

O que lemos, o que nos lê: alteridades contemporâneas

What we read, what reads us: contemporary alterities

Carina Ochi Flexor¹

Resumo

O presente artigo busca refletir sobre a leitura em contexto digital, considerando, sobretudo, a ontologia livresca como propulsora de transformações significativas na experiência mesma. Partindo do reconhecimento da base constitutiva do livro mediado por **software**, considera ainda que, ao sabor da pragmática computacional, o objeto em si endereça protocolos de leitura que são antes demarcados a partir de um processo de leitura reversa do sistema. De abordagem qualitativo-exploratória, a partir de revisão de literatura e observação de objetos empíricos, a investigação aponta para o fato de que “o que lemos” é antes também fruto do “que nos lê”.

Palavras-chave: cultura digital, ontologia livresca, protocolos de leitura, experiência da leitura.

Abstract

The present article looks for to reflect on the reading in digital context, considering, above all, the book ontology as a propeller of significant transformations in the experience itself. Based on the recognition of the constitutive basis of the software-mediated book, it also considers that, according to computational pragmatics, the object itself addresses reading protocols that are previously demarcated from a reverse system reading process. From a qualitative-exploratory approach, from literature review and observation of empirical objects, research points to the fact that "what we read" is also also the fruit of "who reads us".

Keywords: digital culture, book ontology, reading protocols, reading experience

Livro-aplicativo: “o que lemos” é fruto do “que nos lê”

Se no livro “O que vemos, o que nos olha”, Didi-Huberman (2010) amplia horizontes ao contestar a tradição iconológica que, no âmbito da historiografia, pretendeu dar conta do visível através de uma abordagem mais científica da obra de arte, a expressão tomada de empréstimo – **o que lemos, o que nos lê** – faz destacar, em primeira instância, um questionamento acerca de alguns tradicionais modos de investigar a leitura, querendo ressaltar que estes estudos, cujas abordagens desconsideram a natureza dos suportes, tornam-se incapazes de servir de lente para se compreender as transformações sofridas sobre as práticas da leitura no cenário atual. Tal questão, em última instância, faz clarificar que o estudo aqui empreendido, de fato, não deve se furtar de considerar os impactos promovidos pelo livro mediado por **software**. A expressão provoca ainda – ao deslocar a atenção do “que lemos” para o “que nos lê” – a descentralização da questão da leitura

¹ Carina Ochi Flexor é docente do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Sergipe (UFS) e colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM-UFS). Doutorado e mestrado em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG) e pesquisadora do Grupo de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas (UFG) e do Laboratório de Análise de Visualidades, Narrativas e Tecnologia (UFS).

sobre as implicações do sujeito, admitindo também a existência da coparticipação maquínica nos processos da leitura. Mais que isso, na aproximação com o “que nos olha”², o jogo de palavras faz perceber que “o que nos lê” não é dado a ver, fazendo ampliar a noção do ler que, hoje, não se encerra naquilo que é visto ou lido, mas se mantém vivo, inclusive, a partir de políticas de compra e atualização de **software**, além de apontar para uma postura marginal do sujeito quanto à compreensão do que opera no interior das caixas-pretas das múltiplas telas dos dispositivos.

Se “o que lemos” já foi pauta de inúmeras discussões e pesquisas ao longo do tempo, interessa aqui tecer um raciocínio que faça compreender melhor a perspectiva do que “nos lê”. Para isso, entretanto, é preciso, antes, reconhecer as inúmeras tentativas do homem ao longo da história em desenvolver métodos para coleta, armazenamento e preservação de dados e, mais que isso, é necessário confrontar-se com o fato de que o modo analógico de lidar com a dimensão desses dados sempre representou altos investimentos financeiros, incluindo recursos materiais e humanos, e, sobretudo, de tempo. Como sabido, para lidar com a necessidade de extrair resultados a partir de informações coletadas, antes do advento informático e da sociedade em rede (CASTELLS, 1999), o homem desenvolveu técnicas que faziam uso de um número mínimo de dados, mas que, ao mesmo tempo, fossem capazes de dar a maior precisão possível em termos de resultância, como ilustra, por exemplo, o processo de pesquisa que se funda na lógica por amostragem.

