



O livro: questões presentes e futuras

The book: present and future issues

Alí Albarrán^[a],

Ana Elisa Ribeiro^[b]

^[a] Mestrando, Universidad Nacional Autónoma de México (Unam), México,
e-mail: ali@alialbarran.com

^[b] Doutora, Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (Cefet-MG),
Minas Gerais, *e-mail*: anadigital@gmail.com

Resumo

Este artigo discute, com base em Roger Chartier e outros pensadores, questões ligadas às novas tecnologias do livro. Considera-se o processo presente de “domesticação”, tomando uma expressão de Chartier. A transição entre um modo tradicional e um modo novo de produzir livros é a tônica deste trabalho, que apresenta exemplos de experimentação e tentativas de encontrar um “modo digital” de leitura.

Palavras-chave: *E-book*. Livro. Livro Digital. Domesticação.

Abstract

Based on Roger Chartier and other references, this article discusses the “new” technologies of the book. The “domestication” process is considered, taking an expression of Chartier. The transition from a traditional way to a new way of producing books is the keynote of this work, which presents examples of experimentation and attempts to find a “digital way” of reading.

Keywords: *E-book*. Book. Digital Book. Domestication.

Premissa e contextualização

Nossa intenção, neste texto, é discutir uma relação muito cara aos estudos da comunicação e de alguns outros campos do conhecimento: a relação entre tecnologias, linguagens, conhecimento – e sua circulação – e sociedade. É dessa forma que compreendemos, então, o livro, isto é, em um universo que diz respeito a todas essas coisas, para além de ser apenas um objeto central para algumas discussões excessivamente técnicas ou simplistas, nos dias atuais. A discussão que propomos parte da premissa que expomos nas próximas linhas, qual seja: quando temos contato com um livro digital, encontramos, na maioria dos casos, a representação de um livro impresso na tela, isto é, o arquivo eletrônico que vemos tem a mesma estrutura e o mesmo formato que um livro impresso: retângulos que simulam páginas, *flips* (a possibilidade de folhear), “orelhas” (dobras nas extremidades), um separador ou ponto de leitura, assim como um leiaute típico do livro impresso tal como o conhecemos. Isso tem duas razões de ser:

[1] Primeiro, porque as mudanças que fazem parte das revoluções do livro, neste caso, do digital, não avançam na mesma velocidade. De um lado, os avanços tecnológicos acontecem com maior rapidez, isto é, constantemente temos novos dispositivos, novas páginas *web* para ler e consultar, além de novos *softwares* para

produzir livros digitais e aplicativos relacionados a eles. De outro lado, há as mudanças culturais, que são mais lentas porque estão relacionadas aos processos por meio dos quais assimilamos novas formas de leitura, consulta e produção de textos. Decorre disso que a representação dos textos na tela exista da única maneira como a conhecemos: o livro impresso.

[2] O que dissemos antes nos traz a este ponto porque, precisamente, a representação que fazemos dos textos na tela é parecida com a do impresso por ser a única que conhecemos, isto é, não foram geradas nem as categorias nem as estruturas adequadas para organizar e produzir textos em formatos digitais. Dessa forma, ainda temos capítulos, paginação, simulação do folhear de páginas, notas de rodapé, além de que consultamos esse material do mesmo modo como consultamos um livro.

Vamos começar por algo tão simples quanto definir o que é um livro, o que nos mostrará que nossa concepção e nossos modos de nos relacionarmos com os livros e os termos que dizem respeito a eles somente migraram para o ambiente digital; alguns deles desapareceram, embora surjam outros novos e mais apropriados ao ambiente digital. Isso nos ajudará a mostrar que, nesta transição até o mundo digital, ainda estamos em processo de domesticação dos suportes digitais, aos quais estamos aplicando categorias, estruturas e organização do âmbito dos livros impressos, num processo de imitação.

O que é um livro?

Tal como o conhecemos, o objeto livro tem uma materialidade típica, conforme define, somente a título de exemplo, a Unesco: “Publicação periódica impressa de ao menos 49 páginas, além da capa, publicado no país e colocado à disposição do público”. Conforme discutido em Ribeiro (2012), as definições de livro, em nossa sociedade, passam por elementos como sua estrutura física (páginas, materiais e formatos) e sua função (memorizar, guardar, registrar). Esse tipo de “identidade”, formulada e consolidada ao longo de séculos, sofre o impacto de inovações, como as que vimos observando há algumas décadas, quando uma tecnologia nova se apresenta para a produção de conteúdos em materialidades ainda não consolidadas ou sequer conhecidas, como é o caso das telas.

