a maior parte da receita de tais estabelecimentos” (CHARTIER, 2014, p. 104). Assim, ele esclarece que o material de leitura foi exposto em espaços públicos, além de transformar as práticas administrativas e comerciais. Isso quer dizer que as pessoas passaram a conviver com a comunicação impressa em várias instâncias e essa “revolução da imprensa”, entre os séculos XVI e XVIII, também contribuiu para a disseminação da leitura de livros, tornando familiares objetos que eram praticamente desconhecidos na era dos manuscritos. Chartier (1999), em consonância com outros pesquisadores da história do livro, como Lucien Febvre e Henri-Jean Martin (2019), explica, portanto, que a familiaridade de certas ações não advém propriamente do livro feito de folhas e páginas, que não surgiu com a impressão, mas

⁶ “O Brasil perdeu, nos últimos quatro anos, mais de 4,6 milhões de leitores, segundo dados da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil. De 2015 para 2019, a porcentagem de leitores no Brasil caiu de 56% para 52%. Já os não leitores, ou seja, brasileiros com mais de 5 anos que não leram nenhum livro, nem mesmo em parte, nos últimos três meses, representam 48% da população, o equivalente a cerca de 93 milhões de um total de 193 milhões de brasileiros” (TOKARNIA, 2020).

da multiplicação dos impressos, que permitiu ações antes impensáveis, como folhear a obra, encontrar uma passagem específica do texto com facilidade, usar um índice ou escrever no decorrer da leitura.

Do mesmo modo como a leitura de livros popularizou-se por intermédio de leituras em outros instrumentos de comunicação, o livro digital apenas chegou e se multiplicou depois que as pessoas já estavam adaptadas à leitura de textos e de imagens pela tela. E nesse percurso de aprendizagem e criação da cultura digital, alguns aspectos gráficos passaram a preencher o repertório dos leitores comuns, como diversidade tipográfica, leiaute modular etc. A familiaridade das pessoas com a configuração de uma página digital chegou a criar um fluxo inverso, com o uso de elementos comuns em *sites* na composição de uma página impressa, seja um cartaz, um periódico ou mesmo livros.

Por isso, concepções que avaliam quais aspectos podem auxiliar as pessoas no processo de leitura no âmbito virtual são crescentes, criando situações padronizadas para o leitor na medida em que se habitua a lidar ou a recusar uma informação digital que não esteja na conformação de outras já familiares.

No âmbito da cultura digital, projetistas de interfaces⁷ foram construindo esses tipos de sistema fazendo uso, ao longo do tempo, de uma série de métodos e estratégias relacionadas à cognição e mais especificamente à linguagem, com o intuito de aproximar a navegação em ambiente virtual de aspectos da experiência humana do mundo real. Por exemplo, o campo de estudo da Interface Humano-Computador (IHC) se baseia em teorias e modelos cognitivos trabalhados pela psicologia, considerando que “a cognição humana pode ser caracterizada pelo tratamento e produção de conhecimento de natureza simbólica na forma de representações mentais produzidas pelas pessoas a partir de suas experiências com a realidade” (CYBIS; BETIOL; FAUST, 2010, p. 375). Ou seja, por meio das metáforas de interface⁸, das redes semânticas ou de outros esquemas de articulação simbólica, as interfaces digitais são pensadas sob a lógica daquilo que antecede o virtual. Como a tarefa de copiar e colar ou a representação visual icônica de uma pasta num sistema computacional, ilustrando assim atividades como acessar e guardar arquivos, por exemplo, comuns fora das telas. Em síntese, digitalmente as pessoas também são guiadas por referências, executam tarefas e interagem com componentes diversos a partir de suas experiências humanas já estabelecidas no mundo concreto.