Nesse horizonte, em observância ao crescimento exponencial de dados, pauta de muitas discussões atualmente, pode-se constatar que as práticas humanas sobre a informação seguem intentos comuns e extrapolam as bases materiais e modos de produção de registro informacional e ilustram, sobretudo, a busca quase que incessante de ampliar a capacidade de se trabalhar com informações cada vez mais específicas, em maior volume, em menor tempo, com menor esforço e maior exatidão.

Nessa busca, notadamente tem-se encontrado nas atuais tecnologias da informação e da comunicação a instrumentalização requerida não só para lidar com o volume sempre crescente de dados que hoje está em circulação na rede, mas, mormente, fornecendo meios de se trabalhar esses dados a partir de uma perspectiva qualitativa, sobretudo. Confrontando-se com uma ordem de 2,5 quintilhões de **bytes**³ que são produzidos todos os dias, a busca por formas de ordenar e curar essas informações na rede tornou-se pressuposto fundamental, diga-se, de “sobrevivência”, e vem orientando pesquisas e ações para melhor gerir estas informações, refletindo sobre os modos de armazenamento, distribuição e acesso. Do contrário, a grande rede seria um mundo intricado que inviabilizaria a busca de informações específicas por parte de um dado sujeito em meio a um universo gigantesco de informações, a priori, disperso.

Nesse horizonte, refletir sobre “o que nos lê” requer observar as implicações das camadas computacionais e culturais (MANOVICH, 2001) do livro, fazendo ver que além dos procedimentos demarcados nos **softwares**, que permitem a realização de tarefas específicas e que são responsáveis pela captura de dados de seus leitores, os **hardwares** também leem seus usuários, a partir de dispositivos que, juntamente com a inteligência contida nas aplicações dos muitos livros e servidores, permitem cruzar dados colhidos, produzindo informações de mais alto nível de relevância, como número e localização dos leitores de um livro, tempo de leitura, dentre tantas

² Sobre “O que vemos, o que nos olha”, vale destacar que a expressão nesse contexto pode ser usada para ilustrar que “o que vemos”, a interface gráfica, é muito menos do que de fato é constituinte do livro digital e que “o que nos olha”, não só lê seu próprio leitor, como passa a “ver” a partir, por exemplo, de sensores como o Face ID da Apple.

³ Informação extraída através do link: <http://cio.com.br/noticias/2015/10/27/tome-nota-2-5-quintilhoes-de-bytes-sao-criados-todos-os-dias/>

outras. Assim, a partir de sensores⁴ como, por exemplo, o Face ID⁵, barômetro⁶, giroscópio de três eixos⁷, acelerômetro⁸, sensores de proximidade e luz, tela OLED com 3D **touch**⁹, A-GPS e GLONASS¹⁰, além de interface **bluetooth**¹¹, as plataformas orientadas para a tarefa leitura, além de conduzir as posturas leitoras, em última instância, tornam-se leitores de seus leitores, reconfigurando, profundamente, a relação do sujeito com a materialidade do objeto livresco e com a leitura.

Soma-se, ainda, a necessidade de se observar o princípio fundante da ontologia da **new media** (MANOVICH, 2001), em especial do livro, que faz notar o binômio algoritmo e estrutura de dados, que, por sua vez, acena para um modo de lidar com esse volume de dados que é particular – e sem precedente – do contexto contemporâneo. De outra maneira, para tal compreensão é preciso retornar à base constitutiva desse livro que, ao sabor de uma pragmática computacional, endereça protocolos de leitura¹² – que incidem sobre a leitura – que são, antes, demarcados a partir de um processo de leitura reversa, dado pelo sistema.

Acerca da questão relativa à estrutura de dados, é preciso reconhecer que esta noção aponta, fundamentalmente no campo das ciências da computação e áreas-fins, para a ideia de um conjunto estruturado de dados, armazenados de maneira organizada com o intuito de possibilitar agilidade na recuperação dos mesmos por um **hardware**. Assim, os distintos tipos de banco de dados – modelo orientado para objetos, modelo hierárquico, modelo relacional e não-relacional e modelo em rede –, grosso modo, indicam agrupamentos ou coleções de partes de informação que, de forma contundente, têm se conformado como modos de administrar o volume que é gerado cotidianamente na rede.