De outro lado, Gunther Kress (2006) afirma não ter dúvidas de que as telas já são o domínio prevalente dos textos; e também não se duvida de que isso só vá aumentar nos próximos anos. Para o autor, as telas serão nosso ambiente de leitura e escrita, mas não apenas isso. Faz parte dessa “escrita” a criação de textos quase obrigatoriamente multissemióticos, isto é, compostos pela orquestração de várias linguagens, especialmente a imagem. O propiciamento disso tem relação

direta com as telas e as tecnologias digitais – a convergência de mídias, conforme Jenkins (2008) –, no entanto, esse movimento parece mais acelerado do que nossa capacidade cultural de absorver novos modos de ler e, antes, de produzir para esses dispositivos. Como já havíamos mencionado sobre nossa capacidade de absorver as mudanças, o que sucede aqui é que compartilhamos o mesmo modelo e código cultural dentro da comunidade de leitores.

O que chamamos de “livro”, hoje, então, não se refere apenas ao objeto impresso com que lidamos há séculos, mas a um objeto que ainda não se estabilizou em nossas práticas. “Livros”, na atualidade, podem ser imitações ou metáforas; estimamos que sejam, um dia, objetos projetados especificamente para os novos suportes. A representação eletrônica dos livros está ligada à sua materialidade, porque repousa, precisamente, na relação entre o texto – aquilo que se lê – e o objeto livro. Modificam-se e alteram-se tanto a percepção quanto o manejo dos livros.

A falta de categorias e estruturas próprias do livro digital torna mais evidente a razão pela qual ainda os chamamos de “livros”, mas deslocando seu sentido com um adjetivo que os insere em um ambiente inovador, que é o digital, que, assim, parece longe de ter uma materialidade própria. Há, sim, uma metáfora na tela de algo que conhecemos há vários séculos.

A palavra “livro” nos remete, irremediavelmente, à estrutura e à organização que conhecemos, mesmo quando em uma tela; a inovação proporciona o elemento tecnológico, mas, em certas ocasiões, para o bem, em outras, para o mal. Para o bem no sentido dos aplicativos e do enriquecimento que se pode dar aos novos “livros”; para o mal porque a funcionalidade, aquela ideia de que o livro é um veículo de transmissão de conhecimento e um meio de leitura, fica apagada pela própria tecnologia e pela espetacularização com que se pretende produzir a metáfora ou a imitação do livro.

Se a categoria que seguimos utilizando para os materiais em formato digital é a do livro, seria válido chamá-los, no momento, de “textos”, porque evitaríamos a referência ao “livro” e a carga semântica que isso implica; ao contrário, se nos referirmos a esses materiais como textos eletrônicos, o que faremos seria dar ênfase ao conteúdo e não ao suporte em que ele se encontra. Dessa forma, o material pode estar em um dispositivo móvel ou em um computador de escritório, mas o que é realmente importante é o próprio texto.

Essa, então, será uma mudança que gerará não só essas categorias de que temos falado, mas também gerará personagens com novas habilidades: autores que escrevam e produzam textos exclusivamente para dispositivos alheios às estruturas e à organização tradicionais; editores que desenvolvam projetos de geração de conteúdo para dispositivos móveis ou para a rede, cobrindo as necessidades de um mercado específico.

Domesticação dos novos formatos

Revisemos a história do livro para explicar mais facilmente os dois pontos que mencionamos na primeira parte deste trabalho. Ao longo da evolução das configurações textuais, ocorreram duas grandes transformações: a transição do rolo ao códice e a transição do impresso ao digital. Ambas significaram, a seu momento, uma nova natureza tecnológica, estrutura, organização e ordem dos conteúdos, tanto em relação à leitura quanto ao processo de produção. Obviamente, é necessário mencionar a importância da aparição da prensa de tipos móveis, mas ela implicou uma revolução “técnica” que mudou a forma de produção e reprodução de textos, mas não a estrutura e a organização do conteúdo, que seguiu tendo a mesma configuração que já tinha nos manuscritos, da organização do texto até sua aparência e seu agrupamento em cadernos que formavam um volume.

Vejamos isso com mais atenção. Na história do livro existiu um elemento imaterial e outro material. No primeiro, é o texto que se adapta à forma que o apresenta, seu suporte, seu “contêiner”, mas o texto é sempre o mesmo; o elemento material é o suporte, que se encontra em constante mudança. Na transição ao mundo digital, vemos que o elemento imaterial se adapta a qualquer configuração do suporte, que tem forma constante, mas podemos dizer que isso acontece por meio de um processo de “imitação”, até que o texto encontre uma forma adequada de se apresentar nos novos suportes.

Essa mudança não é inédita na história do livro. A transição do rolo ao códice pode ter levado cerca de 300 anos para acontecer (FISCHER, 2006). Em outro período, a tipografia imitou a letra cursiva até que tipos genuinamente “impressos” pudessem dar aos livros uma aparência que já não lembrasse mais os livros copiados a mão. O mesmo ocorre com os novos formatos e dispositivos que têm a aparência e a tecnologia do impresso na tela. Dessa maneira, podemos ver, conforme dissemos no primeiro ponto, que a mudança cultural é mais lenta do que a tecnológica, razão pela qual decorrerá muito tempo até que se formem as estruturas próprias do meio digital.