Por certo, o livro digital está incluso na noção de interfaces digitais, por se tratar justamente de um produto editorial que é desenvolvido para ser operado no meio eletrônico. Desse modo, para compreender como o livro digital produzido por editoras universitárias pode

⁷ Segundo Portugal (2020), “[n]o Design de Interface evidenciam-se os elementos que permitem executar as operações, como por exemplo, a configuração e a organização de informações verbais, visuais, sonoras e sinestésicas, além dos índices de navegação e de interação. No entanto, a expressão visual da página — incluindo os elementos indicativos de interatividade — aparece como um conjunto de ícones, menus, linhas e outros elementos, que são dispositivos metafóricos de uma realidade operacional interativa acessível aos usuários

⁸ “Metáforas são parte integrante de nosso pensamento e linguagem. [...] Da mesma forma que metáforas invisíveis permeiam nossa linguagem cotidiana elas o fazem nas interfaces que usamos e projetamos [...]. Por exemplo, um usuário quando arrasta um documento de um diretório (ou *pasta*) para outro nos sistemas gerenciadores de arquivos de ambientes Windows, ele efetivamente acredita que está mudando o documento de lugar e o que efetivamente ocorre é que o *apontador* para o arquivo mudou (*apontador* também é uma metáfora)” (ROCHA; BARANAUSKAS, 2003, p. 12).

proporcionar uma boa experiência aos leitores, se faz necessário identificar quais são as referências das boas práticas de leitura em livros impressos, assim como quais dessas boas experiências geram referências para o leitor numa interação com o universo digital. Acredita-se, portanto, que a experiência deve estar pautada nestas duas esferas: no que já se sabe sobre o contato com o objeto livro impresso e no que já propicia boa interação no âmbito da informação digital que não necessariamente está associada a um livro.

Existem aqueles que acreditam que, desde sempre, o código (livro impresso convencional) convida o leitor a um tipo de interação mais íntima do que um livro digital. Há, na realidade, um convívio com a materialidade corpórea que torna tangível a experiência com o livro físico: tocar o papel, segurar o livro, passar a página, além de sentir o cheiro da tinta. Ressalta-se que a fisicalidade de um livro também pode ter relação com a integridade da obra. E o tipo de papel, formato e acabamento, como dorso costurado e capa dura, são componentes selecionados em consonância com os significados que a obra tende a gerar. Esses elementos, em conjunto com os construtos visuais comumente estudados no campo do Design Editorial, tais como *leiaute* e *tipografia*, afetam o leitor no processo de interação e leitura. Nesse sentido, a recusa⁹ por parte de algumas pessoas que desacreditam na possibilidade de uma interação confortável e confiável com o livro digital pode fazer sentido, pois não há corpo, e a tangibilidade é possível por intermédio de outro objeto que porta o PDF: um *tablet*, um celular, um computador etc.

Abrir e ler um livro impresso é um processo bastante intuitivo, que não precisa de comandos ou indicação de quais ações são necessárias para realizar a leitura. Segurar um livro e passar a página impressa se tornou um fazer tão natural que as pessoas não precisam pensar sobre ele. Entretanto, a página do livro digital, antes de ser acionada por uma pessoa, é conformada pelo dispositivo onde está inserida, determinada por uma visualidade transitória e segundo a configuração de determinadas ações, como a passagem de página. Por isso, as instruções de navegabilidade em um livro digital podem ser necessárias, considerando-se, ainda, que as possibilidades de configurações são inúmeras e podem não ser familiares aos usuários. A falta de familiaridade pode ser, inclusive, um dos aspectos que causam desconforto às pessoas para esse tipo de leitura, sem a materialidade do objeto livro.

Apesar de, atualmente, haver um vasto apoio de pesquisadores acerca do uso da Internet no campo da educação, Adriana H. Fernandes, em “Narrativas criativas na sociedade da imagem” (2019), afirma: “Nas escolas e espaços voltados para a Educação, o olhar voltado para as mídias ainda é um olhar muitas vezes preconceituoso, culpando-a por trazer efeitos nocivos às crianças” (FERNANDES, 2019, p. 13). A fala dessa pesquisadora reforça as indagações de Chartier (2014). Por isso, compreende-se que a interação com o livro digital, como os que são utilizados para a educação, ainda é pouca e precisa ser descortinada.