De outra perspectiva, pode-se inferir que a organização de unidades de dados vem reverberando de forma particular sobre a experiência da leitura, não só por orientar a realização de tarefas corriqueiras no ambiente computacional como buscar, copiar, dentre outras, como por estar impactando sobre o modo como enxergamos o mundo e por transformar a maneira como culturalmente se aprendeu a lidar com as narrativas, sejam elas livrescas, fílmicas, dentre outras. De outra maneira, distinta da lógica sequencial reforçada pela linearidade do verbo que, mais do que definir a forma do livro, impôs um modo de pensar que culturalmente reverberou em narrativas com começo, meio e fim, a lógica do banco de dados instaura uma noção de informações colecionáveis e possíveis de serem grudadas umas às outras, tecendo um fio, por vezes, tênue de significações e/ou apropriações apressadas. Reflexo disso é possível observar em narrativas cujas aberturas da obra permitem a participação de distintos leitores. Os modos de apropriação e maneiras de ver o mundo fazem do tecido textual antes unidades semânticas particulares que, quando agrupadas, buscam firmar-se como um todo coeso, nem sempre possível.

⁴ É um dispositivo que responde a um estímulo físico/químico de maneira específica e que pode ser transformado em outra grandeza física para fins de medição e/ou monitoramento de informação.

⁵ Refere-se a um sensor de identificação de rostos da Apple.

⁶ Diz de um sensor que permite a aferição da pressão.

⁷ Refere-se a um sensor que permite medir posição em 3D com mais precisão do que o GPS.

⁸ Refere-se a um sensor que possibilita mensurar a velocidade de deslocamento.

⁹ Tecnologia que permite medir o toque, incluindo sua força.

¹⁰ Tecnologia que possibilita o reconhecimento da localização geográfica com maior precisão, velocidade, direção e altura.

¹¹ Tecnologia que possibilita a comunicação a curta distância com outros dispositivos.

¹² Faz referência aos protocolos de leitura propostos por Chartier (2011), quando considera que a leitura é atravessada por vestígios imputados na matéria livresca por parte de autores e editores e que dirigem as posturas leitoras.

Assim, se o mundo se apresenta ao sujeito como uma infinita e desestruturada galeria multimodal, parece claro que, assim como a camada computacional, os sujeitos também sejam orientados – a partir da lógica procedimental (MURRAY, 2003) do meio – a modelar este mundo de modo similar, a partir da lógica da correlação de dados. Esses aspectos impactam sobre os modos de ler, fundamentalmente, por fazer notar que inconstante e perene, as informações organizadas em banco de dados preveem um leitor-modelo disposto e aceitar um pacto de leitura que se altera a depender do aporte de dados dos leitores empíricos e preveem um fruidor com competência para lidar com a fragmentação que requer uma lógica de indexação de dados, aparentemente, dispersos.

Para além da lógica em rede que se constitui através de elementos a priori separados – e, como dito, possíveis de serem interconectados a partir de ações implicadas pelos usuários –, observando a ideia de banco de dados, é possível também inferir que os livros-aplicativos¹³, além de contemplarem narrativas que podem observar os tradicionais modos de começo-meio-fim, podem, ainda, a partir da lógica antinarrativa¹⁴ própria da rede, se apresentar aos leitores como um banco de dados particular, contendo uma coleção de textos, imagens, vídeos etc. que podem ser acessados de formas diversas e, ainda, a depender da abertura a aportes de conteúdo, apresentar-se como uma coleção em constante reconfiguração.

Observa-se o papel fundamental dos algoritmos e dos metadados¹⁵ – cujas estruturas são hoje semânticas –, que são gerados pelos usuários frente ao uso e consumo de múltiplos produtos pertencentes ao universo livresco – livros, lojas virtuais, buscadores, plataformas e aplicativos de leitura –, proporcionando um sem-fim de novos dados que, em última instância, podem colaborar para uma ampliação do universo narrativo e, ainda, para uma modelização dos modos de uso e consumo, direcionando escolhas, inclusive, de leituras.

Assim, fenômenos como a **datafication** (MAYER-SCHÖNBERGER; CUKIER, 2013) e **softwarization** (MANOVICH, 2013), que propiciam a produção massiva de dados através de formas automatizadas de coleta e articulação, indicam não apenas mudanças de viés quantitativo, no que se referem ao aspecto massivo da produção informacional, quanto qualitativo, que impactam sobre as atuais formas de captura de dados, cada vez mais particulares ao sujeito interator, e seus desdobramentos que, notadamente, impactam sobre a sociedade de uma forma mais ampla, exigindo que se renovem também os modelos de interação para com essa.