Primeiramente, se levarmos em conta que a mudança do rolo ao códice tomou em torno de 300 anos, isso quer dizer que ambos conviveram por esse período e, além disso, que talvez as estruturas de organização e as categorias tenham sido aí geradas. Em nosso caso, o livro e os textos digitais convivem por muito tempo, embora este seja um tema para ser discutido em trabalho posterior. Somente gostaríamos de assinalar que o desaparecimento e a morte do livro não ocorrerão porque sempre existirão alternativas para a existência de livros impres-

so, inclusive as gerações que são “nativas digitais”¹ têm de aumentar até substituir as gerações de transição, isto é, nós.

Voltando ao nosso tema da adaptação dos textos em novas tecnologias, podemos denominar isso como “domesticação”, termo cunhado por Roger Chartier para assinalar que a inovação, entendida como o novo suporte, é domesticada por aquilo que se conhece (CHARTIER, 2006, p. 2011), isto é, que a adaptação dos textos aos novos suportes é precisamente aquela que toma emprestadas as estruturas vigentes para representá-los por meio de uma “imitação” em novos formatos. Em consequência, tem-se que, em anos recentes, a despeito de a tecnologia ter se revolucionado para apresentar o livro em formato digital, sua apresentação tem sido feita pela “imitação”, sem que exista, em muitas ocasiões, a preocupação consciente por manter o livro como meio funcional e real de leitura, porque têm sido mais relevantes a inovação e a tecnologia em si do que o conteúdo e a funcionalidade de consulta.

É certo que, em nossos dias, os avanços tecnológicos são tão vertiginosos que a adaptação dos textos aos novos formatos provoca que nada seja estável e definitivo, porque existe grande quantidade de dispositivos e, com eles, grande variedade de formatos, sistemas operacionais e ferramentas de produção de textos; isso provoca, por conseguinte, que o texto mesmo se encontre em constante adaptação. Nesse sentido, os suportes digitais têm servido, constantemente, apenas como meio de experimentação e representação da configuração e da estrutura dos impressos (ainda que se creia que os formatos são realmente inovadores), mas, por outro lado, esse é o único caminho que há, isto é, a experimentação e a imitação, o que dará base para o estabelecimento dos parâmetros sob os quais se deverá avançar, em algum momento, e que nos permitirão, além disso, estabelecer as categorias e as estruturas *próprias* dos formatos digitais. Ao que parece, o que estará sempre junto das novas tecnologias é a mudança.

Alguns casos

Vejamos alguns exemplos para ilustrar o que dissemos até o momento. Com o surgimento da imprensa, ocorreu algo similar, mesmo que em nível diferente, já que a estrutura, nos dois tipos de código, é a mesma. A imitação deu-se em outros aspectos, como a tipografia que reproduzia a caligrafia dos manuscritos, a colocação da glosa ao redor do texto principal e os elementos que adornavam as páginas, como as letras capitulares ou as miniaturas. O que queremos trazer de relevante

¹ A expressão, para nós controversa e um tanto inapropriada, mas empregada aqui apenas por força de expressão, é atribuída ao norte-americano entusiasta de tecnologias digitais Mark Prensky.

aqui é que *a fase de imitação é uma etapa do processo de domesticação diante dos novos suportes*, quaisquer que sejam eles. Essa etapa tem sido constante na história, mesmo que seja necessário superá-la para chegar, exatamente, a uma estrutura e a uma configuração próprias do novo suporte.

O trabalho que se vem fazendo com os suportes digitais implica que sejam utilizadas como modelos de experimentação e representação as configurações e estruturas do impresso (mesmo que não pareça que se está fazendo assim) e, além disso, anteriores, indo até os rolos. Dessa forma, o primeiro livro eletrônico, elaborado em 1971, no projeto Gutenberg, além das imitações técnicas que teve para sua elaboração, não é mais do que um fluxo de texto contínuo que nos remete mais ao rolo do que ao livro impresso. Neste caso, assim como no rolo, temos de mover-nos na tela para visualizar o texto, só que de cima para baixo².

Durante os anos 1990, foram lançados no mercado os primeiros leitores dedicados (Rocket Ebook e Softbook), que reproduzem o livro impresso em uma tela de LCD. Nesses dispositivos, começa a representação do livro impresso na tela, já que cada uma das telas simula ser uma página de livro. Em nível mais sofisticado, encontram-se os dispositivos atuais, como Papyre, Kindle, Nook, Kobo e iPad, que representam um livro de forma dinâmica. Com “dinâmica” queremos dizer que é possível modificar o corpo da fonte, o tipo de fonte, sua cor, a cor de fundo, o que equivaleria a personalizar nosso livro; a relação com o *design*, a diagramação e a seleção da tipografia já não é importante, já que o usuário pode selecionar, no caso do iPad, entre cinco diferentes fontes, três cores de fundo e dez tamanhos de fontes para ler da forma que lhe parecer mais confortável.

