

O Livro: Espaço Comum entre o Papel e o Digital

Ana Patrícia Clemente Lourenço

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação

Orientadora:
Doutora Carla Ganito, (Professora Auxiliar),
Universidade Católica Portuguesa

Co-orientadora:
Doutora Rita Espanha, (Professora Auxiliar),
ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa

Outubro, 2014

Agradecimentos

Ao longo do desenvolvimento da dissertação tive contributos valiosos, que não podia deixar de referir e aos quais gostaria de expressar o meu agradecimento.

Para começar, gostaria de agradecer à professora Carla Ganito, pela sua orientação atenta e por toda a disponibilidade, dedicação e apoio incondicional, guiando-me ao longo deste percurso e ajudando a organizar e amadurecer ideias.

Reconheço também o apoio desde a fase inicial da professora Rita Espanha, minha co-orientadora, que desmistificou o que era realmente fazer uma dissertação.

Aos professores e colegas de Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação, com os quais pude trocar ideias e sugestões imprescindíveis para a evolução deste percurso. Em especial aos fiéis companheiros de grupos de trabalho, Ana Catarina Mouro e Rui Sebastião Mendes que sempre ajudaram a ultrapassar dificuldades durante todo o percurso do mestrado.

Ao professor Gustavo Cardoso que sempre se mostrou interessado nas minhas decisões temáticas e abordagens, mas que também me chamou a realidade quando foi necessário.

Ao Professor Doutor José Afonso Furtado, pelas suas obras e publicações e artigos *online*, basilares a este estudo.

Ao autor e ilustrador André Letria e toda a sua equipa da editora Pato Lógico, pela disponibilidade, pelos livros autografados e pelo contributo valioso não só para o estudo de caso, onde se insere, mas para toda a dissertação. Todas as suas ideias e projectos foram preciosos para manter a chama acesa durante todo este processo.

À equipa da *Visual Editions*, editora londrina, que apesar da distância geográfica sempre se mostrou acessível e interessada em contribuir com as suas ideias inovadoras. Foram muito importantes desde o início do processo, quando ainda nem tema existia. São em grande parte, uma das grandes motivações para enveredar pela aventura do livro.

E finalmente, agradeço à minha família e aos meus amigos, que sempre me acompanharam e incentivaram a terminar esta fase do meu percurso académico.

Resumo

Esta dissertação procura circunscrever os aspectos essenciais da mudança de paradigma no livro impresso operada pela cultura digital. Partindo da ideia que a extensão desta mudança ainda é imprevisível, procura-se observar as muitas alterações provocadas pela passagem da edição em papel para os novos suportes digitais, quer no contexto da publicação e as suas dinâmicas e ritmos próprios, quer na forma como a leitura decorre neste novo espaço, constituído por pixéis. Em particular procura-se analisar projectos criativos inovadores capazes de aproveitarem as potencialidades e desafios que o digital suscita, mas que, simultaneamente consigam compreender as especificidades, os limites e constrangimentos destes suportes, ultrapassando a representação meramente mimética.

Desenvolve-se, assim, uma análise teórica-conceptual, tendo por base a diversa literatura existente acerca do modo como se está a desenvolver a passagem do papel para o digital. Este trabalho de discussão teórica é complementado por dois estudos de caso (a editora *Pato Lógico* e a editora *Visual Editions*) que permitem ilustrar e discutir criticamente esta passagem e, deste modo, explorar novas experiências de leitura.

Palavras-chave: *Novos Media*; Livro impresso; *E-book*; Experiência de leitura; Remediação

Abstract

This thesis tries to circumscribe the essential aspects of the change of paradigm in the printed book operated by digital culture. Assuming that the extension of this change is largely unpredictable, this research seeks to analyse the many changes of this passage from the paper edition to the new digital format, either in the context of publishing, its rhythms and dynamics, and the way reading now takes place, in this new space made of pixels. In particular, tries to analyse innovative creative projects able to take advantage of the potentials and challenges of the digital raises, but both can understand the specifics, limitations and constraints of these supports, surpassing the merely mimetic representation.

Thus, it is developed an theoretical and conceptual analysis based on a diverse literature about how it is developing the transition from paper to digital. This theoretical discussion is supplemented with two case studies (the publisher *Pato Lógico* and *Visual Editions*) that allows to illustrate and critically discuss the transition from paper to digital publication and thereby explores new reading experiences.

Keywords: New media; Printed books; E-book; Reading experience; Remediation

ÍNDICE

Agradecimentos.....	i
Resumo.....	ii
Abstract	iii
ÍNDICE	iv
INTRODUÇÃO	1
1.1 Tema da Investigação.....	1
1.2 Motivações e argumentos.....	1
1.3 Objectivos do estudo	2
1.4 Metodologia e estratégia de investigação.....	2
1.5 Estrutura da dissertação.....	3
I. (DES)ORDEM DO LIVRO	5
II. TRANSIÇÃO PARA O PARADIGMA DIGITAL.....	7
2.1 Reconceptualização do livro impresso no mundo digital: da linearidade ao hipermédia.....	8
2.2 E-book: Ceci n'est pas un livre?.....	10
2.3 Remediação	12
2.3.1 As primeiras metáforas electrónicas do livro impresso.....	16
2.3.2 Inversão da Remediação: O livro impresso desconstruído e reinterpretado.....	20
III. TENDÊNCIAS CONTEMPORÂNEAS DO LIVRO EM PORTUGAL.....	24
IV. ESTUDOS DE CASO.....	28
4.1 Visual Editions	28
4.2 André Letria e o Pato Lógico – livros em papel e apps de livros.....	31
CONCLUSÃO	36
BIBLIOGRAFIA.....	39
ANEXOS.....	I
APÊNDICE A – Guia das Entrevistas.....	II
APÊNDICE B – Figuras.....	III
APÊNDICE C – Curriculum Vitae	VIII

INTRODUÇÃO

1.1 Tema da Investigação

As Novas Tecnologias de Informação e Comunicação têm contribuído decisivamente para uma reconceptualização acelerada do contexto social, cultural e económico da era contemporânea. Os processos de comunicação, distribuição de informação e conhecimento não só passaram a ocorrer à escala global, como superaram limites e velocidades anteriormente inimagináveis. Novas dinâmicas comunicacionais surgiram com a abertura da *Web*, permitindo que qualquer utilizador opine, critique e publique as suas ideias e conteúdos no espaço digital. A publicação impressa, legitimadora de conhecimento e de relevância autoral, foi gradualmente sentindo o impacto da rápida evolução destas dinâmicas de publicação.

O livro digital e os seus dispositivos de leitura, cada vez mais acessíveis, prometem vir remediar completamente o livro impresso e a experiência de leitura, reformando-os no espaço do ecrã. Actualmente e pela primeira vez, o livro impresso enfrenta um rival à sua altura. Contudo, a extensão desta mudança e o seu desfecho ainda são imprevisíveis, mesmo existindo uma grande discussão em torno desta problemática.

Esta investigação, realizada no âmbito do segundo ciclo de estudos em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação, do ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa, centra-se na ideia de mediação bilateral – no sentido impresso-digital, mas também no inverso. Longe das visões mais radicais do “fim do livro” procuram-se exemplos transversais aos dois formatos que proporcionem novas experiências de leitura.

1.2 Motivações e argumentos

A transição para o paradigma digital tem grandes implicações não apenas ao nível do formato do livro e do espaço da página impressa, mas em toda a economia em torno do livro tradicional. Por constituir uma revolução mais radical que todas as anteriores e um registo da história e da cultura, surge então a vontade e interesse em adoptar o livro como objecto de investigação e análise. Este interesse foi acentuado e motivado pela licenciatura em Design de Comunicação, através da qual pude contactar com a construção do livro enquanto objecto.

O digital surge aqui como um desafio à própria profissão de designer. Durante muito tempo, os meios impressos cresceram de um meio primariamente estático de mensagens encapsuladas em livros, cartazes, anúncios, revistas e jornais a um meio que se resume cada vez mais à interactividade, na qual as interfaces gráficas têm aqui um papel importante. Assim, torna-se impossível fugir à actualização de conhecimentos técnicos, não esquecendo as boas práticas do impresso. Converter/reciclar as boas práticas do impresso e adaptá-las ao contexto digital e/ou conseguir extrair influências do mundo electrónico para o mundo do papel. O livro, da sua versão impressa à sua versão digital, suscita novas questões e problemas, essencialmente para o designer, que se vê não só forçado a adaptar-se a um novo contexto de trabalho, como responsável por reformular valores, regras e princípios de design habitualmente aceites.

Enquanto designer, os primeiros exemplos de aplicações de leitura digital e *e-books* parecem não possuir o mesmo nível de funcionalidade e qualidade estética espectável do livro impresso. Na óptica do leitor, o livro digital contradiz totalmente as expectativas quanto ao processo de leitura das obras literárias, parecendo por

em causa o formato do livro e a prática de leitura. Assim, enquanto designer e leitor, o olhar recai sobre o livro, colocando a questão que enquadra e orienta este estudo: *De que forma é que o livro impresso recorre ao formato digital para proporcionar novas experiências de leitura?*

Esta necessidade surge de diferentes direcções; por um lado, da curiosidade em relação às tecnologias, digitais que invadiram a contemporaneidade, mas sem esquecer a geração que cresceu e aprendeu com os livros impressos, desenvolvendo uma relação afectiva mais ou menos profunda com estes; por outro lado, do ponto de vista profissional, em que novos desafios são “disparados” a um ritmo quase alucinante, forçando não só a produzir para um novo meio, mas também a conviver com este. O designer de comunicação tem que ser consciente do seu tempo, não só deve com tem que acompanhar a evolução. Quer sob a pena de ver o seu papel obsoleto, quer pela responsabilidade que lhe assiste na mediação da comunicação humana.

1.3 Objectivos do estudo

Esta dissertação consiste num estudo teórico, cujo objectivo geral é analisar a estratégia de remediação bidireccional, no sentido impresso-digital e vice-versa. É esta dicotomia que é fascinante, cruzar as histórias do mundo impresso e da era digital, encontrar pontos em comum e extrair influências.

Pretende-se assim:

- Reflectir sobre as mudanças provocadas pelas tecnologias digitais no livro impresso;
- Investigar as formas como o livro se adapta ao novo paradigma tecnológico;
- Encontrar novas experiências de leitura em papel que tiram partido das potencialidades do digital e vice-versa;
- Explorar o modo como o livro impresso vai buscar influências ao digital e vice-versa.

Conforme foi referido anteriormente, serão abordados dois estudos de caso: as editoras *Visual Editions* e a *Pato Lógico*. Estas escolhas ajudam a responder à pergunta de partida: *De que forma é que o livro impresso recorre ao formato digital para proporcionar novas experiências de leitura?* Por constituírem em si, exemplos de livros em papel que proporcionam grande interactividade e conferem bastante poder de decisão ao leitor. São editoras que continuam a ter desejo pela exploração das potencialidades do papel, mas que encaram o aparecimento do digital com bastante optimismo. Mesmo as edições digitais não se limitam a imitar o meio impresso, muito pelo contrário, cada meio explora as suas potencialidades, completando o outro. São assim fontes de estudo muito ricas, porque ambas mostram novas potencialidades dos dois meios: impresso e digital, proporcionando novas experiências de leitura.

1.4 Metodologia e estratégia de investigação

A presente dissertação iniciou-se com um levantamento bibliográfico acerca dos temas relevantes para este estudo; analisou-se também informação secundária, nomeadamente dados estatísticos nacionais referentes a estudos sobre internet e cultura: *Internet em Portugal 2014* da Obercom e as *Estatísticas da Cultura 2013* do INE. Consultaram-se ainda artigos de jornais nacionais, referentes ao consumo de livros em Portugal e a adesão dos portugueses aos diversos dispositivos e conteúdos electrónicos.

Esta dissertação foi complementada ainda pela análise de dois estudos de caso que permitem ilustrar a pluralidade de formas de produzir, editar e distribuir publicações impressas e digitais. O foco da investigação recai sobre as editoras *Visual Editions* e *Pato Lógico*. Com esta escolha pretende-se estabelecer um fio condutor lógico e racional que guiará todo o processo de recolha de dados. A constituição da amostra foi intencional, procurando dois exemplos suficientemente diferentes, mas com pontos fortes em comum, como o facto de ambas as editoras apresentarem livros em papel interactivos. Contudo, procuram-se as variações máximas e não a uniformidade.