Se a conformação livresca hodierna incorpora as citadas camadas cultural e computacional (MANOVICH, 2001) em sua essência, faz-se notar o diálogo entre essas camadas, sobretudo, a partir dos protocolos de leitura gestados pela base computacional – **protocolos do sistema** – e pela conformação dada na cultura – **protocolos na leitura**¹⁶. Em um processo interligado e de retroalimentação, a manifestação livresca nutre dados geradores de vestígios e vestígios geradores de dados. De outra maneira, reconhecendo a citada ontologia do livro, conformado a partir de algoritmos e estrutura de dados, implica-se em dizer que esses dados são antes vestígios que

¹³ Os livros-aplicativos referem-se à categoria livresca que não se restringem, a priori, a formatos nem marcadores indiciais à cultura impressa e, estando estes enquadrados no universo dos **softwares**, carregam o mesmo potencial de desenvolvimento que os jogos eletrônicos ou demais aplicações voltadas ao uso/produção de conteúdo multimídia (FLEXOR, 2012, p. 75).

¹⁴ O termo é empregado no sentido de fazer referência a uma narrativa que, a priori, não resguarda encadeamento lógico aparente e que não segue o fluxo convencional do raciocínio linear.

¹⁵ Metadados referem-se a dados que descrevem e categorizam outros dados, permitindo a ordenação e hierarquização de uma grande quantidade de informações.

¹⁶ Referem-se aos vestígios demarcados pelos leitores, como índices que são depositados na matéria livresca quando da experiência do ler em si, englobando, desse modo, os legentes em seu processo de leitura-tessitura.

impactam sobre as experiências de leitura, assim como os vestígios deixados pelos sujeitos no sistema – de forma ativa ou passiva – se configuram enquanto dados que retroalimentam o sistema e que, por sua vez, são capazes de correlacionar essas informações na promoção de mais dados que se reverterão em novos vestígios que conduzirão as posturas leitoras.

Assim, notadamente, fazer ver o livro digital a partir das características da nova mídia é, antes, assumir que os **hardwares** e seus aplicativos inteligentes, bem como a abertura dada ao leitor – a partir das ferramentas de **software** capazes de instrumentalizá-los para reconfigurações na estrutura do livro –, capacitam, concomitantemente, o objeto livresco a também ler o seu próprio leitor. Isto posto, afere-se, então, que é a experiência mesma dos muitos leitores que, em última instância, permite que os próprios livros sejam leitores dos seus leitores em um processo de retroalimentação. Mais além, a citada necessidade de registro e articulação de dados encontra nas tecnologias digitais um terreno fértil que faz tensionar as relações entre sujeito e informação, fazendo reverberar sobre os modos de produção e consumo cultural e, não distante, da concepção e leitura do livro.

A despeito dos vestígios endereçados aos leitores contemporâneos, em especial, acerca dos protocolos do autor, a configuração primeira proposta por Chartier (2011) é estremecida, fundamentalmente, quando a própria noção de autoria passa a ser questionada, quando o livro se abre a múltiplas apropriações por parte dos leitores que, por sua vez, sobrescrevem dados na matéria livresca. Enriquecendo ou mesmo particularizando a matéria a ser lida, com seus aportes de conteúdo, os leitores então participam da tessitura da obra que, mutante, pode se estender por múltiplos caminhos. Assim, a noção de unicidade da obra e a atribuição de uma autoria legitimada faz ruir, ampliando a noção primeira de protocolos do autor de Chartier (2011) que, em última instância, parece caminhar em paralelo com a noção aqui proposta e denominada de **protocolos na leitura**.

Ainda sobre os protocolos do autor, o contexto cultural e as possibilidades advindas da tecnologia fazem emergir, além de fenômenos como as **fanfics**, que a construção da narrativa mesma passe a observar a necessidade de alinhamento com o capital social da época. De outra maneira, já se vê impregnar as narrativas livrescas com as demandas contemporâneas de consumo informacional, fazendo nascer estruturas narrativas que observam, dentre outros aspectos pertinentes ao cenário, a lógica de conteúdo reduzido e ofertado em estrutura seriada e/ou transmídia. Acerca das **fanctions**, a Amazon, por exemplo, disponibiliza uma plataforma denominada **Kindle World**¹⁷ que possibilita que leitores apaixonados por universos narrativos específicos possam publicar suas produções baseadas em “mundos de seu interesse” e ainda recebendo **royalties**. Soma-se, ainda, o fato de que, assentado sobre um sistema informático, o autor ainda pode redirecionar, ampliar ou remodelar o conteúdo livresco a partir dos dados capturados pelos sistemas.