É importante considerar que leitores diversos não têm conhecimentos técnicos específicos sobre os construtos gráficos de um livro e não conseguem, geralmente, identificar quais são os elementos que dificultam a leitura ou a tornam amigável, tais como: *leiaute* de página, *tipografia* etc. Daí que outras referências podem ser utilizadas para avaliar um livro em PDF, por exemplo, as mesmas perspectivas que seriam utilizadas para um *site*, um *blog* ou um aplicativo, familiares ao leitor comum. Quer dizer que a experiência de leitura em um livro disponível numa tela pode ser vista como análoga à boa interação com outras leituras

⁹ A ideia de recusa foi constatada a partir das respostas obtidas no formulário teste da pesquisa de opinião realizada no presente estudo.

costumeiramente feitas também em telas. Para dizer de outra maneira, a leitura em um livro digital pode ser avaliada pela perspectiva da “experiência do usuário” (*user experience* ou UX), concepção que tem sido frequentemente utilizada em projetos da informação acessível por aplicativos digitais e *sites*.

Designers têm feito uso da UX para analisar e conceber atributos determinantes para a satisfação de pessoas em processos de navegação e leitura de informações em telas, gerando concepções que os instruem sobre as boas respostas de contato e consumo na interação entre pessoa e objeto digital. Essas concepções avaliam o que é bom ou não para os leitores, quais interfaces são confortáveis e quais causam desconforto e distanciamento. Ressalte-se que a concepção de UX é uma construção que parte da perspectiva do público-alvo, ou seja, com o usuário no centro da experiência que está sendo desenvolvida. A pesquisadoras Jennifer Preece, Yvonne Rogers e Helen Sharp (2013) comentam em seu livro “Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador” que:

Projetar produtos interativos usáveis requer que se leve em conta quem irá utilizá-lo e onde serão utilizados. Outra preocupação importante consiste em entender o tipo de atividades que as pessoas estão realizando quando estão interagindo com os produtos (PREECE; ROGERS; SHARP, 2013, p. 26).

Isso reforça que coletar informações básicas sobre os usuários que utilizarão o livro digital permite entender, por exemplo, qual dispositivo (celular, computador ou *tablet*, entre outros) o público-alvo mais utiliza e, com isso, definir os construtos gráficos da página mais apropriados ao formato. Dessa forma, o designer UX pode entender como será feita a leitura e, a partir disso, construir um livro digital que seja intuitivo, direcionado e atrativo. Compreende-se, por fim, que a área do UX Design se responsabiliza por fazer com que a interação entre o usuário e o que está sendo proposto para ele seja de fácil entendimento, uso, e que a experiência proveniente dessa interação seja a melhor possível (ARNOLD, 2010).

3 Aspectos de um livro digital amigável

Para pensar em um livro digital amigável, devem-se abarcar os aspectos que propiciam uma boa experiência de leitura por intermédio dos construtos gráficos apropriados. Atualmente é possível encontrar algumas referências bibliográficas que tratam sobre os elementos gráficos necessários à configuração de conteúdos digitais, como é o caso da obra da designer Ellen Lupton intitulada “Tipos na tela: guia para designers, escritores, editores e estudantes” (2015). Lupton (2015) reúne uma série de informações para que o designer possa ter noção de como escolher determinados elementos da composição visual de um instrumento que será operado no âmbito virtual, como *sites*, *slides* de apresentação, *blogs* e aplicativos. Ela não trata especificamente sobre o livro digital, mas reúne conteúdo sobre as possibilidades de interação da informação vista em tela. No capítulo 3, “Publicações Digitais”, depois de apresentar aspectos de como um texto deve ser configurado para ser lido em tela, tratando das características da tipografia e construção de parágrafos, a autora separa o conteúdo pelas tipologias de leitura: linear, seletiva, fluxo contínuo e conteúdo orbital. De fato, essas questões podem orientar o designer editorial de livros digitais. Por isso, essa obra tem sido lida e estudada pelos designers da Editora UFS.