Para aprofundar a análise dos estudos de caso, recorreu-se a uma técnica de investigação qualitativa, nomeadamente a entrevista, pelas suas características de proximidade e possibilidade de resposta mais ricas e completas que o método por questionário. Através das entrevistas, conseguiu-se perceber a forma como os entrevistados André Letria e Anna Gerber e Britt Iversen interpretam as suas próprias experiências, facultando dados descritivos na sua própria linguagem.

1.5 Estrutura da dissertação

Do ponto de vista estrutural a corrente dissertação sugere três momentos fundamentais: inicia-se com a revisão da literatura em torno da reconceptualização do livro impresso e à passagem para um paradigma digital. Aqui identificam-se as várias consequências da mediação tecnológica, a nível cultural, social, físico e cognitivo; numa segunda fase, analisam-se as tendências contemporâneas do livro impresso e digital em Portugal; e, por último, analisam-se dois estudos de caso: *Visual Editions* e *Pato Lógico* de André Letria. No primeiro momento da investigação procede-se a uma descrição contextual da realidade do livro impresso, focando alguns aspectos da sua história. Diversos autores, conceitos, novos termos e ideias são apresentados ao longo desta primeira parte. Desta forma, pretende-se expor o resultado da pesquisa e revisão bibliográfica realizada, fazendo uma breve abordagem de algumas das principais questões que se colocam à produção, edição e distribuição electrónica de publicações. Nesta fase recorreu-se a autores como Roger Chartier, Martyn Lyons, Régis Debray, Joel de Rosnay, Jacques Derrida, importantes quer na contextualização histórica, quer no estudo e discussão do futuro do livro. Ao longo deste percurso, vão surgindo referências à transição para o paradigma tecnológico ou paradigma da tecnologia da informação, onde se destacam autores como Manuel Castells, Daniel Bell e Peter Drucker. A par destes e aliados à revisão de conceitos como hipertexto, leitura no espaço digital, livros electrónicos, surgem as perspectivas de George Landow, Pierre Lèvy, Clifford A. Lynch, Claire Warwick e José Afonso Furtado.

Mais focados na relação na estratégia de remediação conta-se com o apoio de David Bolter e Richard Grusin, sem esquecer Marshall McLuhan, o primeiro autor que alertou para a reconfiguração da relação com o livro tradicional. Esta relação baseia-se na ideia de David Thornburn e Henry Jenkins, de que as tecnologias do passado orientam as tecnologias digitais, conferindo-lhes um ponto de partida. A apresentação destas perspectivas contribuem para um melhor entendimento das alterações das tecnologias digitais na economia de distribuição, acesso e consumo do livro impresso.

Numa segunda fase recorre-se a dados empíricos sobre a produção, edição, distribuição e consumo de livros em Portugal. Importa perceber quais os hábitos de compra e de leitura de livros, necessidades dos consumidores, motivações de compra, escolha do local de compra, autores mais vendidos em Portugal. Implica igualmente perceber qual a adesão dos portugueses aos diversos dispositivos e conteúdos electrónicos.

Por fim complementa-se esta discussão teórica com a análise de dois estudos de caso que permitem ilustrar a pluralidade de formas de produzir, editar e distribuir publicações quer no contexto em papel, quer no digital. O primeiro estudo de caso é a editora *Visual Editions*, uma editora londrina, fundada por Anna Gerber e Britt Iversen. O seu objectivo principal é relançar clássicos da literatura com uma nova roupagem, de forma a proporcionar novas experiências de leitura.

O segundo estudo de caso são os livros *Incómodo, De Caras e Estrambólicos*, de André Letria, lançados pela Pato Lógico Edições. São livros impressos, predominantemente visuais, posteriormente editados em formato electrónico.

As escolhas destes estudos de caso estão relacionadas com a análise da estratégia de mediação quer do livro impresso, quer do livro electrónico. Através destes dois exemplos, um português e outro estrangeiro, pretende-se conhecer novas propostas de redefinição do objecto livro.

I. A (DES)ORDEM DO LIVRO

It is difficult now to imagine how some of the great turning points in Western history could have been achieved without [the book]. (...) For two and a half millennia, humanity used the book, in its manuscript or printed form, to record, to administer, to worship and to educate. (Lyons, 2011:7)

O livro indica sabedoria, registo de memória, arquivo de conhecimento. Acima de tudo, constitui em si o lugar do saber e instrumento de difusão desse saber, acabando por ser admitido por todos. «A nossa experiência do passado, as nossas práticas de memória, é livresca em todo o sentido do termo» (Steiner *Apud* Furtado, 2007:13). Quando Descartes afirmou que ler um livro é como conversar com os homens ilustres do passado que foram seus autores, o ideal desse vínculo seria uma comunicação imune à materialidade do objecto. «Isso mesmo deu ao livro tipográfico o seu privilégio histórico, o de paradigma do livro, meio de transporte por excelência, forma superior de preservação e de transmissão do saber» (Baptista *Apud* Furtado, 2007:15).

Sendo indiscutível que a *ordem do livro*, as suas formas e suportes, a leitura e as suas práticas ou os modos de apropriação dos textos e a relação com a escrita se encontram em transformação, impõe-se reflectir sobre o modo como se traduzem essas mudanças. Roger Chartier considera que, adoptar uma perspectiva histórica é fundamental para entender a dimensão e a natureza das transformações. Ao longo da História, o livro sofreu profundas transformações que influenciaram e foram, simultaneamente, influenciadas pelo contexto económico, cultural e social. Primeiro, a introdução do códex, originário do mundo cristão dos séculos II ou III, quando o livro deixou de ser um rolo ou um *volumen*; e depois, a invenção da prensa de caracteres móveis, por Johannes Gutenberg, que substituiu o códex e redefiniu o processo de transmissão do conhecimento. Em conjunto, estes dois momentos contribuíram decisivamente para a passagem de uma cultura predominantemente oral, auditiva e táctil da cultura manuscrita, passa-se para uma dimensão visual e estática da cultura tipográfica e, conseqüentemente, para uma nova organização cultural e social. Apesar da ruptura a que se assistiu nos dois momentos históricos anteriormente referidos, a transformação ocorrida na transição do livro manuscrito para o códex, é relativa, pois um livro manuscrito, sobretudo nos seus últimos séculos de vida, XVI e XV, e um livro pós-Gutenberg baseiam-se nas mesmas estruturas fundamentais, as do códex, havendo assim uma continuidade muito forte. Esta continuidade enfrenta o seu maior desafio na era actual, com o aparecimento do texto electrónico. Chartier refere que embora revoluções aparentemente semelhantes sejam recorrentes na história do livro e dos meios de comunicação, o período contemporâneo constitui uma “revolução” mais radical que todas as anteriores. Lyons confirma: «The electronic revolution, lastly, is the biggest change since the codex. It has altered the physical form of the book, by simply removing completely its traditional supporting material: paper». (Lyons, 2011: 10) Pela primeira vez, assiste-se a um conjunto de mudanças em simultâneo, que até agora tinham ocorrido em separado.

O aparecimento do códex impõe uma nova forma de livro e novas relações com a escrita, mas sem alterar a técnica de reprodução dos textos, que continuou a ser a da cópia manuscrita; a invenção da imprensa revolucionou essa técnica mas permaneceu fiel à forma de livro, o códex, que lhe era muito anterior; por fim a «revolução da leitura» do século XVIII provocou uma profunda transformação das práticas sem modificar as condições fundamentais que regiam a produção do livro. Hoje os três registos de mutações (técnica, morfológica e cultural) encontram-se estreitamente ligados. (Chartier *Apud* Furtado, 2007: 12)

Contudo, este processo de mudança continua a ser mais contínuo que interpolado, mais evolucionário do que revolucionário. Como refere Debray o termo revolução é excessivamente dramático. A passagem de uma mediaesfera para outra não é um «ceci tuera cela» (Debray, 2000), é uma transição de fase; é mais fricção do que mutabilidade, mais compromisso que ruptura. O novo molda-se ao antigo; não basta uma técnica para originar uma cultura. Uma mutação «integradora, sem ruptura absoluta» (Derrida, 1997), que nos permite o privilégio de «conservar ainda o desejo de a nada renunciar» (Derrida, 1997).

Toda a mudança atrai desconfiança. O livro impresso, nos seus primeiros anos de existência, levantou muitas dúvidas entre aqueles que estavam habituados ao códice. Além de serem considerados inferiores às iluminuras, «they were even considered dangerous, as printed books threatened the livelihood of monks, represented loss of control to elites, and led inexorably to the democratization of books and reading» (Warren, 2010: 37).

De acordo com Joel de Rosnay, a passagem de um paradigma para outro é sempre traumatizante: «quando nos encontramos no antigo, não se compreende em absoluto o que está a ser feito num novo paradigma. (...) E quando se está no novo paradigma, não digo que se tenha um olhar condescendente para os que se encontram no antigo, mas existe alguma inquietação» (Rosnay *Apud* Furtado, 2000: 286). Estas desconfianças advêm da própria cultura, mas precisam do tempo desta mesma cultura para se acomodarem à rotina. Daqui resulta a convivência e sobreposição de eras, culturas e linguagens. Contudo, existe uma diferença nítida entre os diferentes períodos: a velocidade com que ocorrem as mudanças e se integram na sociedade. Mudam os gestos segundo os tempos e lugares; os objectos lidos e as razões de ler. Novas atitudes são inventadas, outras se apagam. Do rolo antigo ao códex medieval, do livro impresso ao texto electrónico, várias rupturas maiores dividem a longa história das maneiras de ler.

II. A TRANSIÇÃO PARA O PARADIGMA DIGITAL

A partir da segunda metade do século XX, surge a necessidade de uma sociedade com características marcadamente diferenciadas em relação à sociedade industrial. Daniel Bell argumenta que se está a assistir a uma transição para um novo sistema, a sociedade «pós-industrial». Enquanto a sociedade industrial se organiza em torno da produção de bens, a sociedade pós-industrial tem por base a informação e o conhecimento, para alcançar o controlo social e a direcção da inovação e da mudança. Na sociedade pós-industrial, o fundamental não é somente a transição para o conhecimento, mas também a mudança de carácter do próprio conhecimento. O que está a acontecer neste momento tem a ver com as características da vida nas sociedades, pois em contraste com as sociedades anteriores, onde o importante era a «força muscular» ou «a energia», agora o decisivo é a «informação». A sociedade pós-industrial é assim «uma sociedade de conhecimento», pois as «fontes de inovação derivam cada vez mais da investigação e desenvolvimento e, mais directamente, assiste-se a uma nova relação entre a ciência e tecnologia em virtude do carácter nuclear do conhecimento *teorético*» (Bell *apud* Furtado, 2000: 282).

A tecnologia surge aqui como um impulso à mudança. A informação é a matéria-prima do novo paradigma: « (...) o peso passou do “T” de tecnologias, para o “I” de informação» (Drucker *apud* Furtado, 2000: 284). Assiste-se, nesta fase, a uma nova revolução da informação. «Mas não é sobretudo uma revolução na tecnologia, na maquinaria, nas técnicas, no *software*, na velocidade. É uma revolução de conceitos» (Drucker *apud* Furtado, 2000: 284). As tecnologias de informação são produtoras de informação e conhecimento, que conduzem a novas questões e estratégias. «Trata-se de tecnologias que agem sobre a informação» (Furtado, 2002: 287). A Revolução da Tecnologia da Informação parece destinada a cumprir a lei de Kranzberg sobre tecnologia e sociedade, «Technology is neither good nor bad; nor is it neutral» (Kranzberg, 1986). É uma força que está sob o paradigma tecnológico, a que Castells chama paradigma da tecnologia de informação, cuja matéria-prima é a informação que modela (mas, não determina) o quotidiano de toda a actividade humana. Outra característica deste novo paradigma refere-se à *lógica de rede* utilizada em qualquer sistema ou conjunto de relações destas novas tecnologias. A *flexibilidade* e a sua capacidade de reconfiguração são características essenciais numa sociedade carregada de transformações e fluidez organizacional. Por fim, a *crescente convergência de tecnologias específicas num sistema altamente integrado* é a última característica desta revolução tecnológica, no qual antigas e distintas trajectórias tecnológicas se tornam indistinguíveis, tomando-se parte integrante do sistema de informação.