Sobre os protocolos de edição, as lógicas de concepção de livros, doravante assentadas em interfaces gráficas de múltiplas telas – e que exigem lógicas responsivas –, fazem ampliar o leque de metáforas e recursos gráficos requeridos, antes, pelas lógicas de consumo que se alteram e enciclopédias gestadas durante o seu desenvolvimento. Este fato aponta não só para a necessidade de incorporação de um **designer** de interface na cadeia produtiva do livro, como denota, marcadamente, a atuação de um sujeito que também demarca vestígios que, a priori, impactam sobre o ler. Mais além, a base material do livro faz reivindicar a colaboração, como destacado, de programadores que, a partir de lógicas de programação, instrumentalizam os sistemas na realização

¹⁷ Para obter mais informações acerca da citada plataforma da Amazon, acessar o link: <https://www.amazon.com/gp/feature.html?ie=UTF8&docId=1001197421>.

de tarefas específicas, como a da leitura, e, ainda, imprimem vestígios que guiam os modos de uso, conformando o que aqui está se denominando de **protocolos do sistema**.

Com os processos progressivos de abertura à participação dos sujeitos frente a produtos culturais cada vez mais interativos, os leitores, através dos aportes de conteúdo, implicam vestígios que interferem nos modos de ler. Isso implica em reconhecer que os distintos níveis de abertura da obra livresca permitem a demarcação de vestígios, em maior ou menor grau, que impactam sobre a produção de múltiplos leitores-modelo quantos forem os leitores de dado livro. Se Chartier, como salientado, reconhecia um certo conflito possível quando admitia que os protocolos do autor não necessariamente mantinham-se alinhados com os do editor, o cenário agora em voga aponta, de uma maneira generalista, para possibilidades de conflitos amplificadas, não só pelo número de atores envolvidos na produção livresca, mas, sobretudo, pela possibilidade ampla de colaboração de leitores com suas enciclopédias mediadoras de seus aportes multimodais e, sobretudo, dos muitos novos dados que são gerados de forma sistêmica.

Notadamente, são estes últimos vestígios, denominados de **protocolos na leitura**, que possibilitam, efetivamente, que as plataformas e aplicativos possam ler os seus leitores, o que aponta para a ideia de que os dados são, antes, matéria-prima, mercadoria e moeda da sociedade da informação e que as alteridades contemporâneas indicam um processo de interação e interdependência que se estreitam entre livro e leitor, produção e consumo, protocolos e experiência, enfim.

Por fim, as questões aqui levantadas implicam na percepção de que a nova mídia e, em especial, todo o cenário livresco digital aponta para uma forma distinta de outrora de estruturação da experiência de si e do mundo, fazendo notar que “o que lemos” é antes fruto do “que nos lê”.

Protocolos do sistema: dados geradores de vestígios

Se a história do livro impresso consolidou protocolos de leitura (CHARTIER, 2011) demarcados por autores e editores, o livro digital, por sua vez, parece convocar outros agentes que passam a interferir e a corroborar com a contextura da matéria livresca. Essas interferências são promovidas pelos modos de sua produção, frente a sua base ontológica que, ademais, faz incorporar, ao livro, propriedades tidas pós-massivas (LEMOS, 2003), como o próprio caráter procedimental (MURRAY, 2003; BOGOST, 2007) e participativo (MURRAY, 2003; PLAZA, 2000) que se apresentam aos leitores através das **affordances** das interfaces gráficas e que, em última instância, orientam os modos de exploração do livro. É a natureza mesma do **appbook** – respaldada pela estrutura procedimental da internet e seu conjunto de regras contidas no protocolo TCP/IP – e sua capacidade de executar uma série de regras programáveis que faz reconhecer os denominados **protocolos do sistema**, que, a sua maneira, endereçam vestígios à atividade leitora.

Se a procedimentalidade prediz de um processo de realização de tarefas e ações executadas pelos **softwares** que definem o que pode ser operado na interação com o livro, reconhece-se, de outra maneira, que são as regras inscritas no código de programação na camada computacional que, antes, endereçam índices que conduzem a experiência leitora através de suas representações na camada cultural das interfaces gráficas. De outra maneira, se essas representações parecem viabilizar a manipulação de textos, imagens e sons, o **software**, por sua vez, é que efetivamente determina o que se pode fazer com ele.