Contudo, para que se possa verificar a eficiência das diretrizes para a configuração visual de instrumento de comunicação virtual, a pesquisa aqui relatada está sendo desenvolvida, uma vez que se trata de um estudo dedicado às raras literaturas que abordam a questão pela

perspectiva do Design, somado a uma pesquisa de campo, visando atualizar e compreender as questões especificadas pela literatura no âmbito cultural.

No primeiro momento, foi feito um formulário teste enviado para 37 pessoas da comunidade acadêmica (de dezembro de 2021 a março de 2022). Foram obtidas 22 respostas com os seguintes resultados (tabela 1):

Tabela 1 – Síntese dos resultados objetivos obtidos pelo Formulário de Teste.

FORMULÁRIO TESTE VIA <i>GOOGLE FORMS</i>		
Pergunta	Propósito	Resultado
1. Qual sua idade?	Constatar as divergências ou aproximações entre usuários de idades diferentes.	De 21 a 64 anos, sendo que 36% têm de 21 a 25 anos.
2. Qual formação acadêmica? a) Graduação b) Pós-graduação <i>lato sensu</i> c) Pós-graduação <i>stricto sensu</i>	Mapear os leitores da comunidade da UFS em consonância com sua atividade acadêmica.	a) 72,7% e c) 27,3%
3. Qual é a área de sua formação de base? (Graduação)	Mapear os leitores da comunidade da UFS em consonância com a área de conhecimento.	15% alunos do curso de Graduação em Design e os demais foram de outras e distintas áreas (História, Odontologia, Psicologia, Engenharia Mecânica etc.).
4. Qual sua atividade na atualidade? a) Estou cursando a graduação. b) Sou discente de um programa de mestrado. c) Sou discente de um programa de doutorado. d) Sou docente de um programa de mestrado. e) Sou docente de um programa de doutorado. f) Não faço parte da comunidade acadêmica atualmente.	Verificar entre os leitores alunos/discentes (graduação e pós-graduação) e os docentes (programas de mestrado e de doutorado) qual das atuações exige maior frequência de leitura.	45% das respostas de alunos da graduação.
5. Quantos livros, ou partes de livros você lê por ano? a) 1 a 3 livros b) 4 ou mais livros c) Nenhum	Verificar a ocorrência de leitura em livros na comunidade acadêmica.	a) 27,3% e c) 72,7%
6. Você prefere ler livros impressos (em papel) ou livros digitais (virtuais)? a) Prefiro livro impresso, não tenho acesso a livros digitais. b) Prefiro livro impresso, tenho dificuldades de ler em telas. c) Prefiro livro impresso, gosto de marcar e riscar as páginas. d) Prefiro livro impresso, é mais pessoal. e) Prefiro livro digital, é mais ecológico. f) Prefiro livro digital, é mais prático. g) Prefiro livro digital, pois é interativo e me conecta com outras leituras. h) Não sei se prefiro livro impresso ou digital. i) Outros.	Verificar a predileção entre o livro impresso e o digital.	Apenas 4,5% preferem o livro impresso por não ter acesso ao digital. Entretanto, cerca de 95% têm acesso ao livro digital, mas prefere o impresso; 45% alegam ter dificuldade de ler o livro em tela e 36% gostam do livro impresso por ser mais pessoal. Somente 9% não sabe se prefere o impresso ou o digital.
7. Você tem costume de ler manchetes ou artigos de páginas da Internet? a) Sim, todos os dias leio matérias e notícias da Internet. b) Sim, leio frequentemente artigos e outros trabalhos acadêmicos baixados da Internet. c) Não, tenho dificuldade em ler na tela. d) Não tenho acesso à internet. e) Outros.	Constatar a cultura digital por intermédio do hábito da leitura de conteúdos da internet.	68% responderam com a alternativa “b” e 50% com a alternativa “a”, deixando claro que a leitura de conteúdos acadêmicos pela tela é frequente.
8. Como você efetua a leitura de conteúdos digitais?	Constatar a cultura digital a	O computador é o