De acordo com estas características, o paradigma da tecnologia da informação,

(...) não evolui para o seu fechamento como um sistema, mas rumo a abertura como uma rede de acessos múltiplos. É forte e impositivo na sua materialidade, mas adaptável e aberto no seu desenvolvimento histórico. Abrangência, complexidade e disposição em forma de rede são os seus atributos principais». (Castells, 1996: 113)

O facto de a informação se caracterizar pelo seu elevado grau de disseminação e de penetração, aumenta exponencialmente a profundidade e rapidez da dinâmica do seu desenvolvimento. As transformações

tecnológicas em curso expandem-se a um ritmo acelerado, em virtude «da sua capacidade para criar interfaces entre campos tecnológicos através da linguagem digital comum em que a informação é gerada, armazenada, recuperada, processada e transmitida. Vivemos num mundo (...) que se tornou digital» (Castells, 1996: 30). Landow concorda e afirma que já nos encontramos num novo paradigma, o paradigma da Internet e da World Wide Web. Jean Baudrillard aponta a passagem do táctil para o digital, como o acontecimento mais importante da sociedade pós-moderna. Breton e Proulx afirmam que «o paradigma digital vai tornar-se rapidamente num factor de integração transversal da maior parte das técnicas de comunicação» (Breton e Proulx *apud* Furtado, 2000: 288).

2.1 Reconceptualização do livro impresso no mundo digital: da linearidade ao hipermédia

O paradigma tecnológico ou o paradigma da tecnologia da informação de Castells surge, como gerador de evolução, constituindo-se como emancipação intelectual em relação aos meios de comunicação mais antigos. Deste modo, começa-se a antever a importância da tecnologia no contexto das transformações dos meios impressos, da leitura e das suas práticas ou os modos de apropriação dos textos, bem como da nossa relação com a escrita. A espacialidade ocupada pela escrita na página de um livro cede lugar ao interface gráfico no espaço do ecrã do computador que alberga uma rede infindável de informação. Esta metamorfose simplifica o processo de interligação e indexação de informação. Neste contexto, conceitos como *hypermedia* e *hypertext* são incontornáveis, pois constituem a primeira forma de adaptação do conteúdo textual ao ideal de interactividade valorizado pelo ambiente digital.

Tendo em conta que a primeira utilização explícita do termo hipertexto data de 1945, com a publicação do artigo de Vannevar Bush, «As We May Think», é muito arriscado alinhar numa definição englobante, já que os hipertextos adquiriram atributos e desenvolveram-se em tipologias muito distintas. De todo o modo, surgem concepções de «largo espectro» (Gygi, 1990: 282), e que enfatizam alguns pontos particulares: «o hipertexto privilegia a associação em detrimento da indexação; é um formato para a representação não sequencial de ideias; representa a abolição da abordagem tradicional, linear, da apresentação e processamento da informação; é dinâmico e não linear; e, no hipertexto, o conteúdo não está limitado nem por uma estrutura nem por uma organização» (Furtado, 2007: 52). A definição base de Landow acrescenta:

O hipertexto denota um texto composto por blocos de texto e as ligações electrónicas que os agregam. O hipermédia apenas alargaria a noção de texto no hipertexto ao incluir informação visual, som, animação e outras formas de dados. Dado que o hipertexto, que liga uma passagem de discurso verbal a imagens, mapas, diagramas e som tão facilmente como a outra passagem verbal, expande a noção de texto para além do exclusivamente verbal, não distingo entre hipertexto e hipermédia. (Landow, 1997: 3-4)

O hipertexto sugere uma nova gramática de possibilidades, uma nova maneira de ler e escrever. Constitui uma rede de relações, na qual o texto seleccionado é o nó principal, a partir do qual surge um conjunto de referências contextualmente relacionáveis. Permite navegar através de grandes massas de documentos e ligá-los completamente ou em partes constitui uma vitória relativamente aos limites físicos e do próprio autor do livro impresso. Nesta perspectiva, as tecnologias digitais proporcionaram então novas possibilidades de criação literária: escrita não linear, o que dá origem a um texto aberto, como rede, com múltiplos começos e

fins; redefinição do autor e da participação do leitor; e o rompimento com as regras do livro impresso, como a inclusão, no corpo de texto, de elementos não-verbais. Para Bolter, esta não-linearidade e interactividade do leitor com o texto, torna-se a expressão mais convincente da ideia de hipertexto.

Neste sentido, um texto não é apenas um texto, é um ponto de partida. O valor de uma mensagem não se encerra em si mesma, mas nas possibilidades de se relacionar com outras referências, outros *media*. O *link* é a forma de traçar estas relações/ligações entre referências e estabelecer relações semânticas, mais do que isso, é como uma conjunção no texto tradicional.

Cabe ao leitor delinear o seu próprio percurso, à medida que as palavras escritas vão convocando outras palavras, outros textos, imagens, sons, sensações. Esta preposição levanta questões quanto à definição clássica de autor, leitor e a sua relação mútua, levando à convicção de que as tecnologias digitais e os seus recursos possibilitam que os leitores se transformem em autores ou, pelo menos, de que a distinção entre ambos seja cada vez menos nítida, já que o leitor pode agora criar a sua própria história interagindo com o computador. O leitor tem assim de construir o seu próprio percurso para encontrar a informação de que necessita e é-lhe exigida a capacidade de agir, servindo-se de informação já disponível. Segundo Lévy, o leitor de hipertexto é mais activo que o leitor de papel: ler em ecrã é, «antes mesmo de interpretar, enviar um comando a um computador para que projecte esta ou aquela realização parcial do texto sobre uma pequena superfície luminosa» (Lévy, 2003: 40). Ao contrário do suporte tradicional, que permite a leitura como actividade lenta, concentrada, a leitura hipertextual requer velocidade, capacidades individuais como a destreza técnica, a intuição, o conhecimento relacional. Esta leitura mais ágil e sem limites do hipertexto, deve-se à infinidade de *links* disponíveis.

Um livro impresso é lido de uma forma linear, da esquerda para a direita, de cima para baixo e página após página até ao final do livro. Contudo, cognitivamente o processo ocorre de modo não-linear. As relações que encontramos no que lemos não se condicionam à linearidade do texto. Assim pode-se afirmar que o hipertexto é um dispositivo cognitivo, no sentido que podemos “saltar” e fazer associações, clicando em *links* e saltando de texto para texto, de site para site. A ordem da navegação é determinada pelo leitor. Segundo Ramal (2002), a leitura digital aproxima o leitor dos seus esquemas mentais:

Estamos chegando à forma de leitura e de escrita mais próxima do nosso esquema mental: assim como pensamos em hipertexto, sem limites para a imaginação a cada novo sentido dado a uma palavra, também navegamos nas múltiplas vias que o novo texto nos abre, não mais em páginas, mas em dimensões superpostas que se interpenetram e que podemos compor e recompor a cada leitura. (Ramal apud Soares, 2002: 151)

Contudo, se o *hiperleitor* não se confinar aos seus objectivos, “saltando” de *link* em *link*, pode-se perder numa cadeia infinita. Assim, tal como obtemos um mundo de informação e de experiências através de um *click*, também é possível perdermo-nos neste fluxo de informação, como num labirinto. Cada vez mais, é fundamental adquirir competências que permitam sobreviver e prosperar num ambiente saturado de informação e que facultem o acesso à informação pertinente, seleccioná-la, avaliá-la e divulgá-la. É essencial reduzi-la, através da selecção e interpretação da mesma, transformando-a, desde modo, em conhecimento. Afinal informação sem reflexão não tem valor.

2.2 E-book: Ceci n'est pas un livre?

Warren afirma que os e-books passam pelas mesmas questões que a famosa pintura de René Magritte, *Ceci n'est pas un pipe*. A primeira reacção do espectador é pensar: «Claro que é um cachimbo», mas reflectindo chega à conclusão que de facto não se trata de um cachimbo, mas de uma representação do cachimbo. «This is not a pipe... but rather a text that simulates a pipe; a drawing of a pipe that simulates a drawing of a pipe; a pipe (draw other than as a drawing) that is the simulacrum of a pipe» (Foucault *apud* Warren, 2010: 39).

Assim, até que ponto um texto electrónico não é um livro, mesmo que represente o que seria de esperar de um livro? Perante este novo paradigma comunicacional interactivo e não-linear, assistimos ao desabrochar de novas linguagens associadas a práticas de escrita e de leitura: «livros em versão digital, de editores electrónicos, de livrarias virtuais, de obras de referência e bases de dados textuais online, de obras hipertextuais e de dispositivos de leitura de livros electrónicos» (Furtado, 2007). Perante este conjunto de novas possibilidades, convém esclarecer que o conceito de edição electrónica inclui «anything that is produced in a non paper based form» (Warwick, 2003: 4). Assim o termo *e-book* é redutor, quando associado a um texto ou monografia disponível sob o formato electrónico: «An e-book could be a novel published on a Web site, a short story available to be downloaded as a word processing file or even a diary in a very long e-mail!» (Ormes, 2001).

Para Clifford Lynch, «what's really happening is much more complex than the emergence of a new kind of consumer electronics device, or a new marketing channel for books enabled by these appliances» (Lynch, 2001), pois estão em jogo três questões cruciais na transição para o mundo digital e que a mediatização dos e-books pode ocultar: a natureza do livro no mundo digital como forma de comunicação; o controlo dos livros nesse mesmo mundo, incluindo as relações entre autores, consumidores/leitores e editores e, por extensão, o modo como viremos a gerir a nossa herança cultural e o nosso passado intelectual; e a reestruturação das economias da autoria e edição.

A noção de edição electrónica não é recente, já que segundo Claire Warwick: «this could include anything that is produced in a non-paper based form» (Warwick, 2002). Assim, o termo *e-book* é um termo vago para definir um texto disponível sob a forma electrónica, já que: «an e-book could be a novel published on a Web site, a short story available to be downloaded as a word processing file or even a diary in a very long e-mail!» (Ormes, 2002). Assim, surgem as mais diversas tentativas de definição do livro electrónico. O conceito tem sido amplamente discutido, existindo posições radicais que simplesmente rejeitam a própria ideia do livro electrónico; definições ambíguas que balançam entre as noções de objecto e de conteúdo vinculado por esse objecto; e as mais institucionais, centradas mais na vertente de conteúdo dos livros electrónicos.

As posições mais radicais defendem que a designação «livro» só é aplicada com legitimidade, quando nos referimos ao livro impresso. É nesse sentido que Laterza afirma,

quando tivermos um romance decomponível e interactivo, cuja fruição advirá da leitura do texto, da audição da banda sonora e da observação de imagens, não sei se poderemos ainda falar de «livros», mesmo que electrónicos. Encontramo-nos perante uma realidade completamente nova na sua concepção, na sua realização e na sua fruição. E que, nessa medida, implica autores e editores com capacidades inéditas, entre a edição de livros, a realização televisiva ou cinematográfica e a produção musical. (Laterza *apud* Furtado, 2007: 28)

Existe aqui uma tentativa de salvaguardar um espaço autónomo para a edição tradicional, em papel, deixando-lhe as suas tradicionais funções de transmissão e mediação cultural. Jean-Gabriel Ganascia faz parte deste clã, defendendo que o termo «livro electrónico» é limitativo e desadequado:

Se o livro designa um suporte particular da escrita num dado momento da história, é restritivo falar de livro nos casos em que todos os suportes da escrita, do som e da imagem são convocados. Por outro lado, o termo é desadequado, pois a justaposição das duas palavras, «livro» e «electrónico» parece, desde logo, antitética; o livro designa antes de mais o suporte físico da escrita (...) Ora, a palavra «electrónico» sobrepõe ao objecto material inicial, o livro de papel que todos conhecemos, um novo objecto imaterial definido por um conjunto de procedimentos de acesso e por uma estruturação lógica. (Ganascia *apud* Furtado, 2007: 29)

Outros autores chamam a atenção para o aparecimento de uma série de definições híbridas de *e-book*, as quais têm origem no interesse crescente em converter livros impressos em *bits* bem como em produzir novos títulos sob a forma digital. Os *e-books* inicialmente eram definidos como: «paper books that had been converted to a digital format, usually through digitising processes which allow them to be displayed on computers».