Esse tipo de edição se desenvolve no formato ePub³, acrônimo de *Electronic Publication*, um padrão para qualquer publicação eletrônica, seja livro, revista ou outra publicação periódica. Tal formato pode ser lido em dispositivos móveis ou em computadores, por meio de um leitor especializado, podendo-se incluir imagens, *hiperlinks* e vídeos. Na última versão do ePub 3, é possível incluir mais funcionalidades, como menus móveis, interatividade com o texto e notas ativas, mas nada disso faz com que deixe de ser um fluxo de texto contínuo, como os rolos, mas que, no momento em que se apresenta na tela, divide-se por meio de uma simulação que representa uma página.

Um pouco além, também se pode imitar na tela a simulação do *flip* de página (folhear) e o som do papel sendo passado, como as folhas de um livro. Desse modo, temos o *flipbook*, que respeita a formatação original de um impresso por-

² Fischer (2006, p. 62) aponta uma diferença entre o manejo do rolo romano e do rolo grego. O caso da Figura 1 que aqui mostramos é o que o historiador aponta como rolo romano. O grego seria na vertical, como as telas.

³ Para mais informações sobre o ePub 3: <<http://idpf.org/epub>>.

que é gerado a partir de um arquivo PDF, o que também inclui uma animação que permite folhear um livro. Inclusive, já existe uma simulação em três dimensões, embora não seja funcional para uma leitura do conteúdo, como já vimos. O *flipbook* em três dimensões é programado para imitar o impresso, estando longe de alcançar algo que estabeleça uma nova estrutura ou configuração para a era digital. No caso dos leitores dedicados, como o Papyre, o Kindle ou o Sony Reader, eles permitem realizar a leitura do texto, mas também são uma imitação dos formatos impressos, porque são dispositivos que reproduzem sua estrutura e organização. Tais formatos são indicados quando se quer publicar literatura em formato digital, porque talvez sejam compostos apenas por texto e porque, além disso, são um bom veículo para sua reprodução-imitação.



Figura 1 - Revista em *flipbook*

Fonte: *Printscreen* da tela dos autores

Com esses exemplos, é muito evidente que o que se está fazendo é aplicar a inovação tecnológica a estruturas anteriores (CHARTIER, 2006, p. 210). Sabemos que o caminho da produção de textos no mundo digital é diferente em muitos sentidos, a nova disposição do texto na tela muda totalmente as estruturas que tínhamos no livro impresso, como a paginação, as referências e as notas. Com esses exemplos, vimos que o que se tem feito é domesticar a nova estrutura dos suportes, aplicando as categorias do impresso. A domesticação tem de ser supera-

da porque, precisamente, evita que pensemos que há algo que esteja fora de nossas categorias vigentes que seja completamente novo e que modificará a estrutura que conhecemos do livro.

A publicação de livros hoje

O formato digital que melhor se adaptou e manteve as categorias do impresso é o ePub. Ele permite a transposição de todos os elementos dos livros impressos, tais como o texto e ilustrações, além de áudio, vídeo e, em alguns casos, há a possibilidade de que o leitor interaja com as histórias. Aqui, é conveniente distinguir entre dois tipos de edição (mesmo que haja discrepâncias entre os pontos de vista): há os livros digitais que fazem a reprodução do impresso e os livros eletrônicos que incluem material multimídia e interatividade no conteúdo, distanciando-se da simples imitação do impresso. Sempre existirão os dois tipos de livros, tanto os digitais quanto os eletrônicos, porque muitos deles são feitos com base nos clássicos, que não foram criados nem pensados para serem publicados em outros suportes (ainda que isso seja bom para que esses livros sejam reproduzidos e adaptados, para difusão e conservação). Temos, assim, a *Divina Comédia*, os diálogos de Platão, o *Fausto*, de Goethe, que serão adaptados sempre, seja lá quais novos formatos existirem. No caso dos livros eletrônicos, serão desenvolvidos a forma e o material que acompanharão o texto principal, para que cada edição possa ser enriquecida, oferecendo-se aos leitores materiais que complementem as leituras, o estudo e a aprendizagem, se for o caso.

Ainda assim, é certo que as novas tecnologias nos oferecem possibilidades com grande variedade de formatos e plataformas num caminho contraditório, porque elas nos colocam em um terreno cheio de oportunidades, de um lado, mas, de outro, também cheio de complicações devido à grande variedade de tecnologias que existem. Quando o meio se domesticar o suficiente, as publicações digitais terão desenvolvido sua própria configuração e estrutura, o que mudará tanto a maneira de produzir textos quanto as formas de discurso que a cercam. Quais serão essas formas? Não sabemos, e seria vão especular sobre elas. O que podemos é fazer o que temos condições agora, com as ferramentas e a experiência que existem.