<p>a) Faço a leitura sempre por um computador. b) Faço a leitura frequentemente por um <i>tablet</i>. c) Faço a leitura frequentemente por um celular. d) Uso todos os tipos de dispositivos para e) Fazer a leitura (computador, <i>tablet</i> e celular). f) Raro, faço a leitura por um celular. g) Raro, faço a leitura por um <i>tablet</i>. h) Raro, faço a leitura por um computador. i) Não faço leitura de conteúdos digitais. j) Outros.</p>	<p>partir da prática da leitura por um instrumento mediador (suporte).</p>	<p>dispositivo mediador mais utilizado (45,5%) pelos leitores que participaram dessa pesquisa. O celular ficou em segundo lugar com 36,4%.</p>
<p>9. Quais dificuldades você tem para ler conteúdos digitais? a) Sinto que a luminosidade da tela cansa minha vista. b) Não tenho paciência de ler conteúdos na tela. c) Acho chato ter que ficar aproximando os textos para fazer a leitura. d) Sinto falta do contato com o livro físico (pegar no objeto, passar a página etc.) e) Sinto que tenho facilidade para me desconcentrar (com notificações ou fácil acesso a outros aplicativos). f) Outros.</p>	<p>Verificar aspectos que dificultam a leitura digital.</p>	<p>A maioria das respostas aponta que a luminosidade da tela é um empecilho para ler conteúdos digitais, mas todas as alternativas tiveram um número significativo de aderência.</p>

Fonte: Acervo de pesquisa.

Do ponto de vista quantitativo, compreende-se que se trata de resultado pouco representativo considerando o universo da comunidade acadêmica estudada. Contudo, as respostas foram analisadas numa abordagem qualitativa, que valora as opiniões e perspectivas das pessoas/participantes do estudo. Assim, a partir do formulário teste foi possível gerar reflexões relevantes sobre as respostas, além identificar aspectos a serem aprimorados para a segunda fase da coleta de dados em campo.

Segundo a pesquisadora Rosane Abreu, mesmo que os adultos convivam com o mundo digital, “[...] essas tecnologias não fizeram parte da nossa infância e juventude, o que nos faz construir uma forma de pensar, sentir e agir diferentes deles, ou seja, cada um construiu uma forma de pensar a partir das tecnologias existentes na sua época” (ABREU *apud* FERNANDES, 2019, p. 15). Fernandes, ao explicitar a fala de Abreu, ainda expõe que cada geração desenvolve um modo de interação específico com a informação. Sendo assim, para obter melhores resultados para o presente estudo, a amostra foi composta por pessoas de idades e características diferentes (gênero, formação de base etc.).

Sobre o item 2 do formulário, “Qual a sua formação acadêmica”, por exemplo, é importante ressaltar que, atualmente, uma porcentagem significativa da produção da Editora UFS é composta por teses, dissertações e relatórios de pesquisa e, nessa perspectiva, o direcionamento da maior parte das obras publicadas é para pessoas inseridas na pós-graduação e na docência. Entretanto, pessoas da graduação tiveram maior participação no formulário teste. Isso implica que o mapeamento sobre o uso de livros digitais terá que ser reforçado, prevendo a participação daqueles que consomem as obras dessa editora.

Analisando as respostas dos itens 6 em comparação com as do 7, fica evidente que a leitura em tela já é uma prática corriqueira para a maioria das pessoas que responderam ao formulário teste. Entretanto, há resistência em relação ao livro digital. Essa questão pode ser interpretada pela dimensão cultural da história social do livro, a qual aponta para uma compreensão de que o problema pode não estar no tipo de conteúdo, mas, sim, numa possível resistência ao objeto que foi deslocado para o âmbito virtual. Independentemente do projeto

gráfico, é necessário que haja uma quebra de paradigma para que a interação com o livro digital possa gerar boa experiência do usuário.