(Shiratudin *et al.*, 2003) Mais tarde, o termo passou a incluir multimédia, hipertexto ou hipermedia, sistemas baseados na metáfora do livro. Actualmente,

(...) the definition of an e-book has been extended to include book titles that are available online, that can be read as email, can be retrieved by a portable electronic reading device, or as a file that can be downloaded on to a computer (Carvajal 1999, Allen 2000, Clister 1999). Another recent interpretation of an e-book is the "print-on-demand" book where the contents are stored in a system connected to a high-speed, high-quality printer, from which printed and bound copies are produced on demand with the possibility of buying chapter-by-chapter, customised books (Hawkins 2000a). (Shiratudin *et al.*, 2003)

O conceito de livro electrónico tem sido amplamente discutida, sobressaindo, por um lado, o conteúdo digital ou digitalizado e, por outro, as características do *medium* em que é apresentado. E assim, nem todos os *e-books* nascem iguais. Uns defendem que o *e-book* vai desde um simples ficheiro digital do conteúdo de um livro até ao ficheiro digital acompanhado pelo *software* que possibilita o acesso e a navegação de conteúdo. Outros referem somente o novo *hardware* que irá conter os ficheiros electrónicos de livros. Entre os que destacam o predomínio do conteúdo, Connaway afirma que um *e-book* é o próprio conteúdo. Um *e-book* não é um dispositivo, nem um instrumento de criação. Lynch por sua vez, propõe que se distinga entre a ideia de um livro digital (*digital book*) e uma ferramenta para leitura de livros (*book-reading appliance*).

«A digital book is just a large structured collection of bits that can be transported on CD-ROM or other storage media or delivered over a network connection, and which is designed to be viewed on some combination of hardware and software ranging from dumb terminals to Web browsers on personal computers to the new book reading appliances. (...) To a large extent, digital books exist (or at least should exist) independent of the devices that may be used to access, render and view them. (...) a digital book can be used with a wide range of viewing environments that may change over time». (Lynch, 2001)

Continuando nas definições que se centram na vertente de conteúdos dos livros electrónicos, «um e-book tem sido geralmente descrito como uma obra literária sob a forma de Objecto Digital, que um autor, editor ou outro criador construiu a partir de ficheiros electrónicos». (Slowinski *apud* Furtado, 2007: 39) Assim, enquanto objecto digital, constitui basicamente o somatório de duas partes: «o conteúdo e informação que lhe está associada ou metadados (metadata)». (Borges *apud* Furtado, 2007: 39)

Algumas publicações electrónicas são de origem digital (*born digital*), e outras foram criadas a partir de outra forma tendo sido digitalizadas. Pode ainda distinguir-se entre publicações electrónicas *offline*, *online* e híbridas, sendo estas publicações *offline* que apresentam ligações para material existente *online*. Contudo,

segundo Mark Bide, «o termo de livro electrónico ou e-book não se adequa a nenhuma destas categorias, pois no seu entender tratam-se de textos que embora distribuídos online são consumidos offline» (Bide *apud* Furtado, 2007: 41). Assim, estamos a caminhar em direcção a definições menos generalistas. Chris Rippel introduz três categorias distintas: os «e-books readers», os «e-texts» ou «e-book titles», que são os textos electrónicos, e por fim os «e-books» que resultam da integração dos «e-texts» nos «e-books readers». Este tipo de definição constitui um apoio precioso para dissipar os equívocos terminológicos e conceptuais sobre uma questão que está longe de ter encontrado consenso. E, por isso, alguns problemas subsistem, como a questão: Livro electrónico ou publicação electrónica? A questão é realmente essencial pois, se na publicação electrónica se incluem livros, periódicos (e-journals, e-zines, etc), documentos, bases de dados bibliográficas e outros recursos de informação em formato digital; o livro electrónico é entendido como uma obra literária sob a forma de objecto digital. Esta perspectiva é bastante mais limitativa e apresenta, pelo menos, três problemas: Em primeiro lugar, deixa de lado, por exemplo, as publicações em série e os bancos de dados de texto integral (certamente os segmentos onde a edição electrónica encontrou já uma relevante massa crítica e a mais significativa rendibilidade). Os outros dois são sublinhados por Lynch: por um lado, «an e-book reader isn't good just for reading books. It's for any kind of content that's moving from print to electronic form» (Lynch, 2001). E por isso, algumas das leituras mais populares nesse ambiente incluem jornais como o New York Times ou o Wall Street Journal. «"E-printed matter reader" would be a more accurate term, but it lacks the resonance of "e-book reader." E-book readers are going to be used for a lot more than reading books» (Lynch, 2001). Por outro lado, não se deve conceber um *e-book* apenas como o substituto de um livro que pode também estar disponível sob forma impressa já que,

Given the historic price-performance trajectories for storage, in a few years at least some high-end appliances will house hundreds, if not thousands, of books simultaneously, and certainly laptops with software book readers will house thousands or tens of thousands of books at once. Think of portable personal digital libraries, not portable electronic books, as the future role of these appliances. (Lynch, 2001)

Assim, parece preferível utilizar o termo publicação electrónica a livro electrónico. Contudo, no âmbito deste trabalho, referir-se-á livro electrónico como corpo de conteúdo monográfico sob a forma de objecto digital. Há que destacar que todas estas definições têm em comum o facto de se referirem frequentemente ao modelo representado pelo tradicional livro em papel, o que pode ser justificado pelo facto de vivermos um período de transição algo incómodo, marcado pela generalização dos documentos digitais e pela digitalização em grande escala dos documentos impressos, mas que permanece fiel ao papel. «Tem-se verificado que, por razões práticas ou sentimentais, quase ninguém dispensa o livro impresso e esse material que é o papel, cuja morte próxima muitos predisseram e que se arrisca afinal a surpreender-nos pela sua longevidade» (Lebert *apud* Furtado, 2007: 44).

2.3 Remediação

O quadro de transformações causadas pelo paradigma digital afecta a nossa relação com o livro tradicional e surgem novos espaços de escrita e de leitura e novos tipos de texto. O que na verdade, causa uma sensação ambivalente – de admiração pelas novas possibilidades que provêm das tecnologias digitais e, ao mesmo

tempo, de receio e de resistência, relativamente às metamorfoses da cultura impressa e à tendência de hibridização cultural contemporânea.

«A mediação tecnológica é basicamente estranha ao mundo do livro» (Furtado, 2007: 75). Na nossa tradição cultural, a leitura de um livro impresso nunca dependeu de qualquer dispositivo técnico. Facilmente pode ser folheável, consultado e partilhado. Características como a simplicidade do seu manuseamento e a relação directa e física com o objecto livro são agora colocadas em causa com o novo dispositivo de leitura. Lynch refere que o impresso tem historicamente uma vida muito longa por ter usufruído de uma ausência única de mediação tecnológica e por ser um dos mais antigos *media*, certamente o *medium* mais antigo em termos de produção e comercialização em massa. O livro nunca precisou de uma prótese para que o leitor se detivesse numa frase ou numa página; o leitor pode aceder visualmente ao texto sem qualquer outro procedimento. Em contrapartida, a leitura em ecrã depende de duas condições imprescindíveis: um dispositivo técnico e uma fonte de energia. «Noutros termos, sem energia e sem dispositivo técnico apropriados, a escrita informática não existe ou, no máximo, pode ser considerada como invisível» (Souchier *apud* Furtado, 2007: 77).

No caso do livro impresso, a tecnologia associada corresponde à produção, transmissão e conservação do texto. Mesmo que alguns autores considerem que o impresso continua a ser um modo de baixa mediação técnica, não reconhecer esse cunho tecnológico seria o mesmo que assumir que a informação é «auto-suficiente, auto-explanativa e auto-legitimadora» (Duguid *apud* Furtado, 2007: 78). O texto seria assim uma substância neutra, transmissível independentemente do seu suporte, o que vai contra à ideia fundamental de que a estrutura textual e os seus modos de fruição são directamente influenciados pelas características do interface.

As tecnologias do passado orientam as tecnologias digitais, conferindo-lhes uma base, uma estrutura de partida, ao mesmo tempo que motivam o seu avanço no sentido da inovação futura. David Thornburn e Henry Jenkins, apologistas da mesma teoria, defendem que quando surge uma nova tecnologia, esta nunca será completamente nova e original. Concebida num determinado contexto cultural, qualquer nova tecnologia herda características das que lhe são anteriores. Por sua vez, estas actuam como factores limitativos e inibidores. O que significa que as tecnologias contemporâneas evoluem após serem inventadas, superando o meio das tecnologias anteriores, tentando proporcionar uma experiência mais enriquecedora e completa, impondo a necessidade de renovação como condição para sobreviverem às tecnologias anteriores das quais partem.

Marshall McLuhan foi o primeiro autor que alertou para esta reconfiguração de conteúdos e evolução dos media. Na sua obra *Understanding Media*, de 1964, o autor defendia que o conteúdo de um meio é sempre outro meio – o discurso é o conteúdo da escrita, a escrita é o conteúdo do material impresso e este, por sua vez, é o conteúdo do telégrafo. McLuhan pretendia defender que a força de cada tecnologia apoia-se na relação de integração de um meio no outro, ao qual o segundo acrescenta as suas próprias singularidades. A passagem de um *medium* impresso para o *medium* digital exige uma reconfiguração dos conteúdos de forma a assegurarem uma nova eficácia exigida pelo novo *medium*. A remediação é justamente essa representação de um *medium* num outro e significa a lógica formal pela qual os novos *media* dão novo vigor

(refashion) a meios mais antigos. «(R)emediation is the making of new media forms out of older ones» (Bolter e Gromala, 2005: 83) O novo meio não elimina o meio anterior, antes imita, reformula, potencia e intensifica as suas características: «(a) culture does not progress by erasing the past, but by weaving it into its future» (Vandendorpe, 2009).

Este conceito implica que um novo *media* remedeie pelo menos um *media* antigo e está em conformidade com a teoria de *meta-medium* de Lev Manovich, na qual o ‘novo’ utiliza o ‘antigo’ como sua matéria-prima. Os ‘novos media’ não são mais do que os ‘velhos media’ remediados, renovados, recombinaados, aperfeiçoados, superados, porque «a nova vanguarda já não está preocupada em descobrir novas maneiras de olhar e representar o mundo, mas sim com novas formas de acesso e utilização dos meios acumulados anteriormente» (Manovich, 2000: 334). A astúcia intrínseca a este processo de remediação não é um processo de fácil interpretação sendo necessário realçar o novo meio em si e a possibilidade deste proporcionar uma experiência mais activa que o meio antigo. Neste sentido, esta ‘recompreensão’ em profundidade implica adaptações técnicas, sem esquecer o contexto institucional, económico e social em que se inserem.

O processo de remediação e o conceito de *meta-medium* designam uma reformulação de um conteúdo previamente existente e a união de diferentes *media* num único. O computador mais do que exemplo de remediação é um *meta-medium*, porque constitui em si um meio que possibilita o acesso a todos os outros antigos.

Desta forma, a remediação definida por David Bolter e Richard Grusin (2000), assenta na ideia de incorporação, renovação e contaminação entre diferentes *media* e está claramente enraizada na nossa cultura de modo que: «O ‘conteúdo’ de qualquer meio é sempre outro meio. [Assim como], o conteúdo da escrita é a fala, tal como a palavra escrita é o conteúdo da tipografia e a palavra impressa, o conteúdo do telégrafo» (McLuhan, 2008: 21).

Assim, a remediação apresenta-se como a base de qualquer inovação técnica. A cultura tecnológica tem um papel fundamental na evolução do livro e, conseqüentemente, na escrita e na leitura: «(t)echnology has always played a role in the creation of reading material» (Gomez, 2008: 137).

Com a difusão dos novos meios, e pela forma como estes moldam consciências, impõe-se pensar no formato de livro adequado às necessidades da cultura tecnológica actual: «changes in the media environment are altering our understanding of literacy and requiring new habits of mind, new ways of processing culture and interacting with the world us» (Jenkins, 2005). A mudança no panorama literário pelos novos meios implicou uma adaptação do suporte livro ao formato digital. É neste contexto que surgem os conceitos de hipertexto e hipermédia como a remediação contemporânea da impressão e do livro. Bolter afirma que: «hypertext in all its electronic forms (...) is the remediation of print» (Bolter e Grusin, 2001: 42). O hipertexto herda propriedades das tecnologias de representação que procura superar, ao mesmo tempo que as reconfigura segundo as estratégias de remediação características do meio digital. A remediação do livro resulta num documento hipermédia que conjuga interactivamente elementos verbais e não-verbais. Esta transformação corresponde ao espaço contemporâneo da escrita: «The Internet and the Web, CD-ROMS, and computer

RAM constitute a field for recording, organizing, and presenting texts – a contemporary writing space that refashions the earlier spaces of the papyrus roll, the codex, and the printed book» (Bolter, 2001: 12).