A tecnologia nos permite a livre experimentação, mas com grandes riscos, porque a aprendizagem é empírica e nos leva a trabalhar na tentativa e no erro. Ou seja, não temos nem um modelo e nem um caminho pelo qual as edições eletrônicas devam ser produzidas, ainda que seja certo que existem alguns casos em que a experimentação deu um passo em direção à domesticação, ainda que tome emprestados alguns elementos da organização de textos da estrutura anterior, e vão

criando modelos que permitem publicar materiais com animações ou simulações. Nada que seja completamente definido em relação às novas tecnologias.

Vejamos, por exemplo, a publicação intitulada *Meu tio lobisomem. Uma história verídica*, narrativa infantil criada para edição impressa e versão para *tablet* – iPad e Android –, que inclui leitura em voz alta da história, imagens, animações e música. Neste exemplo, Manu Maltez, o autor da obra, criou a história pensando na aplicação de novas tecnologias para um *app* (formato que, no *site* da editora Peirópolis, é chamado de aplicativo), no qual se poderia mesclar sua obra plástica, a leitura da história e uma banda musical. Certamente, é um trabalho louvável e um excelente livro, ainda que tenha sido organizado de acordo com as estruturas do impresso.

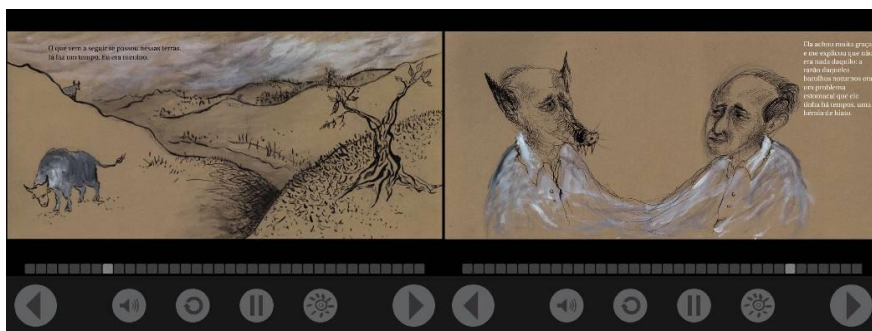


Figura 2 - *Printscreen* de *Meu tio lobisomem*, da editora Peirópolis (SP)

Fonte: <www.editorapeirópolis.com.br>

No caso de aplicações para *tablets* em espanhol, temos vários exemplos. Seleccionamos as publicações do Conselho Nacional para a Cultura e as Artes do México (*Consejo Nacional para la Cultura y las Artes en México*), intituladas *Blanco* e *Nezahualcóyotl* (todas podem ser baixadas livremente); o *Animalario universal del profesor Revillod*, do Fondo de Cultura Económica; assim como a coleção ilustrada dos contos de Edgar Allan Poe que leva o nome de *iPoe*, desenvolvida como aplicação pela empresa Play Creatividad, que fica em Barcelona, Espanha.

No caso de aplicações como *Nezahualcóyotl*, somam-se materiais impressos e multimídia, entre vídeos, galerias de imagens e entrevistas. Apresenta-se ao usuário material complementar que pode ajudar na leitura dos poemas. A aplicação de Octavio Paz é melhor exemplo, já que se incluiu nela uma galeria de imagens, o poema com opção de ser lido pelo próprio autor e por outros escritores (para seguir a leitura, as palavras mudam de cor), uma linha do tempo, material do original impresso e o autógrafo do autor, o que faz com que a aplicação seja valiosa

para os aficionados por Paz. Mesmo considerando que seja uma aplicação interessante, o problema com ela é que não existe um guia de uso e nem um *menu* explícito. É preciso tocar constantemente a tela para descobrir como usar. Isso é parte da experimentação que já mencionamos antes.