O fato é que a maioria dos livros digitais tem aparência de um livro impresso e isso pode ser um dos entraves para a quebra de paradigma. Nesse sentido, compreende-se que o livro digital precisa ter sua existência pautada por aspectos editoriais próprios, sem que isso coloque em risco a opinião das pessoas sobre o tipo de objeto que ele é: um livro. Um bom exemplo do que se está tentando dizer aqui são os livros digitais hipermediáticos intitulados “design, comunicação e tecnologia” (2020) e “design, educação e tecnologia” (2018) de autoria da pesquisadora Cristina Portugal.

Figura 3 – Livro digital hipermediático.



Fonte: <http://dxtdigital.com.br/dxt/index.html>

Diferentemente de um livro produzido pela Editora UFS, essas obras têm aparência análoga à de objetos do universo digital, como *slides* para projeção de conteúdo de aula ou mesmo um *site*, mas, sobretudo, se assemelha a uma página de livro impresso. Segunda a autora, o conteúdo abordado trata de “conceitos teóricos e estéticos relevantes para o campo do design, oferecendo uma base de conhecimentos que permitem a concepção e o desenvolvimento de projetos de natureza tecnológica e digital” (PORTUGAL, 2018). Nas páginas, existe uma interação objetiva sugerida que propicia a navegabilidade pelo livro de maneira intuitiva, assim como em um *site* que propõe boa experiência de uso, sem desgaste do usuário porque está lidando com a informação de maneira direta. Nessas obras, que serviram de referência para este estudo, os conteúdos não estão disponíveis para *download*, mas a visualização das páginas é responsiva — ou seja, o conteúdo é adaptável à variedade de dispositivos e aos diferentes tamanhos de tela. Essa questão é bem importante quando o público-alvo acessa o produto por mais de um tipo de dispositivo, como é o caso das pessoas que responderam ao item 8 do formulário teste.

Na introdução da parte “Design hipermídia”, Portugal (2020) desenvolve que:

O Design empresta à linguagem de hipermídia, sintaxes e valores visuais direcionados à comunicação. A função comunicativa e utilitária do Design no universo digital requisita familiaridade com as regras formais que vêm das composições gráficas e da maneira de organizar os conteúdos visuais e verbais nos sistemas. O Design de Hipermídia, portanto, absorve o conteúdo, ou melhor, o código do design gráfico para se formar como linguagem, adicionando a essas suas características tecnológicas e suas especificidades técnicas. Nesse sentido, pensar num design digital sem ter referência do design gráfico é abrir um vazio entre a linguagem primeira e a derivada, limitando sua potência.

Compreende-se que é essencial considerar o aspecto de familiaridade para definir os construtos gráficos de um projeto em design digital. Isso quer dizer que a definição dos

elementos que devem compor a visualidade de uma página a ser lida na tela deve obedecer ao que já se sabe acerca da página impressa. É o caso do uso da tipografia: “As regras básicas de tipografia são praticamente as mesmas, tanto para as páginas da web como para texto impresso” (PORTUGAL, 2020).

No entanto, deve-se ponderar que, ao se pensar na leitura digital, podem-se conceber novos estímulos e práticas de leitura, conforme os aspectos tecnológicos, implicando na possibilidade de estabelecer novas regras de composição. No grupo de pesquisa, um dos debates em pauta envolveu em questionar a necessidade de compor uma página digital com margens generosas. Trata-se de um aspecto que gera confortabilidade em um livro impresso. Já em um livro digital, o leitor pode ampliar áreas específicas do texto ou de uma imagem, e, assim, a margem some. A ideia é buscar possibilidades de atuação profissional que repense a metáfora do livro impresso, já que, como especula Bonsiepe, (2015, p. 44), os livros eletrônicos (digitais) não são equivalentes aos livros impressos, e “[...] tanto a produção quanto a recepção de textos mudarão radicalmente”.

No item 9 do formulário teste, predominou a resposta de que a luminosidade é o principal motivo que interfere, de maneira negativa, na leitura de conteúdo digital. Nesse quesito, pensar em contrastes mais apropriados entre o fundo e a cor aplicada na tipografia pode ser uma solução. Sobre o uso de cores e contraste numa visualidade digital, Portugal (2020), citando como referência uma obra de Luciano Guimarães, explicita que “[o] contraste fundo claro e texto escuro é considerado o mais efetivo para tornar o material mais legível. Estudos de usabilidade mostram que não se deve usar cores com a mesma luminância e que o uso de cores complementares pode causar desconforto visual”.