Notadamente, pode-se afirmar que os modos de acesso ao livro enquanto **software** são resultado de escolhas conformadas por desenvolvedores e/ou empresas que concebem a aplicação.

Essa questão, por sua vez, aponta, ora para princípios e protocolos comuns que norteiam o ambiente computacional como, por exemplo, a possibilidade de “copiar e colar”, ora ilustram funções particulares de determinados **softwares**. Vê-se, entretanto, que tarefas específicas ou mesmo metáforas de interface que se tornam popular passam a ser reproduzidas – desde que a solução algorítmica seja aberta – em inúmeras aplicações.

Indubitavelmente, a sua base formadora – algoritmos e estrutura de dados – faz do livro digital um outro que faz incorporar em suas lógicas de produção-consumo protocolos que lhe são particulares e que são próprios da natureza de sua formação material. Se os dados – imputados quando da escritura do sistema ou coletados durante a interação leitor-livro –, possibilitam que os algoritmos possam construir padrões e organizar os conteúdos que serão apresentados ao sujeito através das metáforas de interface gráfica, os algoritmos mesmo, em si, passam a reger os modos de funcionamento do livro, enquanto **software**, possibilitando o agrupamento dos dados produzidos pelo usuário, provendo antecipações baseadas em padrões e perfis reconhecidos. Outrossim, os algoritmos permitem a personalização do livro que, nessa perspectiva, torna-se capaz de se adaptar, em sua própria agência, a contextos particulares de uso de seus leitores.

Desse modo, os **protocolos do sistema** se conformam como um processo contínuo de demarcação de índices condutores da leitura que são, antes, correlacionados com os **protocolos na leitura**. Distinto, então, das lógicas protocolares descritas por Chartier (2011), em que o imbricamento dos protocolos de autoria e edição não era tão estreito, aqui, vê-se uma relação de interdependência que sinaliza para um processo recursivo auto-eco-organizado. (MORIN, 2005)

Assim, a propriedade participativa (MURRAY, 2003) do livro digital – com seus níveis de participação e graus de abertura da obra (PLAZA, 2000) – é antes inscrita na camada computacional que autoriza o leitor a colaborar segundo orientações preestabelecidas no código. Os **inputs** – ativos e passivos – de dados dos muitos leitores nutrem o sistema de modo a retroalimentar as lacunas participativas em um processo contínuo, o que faz dos conteúdos, hábitos e comportamentos durante a leitura matéria-prima que pode ser minerada algorítmicamente para a produção de novas informações (MAYER-SCHÖNBERGER; CUKIER, 2013). Dito isso, infere-se que a interação, então, é lastreada por procedimentos maquímicos que, ao serem interpretados por processos interfaciados na camada cultural, evocam índices condutores da experiência do ler em contexto digital.

Acerca dessa questão, fazendo prevalecer as inscrições do sistema, Murray (2003, p. 127) destaca que a narrativa é projetada para se desenvolver do mesmo modo, não “importa o que os membros individuais da audiência façam para entrar na brincadeira”, e complementa, ainda, afirmando que ambientes digitais possuem regras próprias para estruturar a participação quando, por exemplo, “os usuários são solicitados a escolher uma dentre as previsíveis opções de iniciar/encerrar de um menu, eles estão executando um tipo de resposta ao chamado da máquina” (MURRAY, 2003, p. 128).

Nesse sentido, apesar da suposta liberdade atribuída ao leitor nas dinâmicas de interação com o objeto livresco, poder-se-ia afirmar que as citadas propriedades pós-massivas do livro promovem uma espécie de experiência procedimentalizada ou parametrizada universal totalizante¹⁸ (LÉVY, 1999) que, ademais, estaria corroborando com a construção de uma espécie de modelização protocolar contemporânea. Isso indica que o padrão binário dos produtos culturais, que lastreia a

¹⁸ Pierre Lévy endereça o termo universal-totalizante para indicar que as mídias de massa, atribuindo à escrita esse papel, instauraram na cultura uma forma única e universal, própria da lógica comunicacional um-todos, e aponta ainda para o fato de que a cultura digital impõe um universal não-totalizante, pois se abriria a apropriações dos sujeitos, sinalizando para uma comunicação todos-todos. Aqui, entretanto, o termo é tomado de empréstimo buscando denotar o âmbito universal-totalitário das inscrições maquímicas.