Esta conversão do livro impresso para o formato digital constitui o primeiro momento de remediação do livro. Neste *medium* encontramos naturalmente a mesma tensão entre as estratégias de imediácia e hipermediácia própria dos fenómenos de remediação. «Older electronic and print media are seeking to reaffirm their status within our culture as digital media challenge that status. Both new and old media are invoking the twin logics of immediacy and hypermediacy in their efforts to remake themselves and each other» (Bolter e Grusin, 2000: 5).

A imediácia adequa-se «a um estilo de representação visual cujo objectivo é fazer o observador esquecer a presença do *medium* e acreditar que se encontra na presença dos objectos de representação; o que aqui se acentua é a apresentação transparente do real» (Furtado: 2007: 80). O *e-book* pretende ter o mesmo papel do livro impresso, não se opõe ao *medium* impresso; em vez disso, o computador surge como um novo meio de alcançar materiais mais antigos, como se o conteúdo do *medium* antigo pudesse simplesmente ser vertido para o novo. Como a versão electrónica se justifica a si mesma por garantir o acesso a *medium* antigos, quer ser transparente. A versão digital do livro pretende ser um novo *medium*, mas no mesmo patamar que *medium* anterior na relação com o leitor/observador. Idealmente não deveria haver diferença entre a experiência de ler um livro em papel e no ecrã de um computador, mas tal nunca se verifica. A transparência desaparece logo na versão digital a partir do momento em que o e-book depende do computador como suporte físico para a sua materialização. O computador interfere nos actos mais simples, desde o clicar num botão, fazer deslizar o *scroll* ou apresentar a imagem digital granulada ou com cores incorrectas.

O segundo momento do livro remediado consiste numa versão electrónica optimizada, a qual surge como um aperfeiçoamento ou uma (re)definição da estrutura do livro impresso «embora o novo seja ainda justificado em termos do antigo e procure permanecer fiel ao carácter do velho *medium*. Existem, ainda assim, vários graus de fidelidade» (Furtado, 2007: 85). Perante a impossibilidade de obter a transparência desejada, assume-se a hipermediácia como estratégia de representação visual que promove a opacidade, sublinhando, de alguma forma, a sua própria existência como meio intermediário, entre conteúdo e observador. A hipermediácia constitui-se como uma fronteira que se torna opaca e intransponível, garantindo ao observador a existência de duas realidades que, através de um acto de remediação, se tocam mas que, ainda assim, são distintas. A hipermediácia torna-se assim mais explícita do que a imediácia, relacionando-se claramente com o conceito de hipermedia:

É fácil ver que as aplicações hipermedia são sempre actos explícitos de remediação: elas importam os *media* anteriores para um espaço digital, a fim de os criticar e remodelar. Contudo, os *media* digitais que se esforçam pela ... imediácia (tais como a realidade virtual e os jogos virtuais) também são actos de remediação. Os hipermedia e os *media* transparentes são manifestações opostas do mesmo desejo: o desejo de superar os limites da representação e alcançar o real (Bolter e Grusin, 2000: 53).

Assim, a estrutura de um livro electrónico continua a ser verbal, mas com a componente interactiva acrescentada, desde os links no índice, como a inclusão de elementos não-verbais, até biografias mais pormenorizadas do autor.

Contudo, «o *medium* digital pode ser ainda mais agressivo na sua remediação. Pode tentar re-amoldar inteiramente o *medium* ou media mais antigos» (Furtado, 2007: 85). É neste momento que o livro enquanto *medium* sofre alterações mais profundas, materializadas no *Kindle*, da Amazon ou no *iPad*, da Apple. Aqui, o livro digital continua a estar ligado ao livro impresso que o precedeu, mas este vínculo já é menos definido, existindo uma fronteira cada vez menor. Em muitos exemplos de *iBooks*, o conteúdo multimédia passa a estar integrado na estrutura de texto e o link ou a transição entre estes media é feita de modo mais directo, fluído e, portanto, menos fragmentado. Nesta fase, já não se trata de uma melhoria do livro em papel, mas de um novo media que nos faz lembrar aquilo que outrora foi um livro, mas que já não é.

A relação entre livros impressos e livros electrónicos vive de uma variedade de remediações e suas estratégias, oscilando sempre entre imediácia e hipermediácia: «text can be transparent or opaque, and it can oscillate between transparency and opacity, between asking the reader to look through the text to the ‘world beyond’ and asking her to look at the text itself as a formal structure» (Bolter e Grusin, 2000: 19), ou seja, entre transparência, em que o utilizador imerge na obra e o meio tende a desaparecer, e opacidade, em que tomamos consciência da interface.

2.3.1 As primeiras metáforas electrónicas do livro impresso

O panorama actual de transformações causadas pelo digital coloca a metáfora do livro sob dois nichos conceptuais: o da cultura do livro, associado a expressões como o livro impresso, tradição tipográfica ou gutenberguiana, textualidade, linearidade, abstracção, raciocínio dedutivo, monomedialidade, contexto fechado. Do lado da nova cultura multimédia, encontram-se expressões como multimedialidade, hipertextualidade, hipermedia, multilinearidade, raciocínio analógico ou contexto aberto. «Destes dois *clusters* resulta o conceito de livro electrónico, uma transferência bastante literal dos livros impressos para uma representação digital» (Lynch, 2001). Os leitores de *ebooks* têm evoluído à medida desta determinação paradoxal: os *ebooks* são tanto mais perfeitos e considerados eficazes quanto mais imitam os livros. Assombradas por um “demónio” analógico, estas manifestações supremas do mundo digital aplicam-se a proporcionar ao leitor a sensação de que está perante um novo avatar do livro impresso, que pode folhear as páginas com as pontas dos dedos, escutar o ruído do atrito do papel, sublinhar e escrever nas margens. Os livros digitais parecem ter como requisito adaptar-se aos leitores do livro impresso, com um sentido de complementaridade e não de exclusão. Considera-se assim que o livro electrónico deve ser entendido como uma evolução e não como uma revolução, e que o objectivo dos *e-books* não é substituir os livros impressos, mas explorar a potencialidade das novas tecnologias de informação e comunicação no apoio à interacção entre as pessoas e o arquivo de conhecimento.

A primeira tentativa de remediação electrónica do livro impresso remonta aos anos 90, ao interface *Voyager*, desenvolvido pela *Voyager Company*. A série literária *Expanded Books*, pretendia investigar e explorar formas de apresentação do livro em ecrã, sem contrariar a naturalidade e familiaridade associada à leitura de livros impressos, acrescentando-lhe o factor da interactividade. Contudo, esta prática de leitura hipertextual não encontrou muitos seguidores; as suas edições estavam ainda demasiado dependentes das hierarquias e

linearidade do livro impresso, o que demonstra a forte influência das práticas e tradições do impresso sob a cultura contemporânea.

Do mesmo modo, a maioria dos *websites* na *World Wide Web* remediavam igualmente os formatos impressos sem colocar em causa as suas regras e pressupostos. «A noção de espaço, próxima do plano da página mostrava-se, convidativo à adopção dos mesmos princípios, sem que o novo meio fosse questionado» (Bolter e Grusin, 2000: 46).

Bélisle (2003) considera que o primeiro dispositivo de leitura de e-books, o *Rocket eBook*, surge como a primeira experiência comercial baseado no modelo conceptual do livro. Na realidade, a sua oferta de leitura é predominantemente textual e baseia-se num esquema de leitura familiar. E, se o *ebook* foi reconhecido como livro, isso deve-se ao facto de apresentar o mesmo compromisso de legibilidade visual através das soluções tipográficas características do impresso. Na introdução e definição de novos conceitos, como o livro electrónico, recorre-se a conceitos semelhantes já conhecidos pelo público. «Trata-se de noções, termos e imagens graças aos quais a informação é facilmente reconhecida, compreendida e relembada» (Furtado, 2007: 48). A integração de metáforas associadas a objectos familiares, como sumários, índices ou páginas numeradas nos livros electrónicos permitia aos leitores recorrerem a modelos mentais conhecidos e à sua experiência anterior com livros impressos, reduzindo desse modo o peso cognitivo da navegação e aquisição de informação em livros electrónicos. Neste caso, uma metáfora resulta de várias metáforas interligadas e a forma como funcionam entre si é um aspecto determinante da sua eficácia. Manter características tipográficas, as regras de paginação e a textura do papel contribuem para a integridade do texto original. As características físicas da página fornecem pistas visuais ao leitor, quanto à informação semântica do texto. «This primary feature of the book metaphor has been considered to be the most relevant and to be an original contribution to the future development of the electronic design process» (Landoni *et al.*, 2000: 253).

Drucker (2003) recorda que os elementos gráficos não são facultativos ou acessórios, mas guias cognitivos funcionais. A hierarquia visual e outros atributos formais, como a cor, ou espaço compositivo da página, não reflectem apenas a hierarquia do texto, mas criam-na, produzindo uma estrutura a partir do seu aparato paratextual. A multiplicidade das estruturas físicas e das convenções gráficas são manifestações da actividade de leitura, que regressam à forma do livro como convenções; estas convenções, em vez de limitar a acção, demonstram-se eficazes como guias para o projecto digital. Uma interface que sublinhe a capacidade de registo, recepção, processo e transformação dos documentos, potenciados pelas tecnologias digitais, cria em potência uma plataforma para a interpretação.

Shneiderman compreende que faz sentido adoptar o livro impresso como base do livro electrónico, pois a representação metafórica dos media físicos tradicionais é um natural ponto de partida para o desenho do interface dos objectos. Contudo, os livros electrónicos seriam muito mais eficazes se fossem concebidos de modo a permitir que o *medium* aproveitasse funções que não fazem parte da metáfora do livro impresso, como janelas múltiplas, realce do texto, animação e som (Shneiderman, 1997). Segundo este ponto de vista, mais que reproduzir o livro impresso no formato digital, trata-se de explorar as novas potencialidades oferecidas pelo meio electrónico, «é ter em consideração a ruptura fundamental que ocorreu entre o texto e o

seu suporte. É passar do livro-objecto ao livro-biblioteca, ao livro interactivo, ao livro em rede, ao livro multimédia» (Clément, 2000: 129).

Muitos dos livros electrónicos lançados recentemente, mesmo antes de serem elaborados, já passaram por um planeamento e são projectados directamente para os novos dispositivos de leitura, existindo uma preocupação com o tipo de suporte em que a história será narrada. Este planeamento e preparação de conteúdos passa pela adaptação das estruturas do texto e do livro, à lógica convencional da arquitectura da informação – menus e submenus como títulos ou subtítulos, *links* como notas de rodapé ou outros elementos paratextuais. Segundo Nicholas Negroponte, na sua obra *Books without pages*, os valores adquiridos dos capítulos, sub-secções, parágrafos e frases podem ser entendidos como limites semânticos descendentes, adaptáveis a estruturas digitais.

No entanto, as mediações bidireccionais entre livro impresso e o seu reflexo nos meios digitais, nem sempre são ténues. Quando se procuram territórios de convergência, encontram-se recorrentemente exemplos de projectos digitais que copiam toscamente a iconografia clássica do livro impresso. Traduzir a ideia de livro no ambiente digital tornou-se redundante, porque na maior parte das vezes, esta aproximação reduz-se aos aspectos formais mais grotescos – textura do papel em ecrã, sugestão de lombada, composição tipográfica que reflecte a página impressa, passagem de página mimetizando a acção real, entre outros. Mas será que este *pastiche* será suficiente para o design de livros digitais, de forma a sustentar um ambiente sofisticado de citação? Drucker (2003) propõe uma metodologia, cujo primeiro passo é analisar o modo como funcionam os livros, em vez da descrição daquilo que se entende que o livro é: «Thus in thinking of a book, whether literal or virtual, we should paraphrase Heinz von Foerster, one of the founding figures of cognitive science, and ask “how” a book “does” its particular actions, rather than “what” a book “is”». Deste modo, descartam-se as imitações iconográficas da estrutura do livro e favorece-se o entendimento da sua importância enquanto parâmetros para a funcionalidade e *performance* da leitura. O espaço literal do livro serve, assim, como um campo de possibilidades, à espera da interacção do leitor. A página surge como um programa virtual, interactivo, dinâmico no seu sentido mais amplo. Assim, retomamos a ideia de livro enquanto espaço performativo, de acção, em vez do mero espaço formal ou iconográfico, no qual limita-se à sua condição de artefacto composto por um conjunto de páginas agregadas entre si, em sequência fixa; abrange-se o espaço fenomenológico – a complexa produção de sentido que se constrói a partir das interacções dinâmicas com o objecto. A análise demonstra as capacidades virtuais do livro impresso, ao potenciar uma acção que não se encerra nos aspectos físicos do objecto e que se estende ao livro digital, acrescentando-lhe as propriedades únicas dos meios electrónicos.