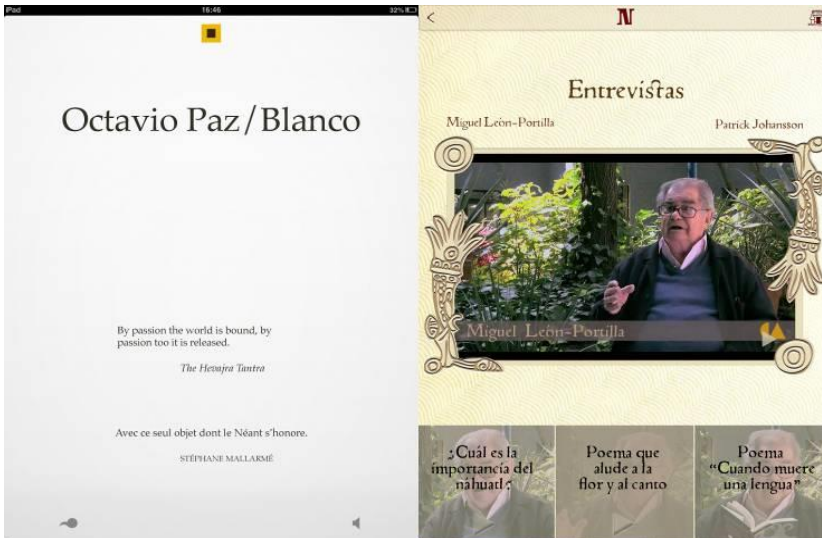


Figura 3 - Printscreen de livro do Consejo Nacional de Cultura

Fonte: Fondo de Cultura Económica / Consejo Nacional para la Cultura y las Artes

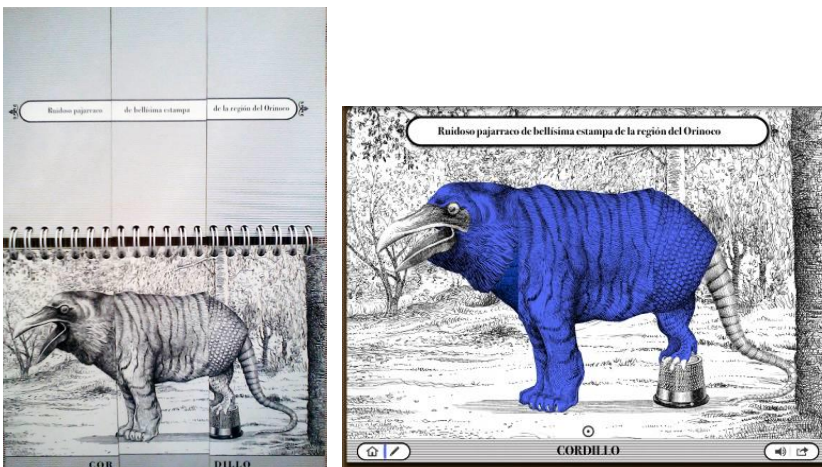


Figura 4 - Printscreen de livro do Fondo de Cultura Económica

Fonte: Fondo de Cultura Económica

No que diz respeito à aplicação do Fundo de Cultura Económica, transpôs-se a ideia da publicação impressa para combinar as partes dos animais, a possibilidade de iluminá-los e de escutá-los de forma interativa. É certo que essa aplicação é adequada para *tablets* pelo tipo de interatividade que permite ao leitor.

No caso das aplicações de Allan Poe, a interatividade está em “folhear as páginas”, nos efeitos especiais, nas ilustrações e nas animações com possibilidade de movimento de alguns elementos, por parte do leitor. Mesmo sendo esta uma aplicação chamativa, ela parte dos livros clássicos, que, como havíamos dito, conservam a estrutura e a organização original para se adaptar, constantemente, às possibilidades do formato e do suporte. Dessa maneira, podemos ver que a parte digital enriquece o conteúdo para dar uma nova experiência de leitura ao leitor.



Figura 5 - *Printscreen* de livro de Allan Poe

Fonte: Fundo de Cultura Económica

O exemplo no qual se aproveita o uso das novas tecnologias para enriquecer uma edição é *Candide ou l'optimiste*, de Voltaire, publicado pela Biblioteca Nacional da França, a fundação Voltaire e a companhia Orange (*download* gratuito). Trata-se da edição enriquecida do manuscrito original de Voltaire guardado pela BNF, inclusive com a transcrição do texto, a possibilidade de escutar sua leitura, vídeos de especialistas, material extra, um mapa das viagens feitas pelo personagem na história e as relações com certos temas históricos. O relevante, nesta edição, é que, apesar de ter a mesma funcionalidade que as anteriores, apresenta vocabulário e índice de palavras que ajudam na leitura e na compreensão do texto,

e que podem ser habilitados pelo leitor. Guardando relação com a organização de um texto manuscrito, a versão eletrônica está sujeita aos fólhos da versão original. Houve, ainda assim, boa integração de ambas as versões (fac-similar e transcrição) para que o leitor possa consultar o texto. Essa aplicação é o mesmo caso da adaptação de um clássico em formato digital, embora apresente uma boa forma de domesticação de um texto em formato digital.