Percebe-se que vários elementos das respostas obtidas pelo formulário teste podem ser importantes para se pensar o design editorial da página digital. Por exemplo, a dificuldade de concentração diante das inúmeras possibilidades de acesso no momento da leitura (item 9) ou a preferência por ler um livro impresso devido ao hábito de fazer marcações (item 6). Com esses aspectos em jogo, testes de leituras serão necessários para complementar, de maneira sistemática, este estudo.

4 Conclusão

Certamente, os livros de Cristina Portugal são uma referência importante para este estudo, pois, além do conteúdo neles sistematizados, ela também reúne e disponibiliza uma quantidade significativa de material para consulta acerca de projetos gráficos para o universo digital. Entretanto, a partir dos levantamentos realizados durante a pesquisa bibliográfica em trabalhos acadêmicos publicados nos repositórios on-line e em periódicos de Design, verificaram-se as potencialidades e as limitações dos livros digitais, sejam no âmbito prático, sejam nos estudos e produção de conhecimento sobre o tema.

De um lado, as pesquisas evidenciam um campo que vem se consolidando em torno da compreensão de questões contextuais envolvendo tal objeto digital, destacando sua história e evolução por intermédio de aspectos ergonômicos, mercadológicos, de interatividade, de leitura e até mesmo de definição daquilo que configura ou não um livro digital, com as usuais convergências e divergências nesse sentido.

Por outro lado, importa salientar também as limitações percebidas durante essa fase da pesquisa, já que uma parcela minoritária das fontes bibliográficas diz respeito à organização, à

forma de representação e aplicação de construtos visuais, leiaute etc. em livros digitais. No estudo em periódicos focados no Design de informação, abrangendo publicações desde o ano de 2007, por exemplo, verificou-se apenas uma produção cujo enfoque são a análise e os requisitos de aplicação de tipografia em livros digitais; outra pequena parcela da amostra relaciona a leitura de *e-books* a um público específico. Ou seja, ainda há lacunas nas reflexões sobre processos do Design que dialogam diretamente com os construtos visuais que compõem a página vista por tela.

Diante do exposto, com relação à pesquisa de campo, novas abordagem devem ainda ser elaboradas e executadas. É importante que se coloquem em teste as regras universais de design gráfico descritas em algumas referências. Pretende-se que até julho de 2022 seja desenvolvida uma compreensão mais adensada sobre como tratar os aspectos do design editorial aplicados a projetos de livros digitais capaz de orientar a produção da Editora UFS.

Referências

- ADOBE. Nós inventamos o PDF. **Adobe** [site]. 2021. Disponível em: <https://acrobat.adobe.com/br/pt/acrobat/about-adobe-pdf.html#:~:text=N%C3%B3s%20inventamos%20o%20PDF,de%20%E2%80%9CThe%20Camelot%20Project%E2%80%9D>. Acesso em: 17 mar. 2021.
- ARNOLD, Tatiane Cristine. Além da interação homem-computador: o design de interação, seus processos e metas, em busca da satisfação do usuário final. **Design em Artigos**, p. 1-17, 2010. Disponível em: http://tatiarnold.freetzi.com/design_de_interacao.pdf. Acesso em: 15 mar. 2022.
- BONSIEPE, Gui. **Do material ao digital**. Contribuições de David Oswald e Ralf Hebecker. São Paulo: Blücher, 2015.
- BRASIL. Decreto Nº 4.829, de 3 de setembro de 2003. Dispõe sobre a criação do Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.br, sobre o modelo de governança da Internet no Brasil, e dá outras providências. **CGI.br** [site]. Disponível em: <https://www.cgi.br/pagina/decretos/108/>. Acesso em: 10 mar. 2022. [Publicado em: D.O.U., Brasília, 4 set. 2003, Seção I, pág. 24].
- CHARTIER, Roger. **A mão do autor e a mente do editor**. São Paulo: Editora Unesp, 2014.
- CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII**. Tradução de Del Priori. 2. ed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999a.
- CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. Tradução de Reginaldo de Moraes. São Paulo: Editora da Unesp; Imprensa Oficial do Estado, 1999b.
- CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Fundamentos da Psicologia Cognitiva. In: **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. 2. ed. São Paulo, SP: Novatec, 2010. p. 376-408.
- FEBVRE, Lucien; MARTIN, Henri-Jean. **O aparecimento do livro**. Tradução de Fulvia M. L. Moretto e Guacira Marcondes Machado. São Paulo: Edusp, 2019.
- FERNANDES, Adriana Hoffmann. **Narrativa de crianças na Sociedade da Imagem**. Curitiba: Appris, 2019.