base comum destes, vem ampliando e fortalecendo as metáforas de acesso que, aos poucos, vêm formando um **mindset** contemporâneo. Se nos modos analógicos ler um livro exigia folhear suas páginas e assistir a um filme implicava em girar ou apertar botões na busca de sintonizar o canal, hoje ler um livro ou ver um filme nos ecrãs dos muitos artefatos requer regras de acesso e conhecimento de metáforas gráficas que convergem. Isso revela o fato de que, se antes o repertório adquirido no manuseio com a brochura serviria a produtos similares como folhetins, manuais, dentre outros, hoje, o repertório acumulado com os artefatos digitais, a priori, se presta a habilitar o sujeito contemporâneo a consumir quase todos os produtos culturais disponíveis.

Isso indica, inclusive, que os modos de representação nas interfaces gráficas – do que é inscrito na camada computacional – criam padrões de acesso através de gramáticas que se tornam comuns independente do artefato cultural. Desse modo, os protocolos de edição do livro digital, através do trabalho e dos vestígios demarcados por **designers** de interface, estariam padronizando ícones e até mesmo dicionários de gestos, ilustrando padrões gráficos que guiam as formas de acesso a quase tudo que é produzido e disponibilizado em meio digital, direcionando a citada modelização protocolar. Soma-se a essa perspectiva, também, o reconhecimento de uma espécie de modelização algorítmica, como destacado, que vem atravessando distintos produtos culturais, corroborando, dessa forma, com parâmetros universais que orientam a produção e o consumo livresco.

Assim, o livro digital vem construindo em seu entorno convenções (MURRAY, 2003) que lhe são particulares, demarcando práticas sociais de leitura que têm seus parâmetros atravessados por tantos outros produtos culturais em um processo de convergência. Se essas convenções criam rotinas e ritualizam interações repetidas – fornecendo uma maneira familiar de abordar novas situações –, a propriedade procedimental do livro digital, então, vem ampliando e unificando uma enciclopédia (ECO, 2008) universal que, grosso modo, rompe com o que um dia se conformou como barreira linguística.

Quando a propriedade procedimental é bem arquitetada, as ações são refletidas nas interfaces gráficas e percebidas pelo leitor-interator, sugestionando a ele o controle dos parâmetros de interação. Assim, quando a propriedade participativa do livro torna a interface gráfica transparente – dando a ilusão de fazer a coisa mesma – (IHDE, 2012; MURRAY, 2003; ROCHA, 2010) e a procedimentalidade perceptível – apontando os caminhos de interação –, alcança-se a experiência da agência¹⁹. De outra maneira, quando as convenções se tornam transparentes a partir da familiaridade, permitindo que o leitor se concentre na informação, este alcança o que Murray (2003) denomina de prazer estético característico dos ambientes digitais, que resulta, antes, da boa articulação entre as propriedades procedimentais e participativas, entre a expectativa de leitura e a resposta do sistema ou mesmo protocolos de leitura.

Se a partir de Chartier (2011) infere-se que diferentes versões da mesma história – com edições revisadas pelo autor e/ou variações de projeto gráfico – em si já sinalizariam para consumos e recepções diversas, no contexto do livro digital tal questão é agravada severamente quando se defronta não só com a citada possibilidade de personalização da informação livresca dada pelos algoritmos e estrutura de dados como, sobretudo, pelo controle de visualização (MANOVICH, 2013)

¹⁹ Indicado como um dos três prazeres alcançados com os meios digitais, a agência vai além da participação e da atividade, é antes um prazer estético, uma experiência a ser saboreada por si mesma (MURRAY, 2003, p. 129). Nesse sentido, a autora registra que “Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência” (MURRAY, 2003, p. 127). Assim, a autora refere-se à agência como a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Entretanto, ao destacar que “o enredo escasso é projetado para se desenvolver do mesmo modo, não importa o que os membros individuais da audiência façam para entrar na brincadeira”, a autora faz prevalecer as inscrições dadas nos sistemas.

da informação e multiplicidade de **hardwares** que exigem modos responsivos de conformação do conteúdo. Isso implica em dizer, de forma mais ampla, que a mídia-livro produz não só múltiplas espécies de mídia (MANOVICH, 2013), como, sobretudo, protocolos de leitura que, embora inscritos no código, dançam nas telas ao sabor das escolhas dos leitores, multiplicando formas de experienciar a obra.