«A book doesn't close on itself as a static, inert artifact between boards or covers» (Drucker, 2003). Pelo contrário, um livro é produzido pela actividade de cada nova leitura. Apreendemos um objecto pela interacção com o mesmo; não o recebemos como uma estrutura meramente formal.

Inanimate Alice é apresentada por Warren, como um bom exemplo contemporâneo de uma narrativa digital, cuja experiência não é possível na sua forma impressa. Combina texto, som, imagem, vídeo, efeitos especiais e jogos, o que faz com que o leitor se torne participante no próprio enredo. A experiência do leitor ganha

assim uma nova dimensão: a de planear ou moldar a narrativa. O leitor é tornado criador, através de uma estrutura não-linear. «The player/device, as well as the player/reader, are part of the story» (Pullinger *apud* Warren, 2010: 41). À medida que os leitores vão avançando na história, o seu nível de participação também aumenta.

De acordo com a autora desta narrativa, Kate Pullinger, *Inanimate Alice* foi criada em formato digital, desde o início, resultado do seu desejo de explorar novas ferramentas digitais. As componentes não-verbais, como a música, imagens, efeitos sonoros e de vídeo, aumentam o número de pistas para que o leitor possa seguir certos caminhos. Essas escolhas que a narrativa proporciona constituem uma estratégia de interacção entre a «obra» e o leitor, com o intuito de lhe conferir significados. Na hiperficção, a fragmentação e a multiplicidade de componentes acabam por atribuir ao leitor a incumbência de criar o seu roteiro de leitura, num regime de cooperação com o texto. Cada experiência de leitura poderá resultar em interpretações tão diferentes, tornando-se uma experiência aberta: «não apenas porque admitem uma multiplicidade de interpretações, mas sobretudo porque são fisicamente acolhedoras para a imersão activa de um explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede» (Levy, 1999: 147).

A interactividade é a palavra-chave, construindo-se a partir da própria estrutura narrativa, na qual o leitor é chamado a encontrar ligações entre os fragmentos textuais apresentados, formando uma rede constituída por episódios aparentemente descontínuos, exercitando assim o seu poder de escolha e decisão.

Pullinger acrescenta que o formato digital da narrativa constitui também uma forma de promover a colaboração, entre escritor e artista multimédia e consequentemente com a audiência – o leitor. «Digital storytelling provides many new opportunities for both the artist and audience» (Warren, 2010: 47).

Esta conjugação multimédia, que inclui, texto, som, vídeo e jogos interactivos, não é possível em livros impressos. A narrativa produzida em hipertexto vem preencher essa lacuna, fornecendo oportunidades para novos conceitos e construções alternativas, dominadas pela não-linearidade e possibilitando múltiplos começos e fins.

Outro tipo de narrativa digital é apontado no texto: a *Web 2.0 storytelling*, a qual, como o próprio nome indica, constitui uma narrativa que utiliza ferramentas, tecnologias e estratégias próprias da Web 2.0. «Web 2.0 stories are often broader: they can represent history, fantasy, a presentation, a puzzle, a message, or something that blurs the boundaries of reality and fiction» (Alexander et al., 2008).

Um exemplo deste tipo de narrativa poderá ser a *Alice no País das Maravilhas* para *iPad*. Nesta versão, a história de Lewis Carroll ganha interactividade, representando algumas vantagens do *e-book*. Ao invés de um arquivo de texto simples, temos um formato com gráficos e figuras animadas e interactivas, que se movem ao toque ou inclinação do *iPad*. Se o dispositivo for sacudido ou agitado, surgem elementos interactivos que pulam, mexem a cabeça, caem ou até crescem. No entanto, toda esta manipulação dos elementos gráficos desenvolve-se paralelamente ao texto, não sendo essencial para o desenrolar da narrativa. Independentemente da qualidade das ilustrações e dos vários elementos multimédia, este tipo de interacção poderá ser considerada superficial, não contribuindo assim, como alegam alguns autores, para o enriquecimento da leitura. Este tipo de interacção que se desenvolve par-a-par com a narrativa tem reforçado a ideia de que os elementos

multimédia e/ou elementos não-textuais interrompem sistematicamente a leitura, perturbando a concentração dos leitores.

O leitor já não é só leitor, passa a ser utilizador activo. Além da interactividade presente nos menus e links que comandam o virar das páginas, as animações transformam-se em informações que, através de uma interface gráfica, quebram a lógica temporal e espacial tradicional. Tais animações apresentam-se como um atractivo visual que se aproxima da nossa imaginação, que por sua vez não é estanque, mas mutável. Há aqui uma aproximação física entre o utilizador e o objecto que manipula, permitindo um melhor controlo sobre o mesmo, devido ao poder de intervenção constante do utilizador sobre o dispositivo. Esta possibilidade de manipulação da narrativa através de um ecrã táctil faz do navegador um leitor com diferentes desejos e expectativas. As animações, o hibridismo das imagens e a leitura com som, também permitem instigar a curiosidade, conferindo-lhe um perfil de utilizador mais arrojado e dinâmico. Lupton acrescenta mais uma característica ao perfil do leitor digital – a impaciência, no sentido de quererem «sentir-se “produtivos”, não contemplativos; não querem processar, querem procurar; esperam ser desapontados, distraídos e atrasados por pistas falsas» (Lupton, 2006: 74).

A aplicação demonstra uma grande qualidade de imagem, aliando dois mundos: a imagética do livro tradicional e a uma interactividade do mundo digital. Tratou-se aqui de acrescentar interacção física à história que existia em papel, preservando a narrativa e a estética. «To make Alice for the iPad, we found an incredibly old copy of Alice in Wonderland and scanned the illustrations. (...) We decided to use these amazing pictures, in some cases 145 years old, and place them in the most modern context imaginable» (Stevens, 2010). A narrativa apresenta, imagens fixas intercaladas com texto; imagens fixas intercaladas com animações e a combinação de texto, imagem fixa e animação. São reproduzidas as ideias de páginas e de texto linear, visto que a história não se desdobra em links que abrem novas possibilidades de outros conteúdos, concluindo-se que o que é diferente nesta “Alice” é somente as imagens animadas que se alteram quando a página é visualizada e que respondem as movimentações do leitor. Esta característica vem confirmar a utilidade da metáfora do livro como forma de manter a identidade da própria narrativa, ao mesmo tempo que ameniza a disparidade relativamente ao livro impresso, reconhecido como norma.

2.3.2 Inversão da Remediação: O livro impresso desconstruído e reinterpretado

«Roll up, roll up. I am a book, and you’ve never seen anything like me in your life» (Losowsky, 2013: 52).

Voltando a uma primeira fase de afirmação dos meios digitais, e num primeiro momento de maturidade, reflecte-se sobre a hipótese da remediação não ser unilateral, mas bidireccional, ocorrendo no sentido impresso-digital, mas também no oposto, revelando a contaminação do livro tradicional pelas especificidades do digital. Esta proposta já tinha sido antecipada por Marshall McLuhan (1959: 31): «Because of print favors the catalogue, the definite and the precise rather than adventure-some exploration, here is a suitable challenge to the world of printers and readers to meet the demands of a new age with new discovery and resources of their medium».

As potencialidades da era digital conduziram a uma guerra pela atenção do consumidor, sobretudo no mercado do livro impresso. «There is a panic in the publishing industry with what's happening with e-books. But when things go into panic that opens opportunities» (Iversen, 2011:1). Perante os recursos digitais, interactivos e multimédia da internet, os materiais impressos têm que ir mais longe. «The book has proven to be an object of inexhaustible vitality. It is fascinating to see how the book, the structure, use of text, becomes influenced by new technology» (Boom e Darcy, 2005: 144).

A designer holandesa Irma Boom afirma que é a internet é a principal causadora das discussões em torno da importância do livro impresso. «Nowadays the book has so much more status, and almost every artist or architect wants to have a book» (Boom e Darcy, 2005: 154). Devido à acessibilidade, temporalidade e obsolescência da informação digital, os autores querem destacar-se, publicando um livro em papel. «If people come to me, they come for something special or better: they expect something new» (Boom e Bilak, 2012: 1). Anna Gerber e Britt Iversen, fundadoras da editora *Visual Editions*, contam a propósito da vida curta dos formatos digitais, a história de Allison, editora da *Fantastic Magazine*, a qual habituada à publicação digital, acabou por se render ao formato impresso. O que a levou a optar por esta via foi o facto de sentir que tudo o que publicava não era para durar. Contudo, não se pode ver esta escolha como uma reacção contra a massificação do formato digital, trata-se somente de uma preferência: «(...) some people prefer to have books that they can keep and some people are happy with the content only as an experience and don't need to have physical books on paper as proof of what they read or produce» (Gerber e Iversen, 2013: 9). Actualmente, com o *Self-publishing*, por exemplo, as pessoas têm que ser selectivas, quer naquilo que vão ler, quer naquilo que vão publicar. Do lado dos autores, têm que decidir publicar o que é relevante, caso contrário acabam por criar uma biblioteca que não vende. «Before making a print book you really have to think about what your ambition is for it and also what you can do with it, because if you want you can just have it on screen» (Gerber e Iversen, 2013: 8). A *self-publishing* obriga a pensar o livro de um ponto de vista comercial, a lidar com os recursos disponíveis, bem como um pensamento mais prático e objectivo.

No que diz respeito aos livros de Boom são tridimensionais e são difíceis de reproduzir numa versão digital. «I think the Internet and e-readers make what I am doing much more clear. The definition is more precise, and my position is a lot more defined» (Boom e Bilak, 2012: 1).

Cada aspecto tem que ser interrogado, analisado, repensado e reconstruído. Tamanho, formato, peso, cor, conteúdo, métodos de reprodução mecânica, contexto, função. Tendo consciência desta premissa é interessante descobrir novas formas como o conteúdo do livro pode ser representado. É assim que o fenómeno “livro” permanece vivo. «The fact that a book has a particular proportion with man, an intimacy through size, weight, tactility, smell etc., it can't be replaced by other media» (Boom e Darcy, 2005: 144). Assim, surgem livros que ultrapassam o conteúdo e o próprio livro torna-se um objecto, de modo a que o seu material físico seja também parte integrante do enredo da obra. «The book as a total piece is for me important. Size, weight, clarity. Small pieces of architecture, I love to build books» (Boom and Bilak, 2012: 4). Irma Boom procura reinventar a definição clássica de livro, afirmando que o livro é mais que um «conjunto de folhas de papel, em branco, escritas ou impressas, soltas ou cosidas, em brochura ou encadernadas» (“Livro”

in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008 2013, <http://www.priberam.pt/dlpo/livro> [consultado em 05-07-2014]). Para Irma, o livro é: «It is of course turning pages but I am more interested to see what happens when turning the pages». O conteúdo é o que determina a sua estrutura: «if the book needs holes, if the book needs a specific paper, if the book needs a specific binding that is what I think is interesting to reinvent» (Boom e Darcy, 2005: 158).

Irma observou o modo como a informação está estruturada na internet e comparou-a com a organização do objecto livro: «How clicking became a metaphor for flipping» (Boom e Darcy, 2005: 150). O resultado são livros que ultrapassam a fronteira da linearidade, conquistando uma estrutura dinâmica. Cada livro é uma exploração nova, «it's more about a way of thinking about the book and questioning the convention» (Boom e Darcy, 2005: 151). Irma começa por desenvolver os seus projectos a partir do papel, por se tratar da melhor forma para estruturar o livro de acordo com a sua especificidade. É neste processo que surgem questões como: « (...) if I consider the book being divided into parts, how do the pages look in those parts? Are some pages shorter? What kind of paper is used? How do you flip through? I think all of these elements are important to work with when considering a specific concept for a design. It is really important for me to make the physical thing» (Boom e Darcy, 2005: 146).