LEMOS, André. 20 anos de lançamento do livro CIBERCULTURA de André Lemos (aula remota). **Canal Aprendizagem Em Ambientes Digitais Faced-UFRGS**. 26 nov. 2021. Disponível em: <https://youtu.be/Sy5xlp8JBFM>. Acessado em: 10 jan. 2022.

LEMOS, André. **Materialidade do Digital** (áudio). 7 maio 2020. Disponível em: https://soundcloud.com/grupometropole/07-05-20-comentario-andre-lemos-materialidade-do-digital?utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing. Acessado em: 10 jan. 2022.

LEMOS, André. Os Desafios Atuais da Ciberultura. **LAB 404** (UFBA), 15 jun. 2019. Disponível em: <http://www.lab404.ufba.br/os-desafios-atuais-da-ciberultura/>. Acessado em: 12 dez. 2021.

LUPTON, Ellen. **Tipos na tela**: guia para designers, escritores, editores e estudantes. Tradução de Mariana Bandarra. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2015.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipo**: guia para designers, escritores, editores e estudantes. Tradução de André Stolarski. 2. ed. ver. e amp. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2004.

PORTUGAL, Cristina. **Design, Educação e Tecnologia**. 2018. Disponível em: <http://dxtdigital.com.br/dxt/index.html>. Acessado em: 10 jan. 2022.

PORTUGAL, Cristina. **Design, Comunicação e Tecnologia**. 2020. Disponível em: <http://dxtdigital.com.br/dxt/index.html>. Acessado em: 10 jan. 2022.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de Interação**: além da Interação Homem-Computador. Porto Alegre: Bookman, 2013.

ROCHA, H. V.; BARANAUSKAS, M. C. C. O que é Interação Humano Computador. *In*: ROCHA, Heloisa Vieira da; BARANAUSKAS, Maria Cecília Calani. **Design e Avaliação de interfaces humano computador**. Campinas, SP: NIED/UNICAMP, 2003. p. 12-45.

SNEL. Em ano marcado pela pandemia, subsector de Obras Gerais registra aumento de 3,8% nas vendas ao mercado. **SNEL** [site]. Rio de Janeiro, 25 maio 2021. Disponível em: <https://snel.org.br/em-ano-marcado-pela-pandemia-subsector-de-obras-gerais-registra-aumento-de-38-nas-vendas-ao-mercado/>. Acesso em: 20 mar. 2022.

TOKARNIA, Mariana. Brasil perde 4,6 milhões de leitores em quatro anos. **Agência Brasil**, Rio de Janeiro, 11 set. 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2020-09/brasil-perde-46-milhoes-de-leitores-em-quatro-anos#:~:text=De%202015%20para%202019%2C%20a,de%20193%20milh%C3%B5es%20de%20brasileiros>. Acesso em: 10 mar. 2022.

Imagens:

<https://br.depositphotos.com/206924036/stock-photo-busy-owner-financial-company-reading.html>. Acessado em 10 mar. 2022.

<https://br.pinterest.com/gbiriba/jean-baptiste-camille-corot/>. Acessado em 10 mar. 2022.