Considerações finais

Diante do exposto, é possível inferir que a principal mudança do livro e, conseqüentemente, da leitura na contemporaneidade – que funda-se na base constitutiva do objeto livresco que, agora, orienta-se a partir de lógicas computacionais – implica em alterações paradigmáticas no que se refere à relação leitor x objeto da leitura. Diferentemente de outrora, o processo de leitura do livro-aplicativo se dá de forma mútua, implicando em dizer que o livro que se lê também lê o seu leitor e, mais além, o que é lido pelo sistema impacta diretamente sobre o acesso nas interfaces gráficas dos múltiplos dispositivos de leitura, particularizando, muitas vezes, a informação que se presentifica nas telas para os distintos legentes. De outra forma, a leitura que os sistemas fazem durante a experiência do ler permite que as informações possam ser particularizadas, promovendo, a priori, maior envolvimento com a narrativa em desfrute. Mais amplamente, o banco de dados de um determinado livro-aplicativo pode, ainda, nutrir novas formas de manifestação da narrativa impactando, ademais, a experiência dos demais leitores pertencentes à rede de leitura em questão.

Se os **protocolos na leitura** demarcam vestígios endereçados à leitura e denotam dados que são geridos pelo sistema-livro e, por sua vez, os **protocolos do sistema** capturam dados durante a experiência do ler em si, notadamente, pode-se inferir que são, então, os protocolos de leitura do livro-aplicativo que viabilizam, em fim, que o livro-**software** possa ler o seu leitor.

Por fim, em um processo interligado e de retroalimentação, o livro-aplicativo gesta dados geradores de vestígios e vestígios geradores de dados. A ontologia livresca – algoritmos e estrutura de dados – indica que esses dados são antes vestígios dirigidos às experiências leitoras, bem como os vestígios autorizados pelos leitores e capturados pelo sistema se configuram enquanto dados que retroalimentam o próprio sistema, permitindo a promoção de mais dados que se reverterão em mais vestígios que conduzirão as posturas leitoras.

Referências

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. Cambridge and London: The MIT Press, 2002.

CASTELLS, M. **A Sociedade em rede**. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHARTIER, Roger. **Práticas de leitura**. Tradução de Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 2011.

_____. **Cultura escrita, literatura e história**. Tradução de Ernani Rosa. Porto Alegre: Artmed, 2001.

_____. **A ordem dos livros**. Tradução de Mary Del Priore. Brasília: Editora UnB, 1994.

DARNTON, Robert. **A questão dos livros**: passado, presente e futuro. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ECO, Umberto. **Obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. Tradução de Giovanni Cutolo. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

_____. **Lector in fabula**. São Paulo: Perspectiva, 1988.

FLEXOR, C. **Appbook Raízes**: bibliogênese e devir livro. 2012. 179 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2012.

HORELLOU-LAFARGE, Chantal; SEGRÉ, Monique. **Sociologia da leitura**. Tradução de Mauro Gama. Cotia/SP: Ateliê Editorial, 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. - São Paulo: Aleph, 2009. Tradução: Susana Alexandria.

LEMONS, André. Jogos móveis locativos: cibercultura, espaço urbano e mídia locativa. **Revista USP**, São Paulo, n. 86, p. 54-65, 2010.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Ed. 34, 1997.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. **O que é o virtual**. São Paulo: Ed. 34, 1996. MANOVICH, Lev. **Software takes command**. New York: Bloomsbury Academic, 2013.

_____. **The language of the new media**. Massachusetts: MIT Press, 2001.

MAYER-SCHÖNBERGER, Viktor; CUKIER, Kenneth. **Big data**: a revolution that will transform how we live, work and think. Boston: John Murray Publisher, 2013.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Tradução de Eliane Lisboa. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

PLAZA, Julio. **Arte e interatividade**: autor-obra-recepção. Maio 2000. Disponível em: <[http://www.plural.com.br/jplaza/texto01.m\[18nov2003\]](http://www.plural.com.br/jplaza/texto01.m[18nov2003])>. Acesso em: abr. 2018.

ROCHA, Cleomar. **Da imanência ao inacabado**: estéticas comunicacionais e interatividade na arte tecnológica. 2004. 220 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

_____. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Porto Alegre: Revista Famecos, 2003.

WORDPRESS. **Sobre**. In: <https://br.wordpress.com/about/>, 2018.