O livro é desenhado para evocar nostalgia, ao mesmo tempo que incentiva o desejo pela inovação. «My text may be available online for free – but e-books never looked, felt, and smelled so pretty. I represent a combining of the arts in the service of great literature» (Losowsky, 2013: 7). A experiência de ler um livro em papel implica uma relação táctil com o próprio objecto. As características físicas do livro, o peso, o cheiro e a capa, comunicam com o subconsciente, criando expectativas, interagindo com o sentimento de imaginação e realidade. O livro existe como o fundo no qual se desenvolve o enredo, surgindo como a personagem escondida da história. «When you look at me, I am designed to make you want to open the lid and let my stories escape though your gaze, diving through your eyes into your mind, where they can live and breed anew» (Losowsky, 2013: 7).

Esta adição de valor tornou-se uma arma valiosa, seja integrando um CD, uma pen ou um QR Code ou através de uma embalagem apelativa que o destaca da concorrência. O crescimento das tecnologias gráficas também contribui para o aparecimento de projectos diferenciados, que agregam valores e trazem novas experiências de leitura. Estes livros afirmam-se como projectos gráficos inovadores que despertam o interesse dos leitores e o custo de produção é variável. Qualquer coisa fora da norma pode gerar interesse e destacar-se do resto, ao apresentar um formato diferente, possuir páginas de texto recortadas, destacar palavras, dobragens inesperadas ou uma organização alternativa do índice.

O designer italiano Bruno Munari (1907-1998) destaca-se como precursor dos livros impressos inovadores. Após a Segunda Guerra Mundial, começou a interessar-se pela temática dos livros infantis, estudando novas formas, estrutura do livro, tipografia e ilustrações. Munari começou as suas experimentações, a partir dos livros comuns, plenos de texto, com espaço branco inexplorado e sem variedade de papéis – os livros ilegíveis. No seu livro, *Das coisas nascem coisas* (Munari, 1981), o autor narra o seu trabalho dirigido às crianças. Primeiramente descreve os livros ilegíveis e depois, os pré-livros. No caso dos livros nomeados

«ilegíveis», Munari fez da diversidade de papéis e formato das páginas, os principais elementos comunicantes da peça. A questão central aqui era o livro, enquanto objecto, independentemente das palavras impressas, comunicando através de uma linguagem visual e táctil. Assim, Munari explorou diferentes tipos de papéis, sobreposições, cores, recortes e texturas, o que resultou num livro sem textos, mas com um enorme potencial de comunicação, através da sua linguagem visual. A leitura visual, pode ser iniciada em qualquer página. O primeiro livro desta série foi criado em 1949, e publicado em 1953, numa tiragem de 2000 exemplares, por uma editora holandesa: Steendrukkerij de Jong & Co. O mesmo livro foi reeditado em 1988, pela editora milanesa Arcadia, e posteriormente pela Corraini Edizione, de Mantova, Itália. Outros livros ilegíveis foram publicados e reeditados desde então, multiplicando-se temáticas e materiais.

Os pré-livros são assim uma experimentação gráfica de inúmeras técnicas não convencionais, traduzindo-se num objecto muito bem detalhado estética e conceitualmente. Dentro deste tipo de projecto, o trabalho dos designers e ilustradores torna-se fundamental, pois apenas as imagens, cores, formas e materiais comunicam. Cada virar de página é uma experiência diferente. Enquanto designer, Munari explorou a materialidade do livro, em detrimento do texto e estilos literários: «pouco interesse se tem pelo papel, pela encadernação do livro, pela cor da tinta, por todos aqueles elementos com que se realiza o livro como objecto» (Munari, 1981). A proposta do pré-livro ultrapassa o livro simplesmente ilustrado, sem textos. Extrapola a imagem e emerge a materialidade do objecto livro. É esta característica que torna o pré-livro, uma experiência peculiar.

Munari criou então 12 livros com o mesmo formato e o mesmo título: «Livro». Cada um destes livros explorou materiais alternativos quer na capa, quer no interior: madeira, acetato, couro, cortiça, tecido, lixas, plumas, figuras destacáveis em papéis texturados, etc. A partir da sua primeira edição, em 1980, surgiram muitas reedições, sendo a mais recente feita pela *Corraini Edizione*, em 2008.

O pré-livro cumpre assim duas tarefas: aumenta a criatividade e o conhecimento sensorial no seu sentido mais amplo e incute o gosto pelo objecto livro. Um livro sem texto pode proporcionar uma experiência muito rica em desenvolvimento da linguagem oral, desenvolvimento de novas situações através das sugestões das imagens, ampliação de detalhes, musicalização e sonorização, experimentação, enfim, recriação da história a cada contacto com o livro. O “leitor” torna-se assim co-autor da obra, criador de um texto verbal e até mesmo de outros textos visuais.

Se Munari, mesmo com recursos limitados, conseguiu quebrar paradigmas na forma de leitura e na estética do livro, os designers editoriais de hoje têm um compromisso ainda maior, pois estão contemplados com grandes recursos de produção gráfica. Paralelamente, o próprio pensamento criativo pode ser cada vez mais explorado e desenvolvido, tornando cada livro uma experiência única para cada um. Trata-se de encontrar o melhor *layout*, levando mais longe os limites do papel e do objecto físico.

III. TENDÊNCIAS CONTEMPORÂNEAS DO LIVRO IMPRESSO E DIGITAL EM PORTUGAL

Para uma melhor compreensão do momento paradoxal contemporâneo, é fundamental recorrer a dados empíricos sobre a produção, edição, distribuição e consumo de livros em Portugal. Importa perceber quais os hábitos de compra e de leitura de livros, necessidades dos consumidores, motivações de compra, escolha do local de compra, autores mais vendidos em Portugal. Implica igualmente perceber qual a adesão dos portugueses aos diversos dispositivos e conteúdos electrónicos.

De acordo com o relatório «Estatísticas Culturais do Ministério da Cultura 2012» tem-se assistido a um aumento do número de títulos impressos em Portugal. De facto, entre 2000 e 2008, registou-se um aumento sólido de títulos impressos, passando de 9925, em 2000, para 12040, em 2008 (Neves e Santos, 2011: 55). Paralelamente verifica-se, um crescimento do número de leitores, e conseqüentemente uma diminuição do número de “não-leitores” (Neves e Santos, 2011: 59).

Relativamente à importância do sector da edição em Portugal para a dinamização da economia, dados recentes revelam que, em 2011, as actividades de “Edição de livros, de jornais e de outras publicações” envolveram 15,4% das pessoas empregadas em actividades culturais e artísticas (INE, 2012: 17). Estes factos destacam a relevância do sector ao nível da geração de riqueza: dos 5,6 mil milhões de euros de volume de negócios gerados, em 2010, pelas empresas culturais e criativas existentes em Portugal, mais de 32% estão relacionados com a edição e comércio de publicações (INE, 2012: 19). No que se refere ao nível das exportações de bens culturais, cujo valor foi de 86 milhões de euros, significando um crescimento de 29,3% face a 2011. Os “livros, brochuras e impressos semelhantes” com 55 milhões de euros, representaram 64% do total do valor das exportações de bens culturais. Os principais países de destino dos “livros, brochuras e impressos semelhantes” continuaram a ser os Países Africanos de Língua Portuguesa (65,4%), a União Europeia (23,1%) e o Brasil (5,8%), que em conjunto concentraram 94,3% das exportações (INE, 2012:19).

Assim, apesar dos indícios de uma profunda crise do sector editorial – com vários casos de encerramento de livrarias e de insolvência de editoras e distribuidoras – importa destacar a importância que a impressão de livros, periódicos e outras publicações ainda mantêm em Portugal. Os consumidores parecem atraídos pela leitura de livros, já que este sector acabou o ano de 2013 a representar uma fatia de 55% da facturação total do sector do entretenimento, no qual se inserem os livros, música, filmes e videojogos. Já em 2012, os livros representavam mais de metade do mercado, representando 52% do total, o que demonstra uma subida relativamente aos 47% de 2011.

Já a venda de livros (excluindo os manuais escolares) teve uma ligeira descida de 1% ao longo de 2013, segundo dados da consultora GfK, com uma facturação de 147 milhões de euros. O sector da música, por sua vez, diminuiu 13% (para 17 milhões de euros), enquanto o dos filmes sofreu uma quebra de 15%, (para cerca de 23 milhões). Os videojogos, excluindo os online, acabaram o ano a valer menos 16%. Perante esta comparação, a queda de 1% nos livros foi, de longe, a menor. Pedro Pereira da Silva, vice-presidente da

Associação Portuguesa de Editores e Livreiros (APEL), afirmou numa entrevista à Lusa que, no primeiro trimestre do ano de 2013, em Portugal, os valores das vendas de livros são idênticos aos que se registaram no mesmo período do ano anterior.

O sector livreiro tem sido também marcado por um decréscimo do número de livros editados (30 títulos por dia em 2013, contra 57 em 2010) e das editoras (4000 em 2013, menos 1200 do que em 2010). Os hiper e supermercados têm vindo a ganhar importância nas vendas de livros, embora lentamente. Em 2013, foi nestas superfícies que se fizeram 31% de vendas. Já no ano de 2010, este valor era de 27%. As cadeias de supermercados representam uma grande parcela das redes de distribuição de livros em Portugal. Talvez devido aos preços mais baixos, relativamente às livrarias tradicionais ou pela maior comodidade de acesso e facilidade de compra.

No que toca aos autores, segundo a editora Leya, em 2013 houve muita procura de autores de língua portuguesa; entre os livros mais vendidos estão o vencedor do Prémio Leya de 2012, Nuno Camarneiro, com «Debaixo de algum céu», e Mia Couto, que recebeu o Prémio Camões 2012. Não existindo uma lista devidamente aprovada dos livros mais vendidos em 2013, em Portugal, vale a pena retomar a lista dos 50 livros mais vendidos entre 2007 e 2011, segundo um estudo de mercado da responsabilidade da Gfk, publicado no jornal Expresso, a 4 de Setembro de 2012. Neste período, José Rodrigues dos Santos é o autor líder. Neste ranking, 26 são de autores de língua portuguesa e 19 de língua estrangeira, enquanto os restantes são compilações. Também se verifica uma repetição de autores, com José Rodrigues dos Santos a liderar a lista com 6 títulos, e José Saramago e Miguel Sousa Tavares, ambos com 4.

Estima-se que o período de 2012-2015 será marcante na evolução do sector livreiro, devido ao aparecimento do livro digital. Esta inovação apanhou as editoras desprevenidas, e levantou questões como os direitos de autor, direitos de imagem, pirataria, o que obriga a uma postura cautelosa, por parte das editoras. Contudo, no que diz respeito à venda de tablets registou um crescimento de 20,1%, mas de acordo com Pedro Pereira da Silva (APEL), «os livros digitais têm ainda um mercado muito, muito reduzido. Há muita gente a aderir. Mas não tanto que faça uma diferença relativamente ao papel». As quebras registadas nas vendas de livros de papel não estão relacionadas com este factor, mas sim com a diminuição do poder de compra, por parte dos consumidores. Um terço das pessoas lê livros (ligeiramente menos do que no questionário anterior) e apenas 6% fazem-no em formato digital. Cinco horas é o tempo médio de leitura semanal.

De acordo com o Inquérito à Utilização de Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) pelas famílias realizado em 2013, 66,7% dos agregados familiares residentes em Portugal têm computador em casa. Um estudo posterior (de 2014), do Observatório da Comunicação (Obercom) – *A Internet em Portugal*, revela que o número de acessos à Internet nos agregados domésticos em Portugal tem vindo a aumentar de forma regular nos últimos anos, tendo-se verificado, no entanto, entre 2012 e 2013 um aumento de apenas 0,2%, passando dos 57,0% para os 57,2%. Os inquiridos que dizem ser utilizadores de Internet são 55,2%, sendo que 38,3% nunca utilizaram este media e 6,5% dizem ter deixado de o utilizar em 2013. A maioria dos utilizadores de Internet portugueses utilizam a Internet diariamente (72,9%), mas apenas 38,5% dos utilizadores indicam fazer uma utilização da Internet em mobilidade, isto é, acedendo através de dispositivos

móveis (telemóvel, smartphone ou tablet), fora de casa e do local habitual de trabalho. O computador portátil é o equipamento mais utilizado, sendo referido por 31% dos utilizadores de Internet. Verifica-se também uma proporção significativa de utilizadores (26,2%) que usa o telemóvel ou smartphone para aceder à Internet em mobilidade.