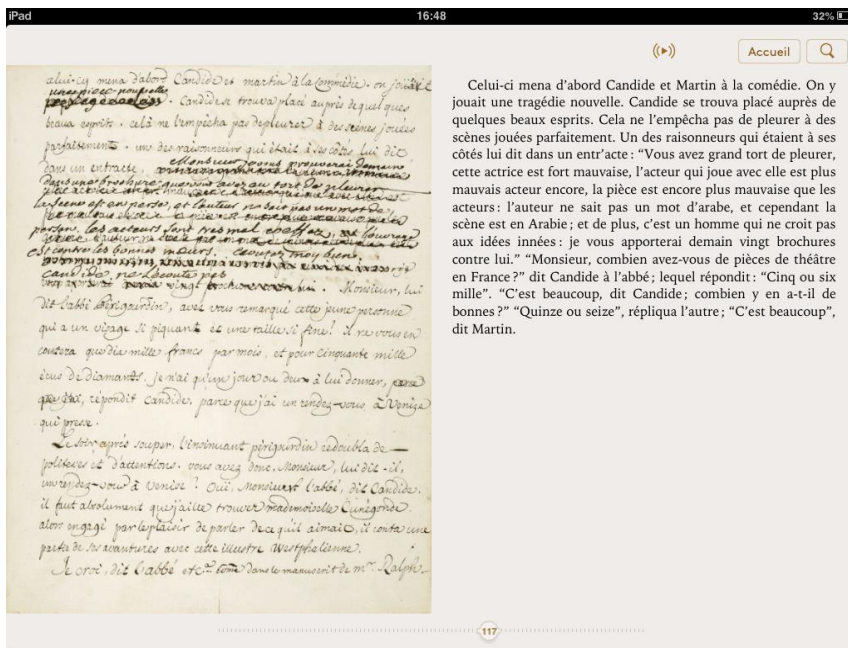


Figura 6 - Printscreen de livro de Voltaire

Fonte: Fondo de Cultura Económica

O segundo exemplo é o projeto PoeMMs, de Jason Edward Lewis e Bruno Nadeau, que cria aplicações para *tablets* táteis em que se pode interagir com os poemas e com a interface, ao manipular e jogar com os dedos os mesmos poemas. O projeto tem segurança de que a experimentação com a produção de textos e o *design* de interfaces nesses dispositivos ajudará a produzir novas formas de literatura eletrônica. No *site* do projeto, existe um *link* para baixar aplicações gratuitas.

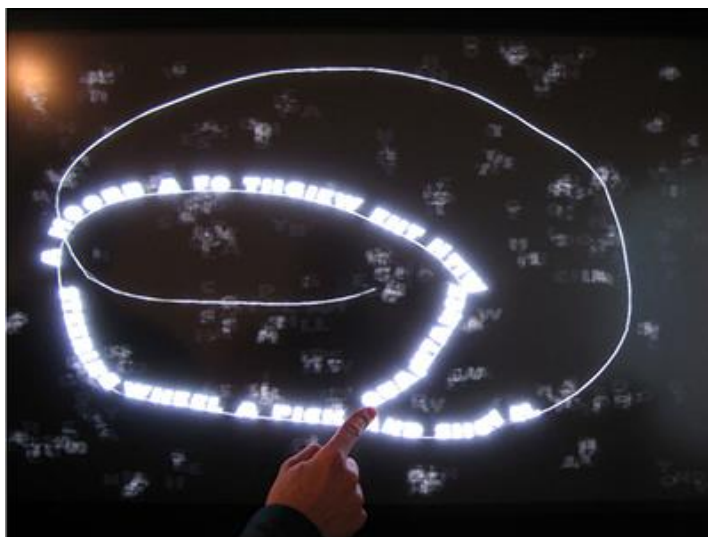


Figura 7 - Printscreen do PoeMMs

Fonte: <<http://www.poemm.net/>>

Nos exemplos que vimos, ainda se aplicam categorias do impresso e, em muitos casos, planeja-se publicar as versões impressa e digital ao mesmo tempo. É assim que muitas editoras transnacionais continuam publicando para o papel, mas, no momento de pensar em fazer a transição para o formato digital, apenas convertem o arquivo impresso para que se possa ler em um dispositivo móvel ou em um leitor de ePub. É preciso não apenas planejar edições que sejam “nativas digitais”, para usar uma expressão conhecida, mas o mais importante é que os editores e os autores tenham a habilidade de gerar textos pensando nos novos meios.

O caminho atual no planejamento editorial não acontece de forma inversa, que seria gerar algo próprio do mundo digital, deixando para trás a estrutura do impresso (algo que poderia parecer muito difícil), para criar, depois de tanto desenvolvimento hipermídia, algo que gere canais complementares por meio das redes sociais e outros aspectos que sejam parte da história. Primeiramente, porque estamos aplicando as categorias do que conhecemos e, em segundo, porque cremos estar fazendo uma publicação inteiramente eletrônica apenas porque lhe colocamos uns *links*, umas imagens, som, vídeo e a disponibilizamos em algum dispositivo para baixar.

A experimentação é importante porque nos leva a estabelecer parâmetros e delineamentos sobre as possibilidades que as novas tecnologias oferecem; isso e os novos formatos nos dão ideia de que caminho se pode seguir no planejamento de projetos editoriais para o meio digital. Outro ponto importante são as lingua-

gens e a tecnologia para programar as aplicações e as edições digitais. O problema é a grande variedade delas que existe e que não permitem estabelecer parâmetros fixos no que se refere a publicações, razão pela qual temos o padrão internacional ePub, sem que exista alguma outra forma que se possa proclamar padrão para a produção editorial. Embora possuamos programas em SDK para Android, podemos fazê-lo em xCode para McIntosh ou em Flash Builder para Adobe, embora os três nos levem a ter aplicações para dispositivos móveis e *tablets*, mas não sejam compatíveis entre si, cada um requerendo conhecimentos diferentes.

Considerações finais

A convivência entre livros impressos e textos eletrônicos será longa e durará o mesmo tempo que custar a domesticação dos formatos eletrônicos. Não é possível que mudem as estruturas e a organização do que conhecemos como livro hoje de forma rápida; elas irão se modificando de forma constante, até que se gerem o que será próprio dos textos eletrônicos. A mudança que sofreu o livro não só afeta sua materialidade – já não temos um objeto em que se depositem apenas textos. Estamos frente a uma tela em que o texto perde sua supremacia e compartilha seu lugar com imagens, jogos, páginas de internet, redes sociais, entre outros⁴.

De outro lado, ao mudarem as estruturas do livro, sua organização, sua consulta, sua leitura e, inclusive, sua produção, isso também afetará os papéis que desempenham todos aqueles que se encontram envolvidos na cadeia de produção editorial, como os escritores, editores, formadores e, também agora, programadores e *designers*. A forma de planejar e de produzir “textos eletrônicos” muda porque os meios e os veículos são diferentes dos do livro impresso; estamos agora de frente para um universo de relações que pode apresentar e criar um texto e seus leitores.

O único caminho que pode nos levar a estabelecer novos parâmetros e estruturas é a experimentação com novos formatos e dispositivos, o que é fundamental. Embora seja certo que isso possa levar um projeto ao fracasso, também nos levará a gerar novas formas de produção de formatos eletrônicos. Cremos que o grande problema aqui seja a variedade de dispositivos e a constante mudança na tecnologia, o que torna mais difícil estabelecer parâmetros para as publicações digitais. Podemos considerar que parte da nova estrutura dos textos eletrônicos é a mudança e a adaptabilidade, isto é, os textos que forem gerados – ou que, em cada caso, se adaptem – deverão ser dinâmicos e flexíveis para que sejam suscep-

⁴ Ver a noção de *display* que Ribeiro (2012) tem empregado. Há uma distinção também entre suporte e portador, brevemente mencionada por Teberosky e Colomer (2003).

tíveis de publicação em diferentes plataformas e dispositivos. Embora seja certo que nada aqui é definitivo.

Referências

CHARTIER, R. **Cultura escrita, literatura e historia**. Cidade do México: Fondo de Cultura Económica, 2006.

_____. De la reproducción mecánica a la representación electrónica. *In*: CHARTIER, R. **Pluma de ganso, libro de letras, ojo viajero**. Cidade do México: UIA, 2005.

FISCHER, S. R. **História da leitura**. São Paulo: Unesp, 2006.

JENKINS, H. **A cultura da convergência**. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

KRESS, G. **Literacy in the new media age**. New York: Routledge, 2006.

LEWIS, J. E.; NADEAU, B. **PoeMMs. Poetry for Excitable [Mobile] Media**. Montreal: Concordia University, 2010. Disponível em: <<http://www.poemm.net>>. Acesso em: 25.05.2013.

MALTEZ, M. **Meu tio lobisomem. Uma história verídica**. São Paulo: Peirópolis, 2011. Disponível em: <<http://www.editorapeiropolis.com.br/livro/?id=268&tit=Meu+tio+lobisomem>>. Acesso em: 25.05.2013

RIBEIRO, A. E. Folhear o jornal com um clique. *In*: ALMEIDA, A. L. de C.; PEREIRA, C. M.; ALMEIDA, P. R. (Org.). **Linguagem, discurso e cultura**: Múltiplos letramentos nas tecnologias digitais, literatura e ensino. Belo Horizonte: RHJ, 2012.

RIBEIRO, A. E. O que é e o que não é um livro: materialidades e processos editoriais. **Fórum Linguístico**, v. 9, n. 4, p. 333-341, 2012.

TEBEROSKY, A.; COLOMER, T. **Aprender a ler e a escrever**. Uma proposta construtivista. Trad. Ana Maria Neto Machado. Porto Alegre: Artmed, 2003.

Recebido: 08/10/2014

Received: 08/10/2014

Aprovado: 13/05/2015

Approved: 13/05/2015