No universo das pessoas que utilizam dispositivos de bolso (telemóvel, smartphone, tablet, consola de jogos, leitor áudio e leitor de e-book) para aceder à Internet em mobilidade, usam este equipamento sobretudo para enviar e-mails (70%), participar em redes sociais (63%) e para ler ou fazer download de notícias online, jornais ou revistas (54%). A leitura ou download de livros online ou e-books tem a fraca percentagem de 13,1%.

A utilização de Internet é equilibrada no que diz respeito ao género (51,0% de utilizadores do género masculino e 49,0% do Feminino) mas não em termos de idade e de escolaridade: a taxa de utilização da Internet decresce com o aumento da idade dos inquiridos; e, aumenta com o aumento da taxa de escolaridade. Quando questionados sobre que media seria mais difícil deixar de utilizar, os inquiridos do inquérito Sociedade em Rede 2013 colocam a Internet em terceiro lugar (15,3%), atrás da televisão (43,9%) e do telemóvel (24,1%). As restantes actividades mediáticas de que os Portugueses mais dependem são, por ordem decrescente, a audição de música (3,6%), a audição de rádio (2,9%), a leitura de livros (2,3%), o consumo de produtos de imprensa (1,5%) e o consumo de videojogos (0,7%). É de destacar, no entanto, que estas cinco categorias são sem dúvida aquelas que mais têm transitado, das mais variadas formas, para o formato online, pelo que muitos dos inquiridos contemplam, na categoria “Usar a Internet”, muitas destas práticas mediáticas que cada vez mais se encontram aglomeradas dentro de um grande media.

Apesar destes desenvolvimentos e da disseminação cada vez maior das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), em especial do computador e do acesso à Internet, a verdade é que, a consulta de livros electrónicos é ainda uma prática residual. Rui Aragão, director da multiplataforma WOOK (a maior livraria portuguesa online), refere que «há que ser realista e perceber porque é que não se pode ainda falar num verdadeiro mercado português de ebooks – pelo menos, com verdadeira massa crítica. Não pelo preço dos ebooks em si, mas pelo custo dos dispositivos móveis cujas características favorecem o acesso e a leitura de ebooks». O grupo Porto Editora explora a edição digital desde a década de 90, mas o volume de negócios é ainda muito pequeno. Contudo, segundo Rui Aragão, já se pode referir um perfil de cliente para este nicho de mercado: «adultos com poder de compra e hábitos consolidados de utilização das novas tecnologias, pertencendo a várias faixas etárias, dos 30 aos 70 anos».

Já para o grupo Bertrand-Círculo, que também não divulga números de vendas, trata-se de um segmento praticamente inexistente. «Na Bertrand Editora não antevemos um cenário em que apenas existam ebooks, pelo que entendemos que o ebook não pode ser o futuro das editoras», explica Paulo Oliveira, CEO do grupo Bertrand-Círculo. E vai mais longe: «Do ponto de vista do negócio, Portugal é um país que tem um mercado editorial muito pequeno, o que causa sérias dificuldades à introdução de novos formatos, pois estes vêm dificultar ainda mais a rentabilização de cada projecto editorial. Mas tecnologicamente o país está preparado».

O grupo LeYa criou em Dezembro de 2012 a Escrytos – uma plataforma que permite que qualquer pessoa faça autopublicação em formato digital dos seus livros e textos originais – e já tem cerca de três centenas de ebooks à venda, revela que os hábitos de leitura ainda estão muito ligados ao suporte papel. «Mesmo em mercados digitais mais desenvolvidos o segmento digital ainda não representa a maior fatia de vendas e os livros em papel têm um peso maioritário no total das vendas», revela a direcção de marketing.

Contudo não se podem ignorar as vantagens do formato ebook: «Compra em tempo real, preço, espaço ocupado e facilidade de acesso». Quando se fala em ebook, o grupo que detém editoras como a Dom Quixote, a Oficina do Livro ou a Caminho, entre outras, revela que os seus conteúdos estão disponíveis para todos os sistemas operativos e que em geral os títulos em versão digital mais vendidos são romances policiais. «A LeYa foi o primeiro grupo editorial a apostar seriamente no segmento digital e iniciou a venda de ebooks em 2010. É líder de mercado em Portugal e uma das cinco editoras que mais vendem ebooks no mercado brasileiro».

A Editorial Presença, que tem cerca de 50 ebooks no mercado, partilha de opinião idêntica. «As vendas dos ebooks ainda não são representativas e os leitores (pelo menos de ficção) não parecem muito receptivos a esta mudança. A percepção que temos, a avaliar pelo nosso contacto diário com leitores, é que não querem abdicar do livro físico, pelo menos na leitura de lazer», refere o departamento de marketing ao jornal *i*.

Uma das questões habitualmente discutida quando se fala em ebooks é os livros digitais pagarem uma taxa de IVA de 23%, enquanto que os seus congéneres em papel beneficiam da taxa reduzida de 6%.

«Naturalmente que é um problema. O esforço que os editores fazem para disponibilizar os ebooks a um preço mais interessante é anulado por este peso fiscal», defende Rui Aragão. Paulo Oliveira, da Bertrand-Círculo, acredita que vai mudar: «O IVA dos ebooks terá de baixar para o nível dos livros em papel». Assim, no caso português, os ebooks não apresentam uma poupança relevante para o leitor face ao livro em papel. Nenhuma destas editoras que comercializam ebooks de autores nacionais e internacionais acredita na possibilidade de o ebook extinguir o livro em papel. Todas acreditam que vão coexistir: «Pensamos que o livro “físico” não vai desaparecer e que as duas realidades conviverão por muitos e bons anos», afirma a Presença. Rui Aragão, da WOOK, acrescenta: «O peso do ebook crescerá ao longo dos anos – até ao ponto de reduzir à ínfima existência o livro em papel? Isso não sabemos». José Prata, editor da Lua de Papel, uma das chancelas do grupo LeYa, afirma que o livro em papel está protegido, porque é consumido de forma mais prolongada no tempo. Um livro é companheiro durante muitas horas, logo o conforto da leitura é importante; e os suportes digitais que existem para a leitura ainda estão longe de imitar a qualidade do papel. Como já foi constatado, em Portugal, as vendas de ebooks são residuais: «Tanto quanto sei, e por enquanto, um “bestseller” electrónico em Portugal não venderá num ano muito mais do que 200 exemplares», acrescenta Prata. «Mas, claro, isso vai mudar. Porque as tecnologias de e-leitura se aperfeiçoam, porque a mensagem se propaga, porque é mais fácil comprar online, etc. Ou seja, a tendência inexorável será a do equilíbrio entre papel e digital».

IV. ESTUDOS DE CASO

A estratégia da remediação ocorre de forma bidireccional, manifestando-se no sentido impresso-digital, mas também no oposto, revelando a contaminação mútua dos meios impresso e digital. Procurando aprofundar esta dicotomia, procede-se nesta segunda fase da investigação à análise de dois casos distintos:

O primeiro estudo de caso é a editora *Visual Editions*, uma editora com sede em Londres, lançada em 2010, co-fundada por Anna Gerber e Britt Iversen. Os seus livros (em papel e digitais) são reedições de clássicos, renovados de um ponto de vista visual, de forma a motivar novas experiências de leitura: «We call it visual writing». Esta editora alia a paixão pessoal por livros das fundadoras e o desejo por desenvolver livros de uma maneira alternativa, proporcionando novas experiências para todos os intervenientes, desde o leitor ao autor até aos designers que trabalham na produção e concepção do livro. «What we do is make sure we turn all that love and mischief into beautifully, lovingly, wonderfully written and crafted books».

O segundo estudo de caso são os livros *Incómodo, De Caras e Estrambólicos*, de André Letria, lançados pela Pato Lógico Edições. São edições impressas, denominadas por *picture books* (livros predominantemente visuais), posteriormente editadas em formato electrónico, em colaboração com a empresa *Biodroid Entertainment*. Estes e-books estão disponíveis gratuitamente no formato de aplicação (app), na loja iTunes da Apple Inc. podendo, assim, serem consultados nos dispositivos iPod, iPhone ou iPad.

As escolhas destes estudos de caso prendem-se sobretudo com a oportunidade de, através destes exemplos distintos, abordar a estratégia de remediação quer do livro impresso, quer do livro electrónico. Através destes dois exemplos, um português e outro estrangeiro, pretende-se conhecer novas propostas de redefinição do objecto livro. Procura-se explorar capacidades virtuais do livro impresso, ao potenciar uma acção que não se encerra nos aspectos físicos do objecto. Cada livro é produzido pela actividade de cada nova leitura. Mais que reproduzir um meio no outro, trata-se de explorar novas potencialidades oferecidas quer pelo meio impresso, quer pelo digital. É passar do livro-objecto ao livro interactivo. As edições de ambos os estudos fazem-se apreender através da sua proposta de interacção, não se mostrando como uma estrutura meramente formal. O leitor é assim activo na sua leitura, tornando-se co-autor da obra, mesmo com o suporte em papel.

4.1 Visual Editions

A editora *Visual Editions* (VE) destaca-se na produção de «great looking stories» (Sinofzik, 2013: 46). O objectivo, segundo as fundadoras, é preencher a lacuna entre os «visual coffee-table books» e «disposable paperbacks», permitindo que o tratamento visual e as palavras na página se alimentem reciprocamente. «And looking to re-invent the book along the way!» Os seus livros – físicos e digitais – giram em torno da ideia de uma escrita visual, de forma a proporcionar novas maneiras de leitura e formas de escrita, assim como novas formas de produção de livros e de contar histórias. Revela-se uma editora interessada no digital, por se tratar de uma nova oportunidade, explorando novas fronteiras de contar histórias através de plataformas que permitam “brincar” com a narrativa da melhor forma, o que às vezes é através do meio impresso e outras no digital. De acordo com as fundadoras, o que é realmente entusiasmante é «everything that fulfils this idea of

making great looking stories, whatever platform it is and making the most of telling stories in many diferente ways» (Gerber e Iversen, 2013: 6). Trata-se de levar a experiência de leitura o mais longe possível, num caminho que não sobrevive, sem forma e conteúdo, ou mesmo sem a plataforma, seja ela qual for. A tecnologia é um assunto muito abordado, sobretudo quando se fala em publicar em ecrã, parece haver sempre alguma discussão, mas a verdade é que a tecnologia é muito interessante também no mundo do livro impresso. O que importa realmente é encontrar os pontos fortes de cada ferramenta e utilizar a que melhor se adequa ao objectivo, utilizando-a sempre de forma inovadora:

It's not about using the technology because you can, it's about choosing which technology because it's relevant and only if it makes something into a better experience. There is no point in using technology just because it's a new innovation if there isn't a particular improvement in the reading experience (Iversen, 2013: 4).

A interactividade é uma característica maioritariamente associada ao meio digital, mas trata-se de algo que existe também na forma física do livro. Quando se refere as novas experiências de leitura, trata-se de ultrapassar as limitações e de superar as expectativas dessa interacção. Assim, produzem uma série de publicações que reflectem o próprio enredo: histórias com páginas dobradas, que representam portas fechadas, aplicação de verniz UV que simula manchas de suor da personagem; intersecções de histórias diferentes através de recortes nas páginas; páginas soltas, reunidas numa caixa, deixando a ordem de ideias para o próprio leitor; impressão de texto em múltiplas direcções e dobragens. Trata-se de uma escrita que utiliza recursos visuais como parte integrante da própria história. Contudo, esta ideia de escrita visual não se restringe à decoração que ornamenta o livro. Há muitos livros bonitos, mas a *Visual Editions* vai além disso, focando-se sobretudo na criação de diferentes experiências de leitura. «So if that means reading a book that's full of holes (*Tree of codes*), or shuffling pages of a book in a box (*Composition No.1*), or having to spin a book round to read it (*Kapow!*), the visual writing in each case becomes integral to the reading experience» (Gerber e Iversen *apud* Sinofzik, 2013: 46).

As narrativas destes livros enfatizam valores exclusivos de materialidade, ao mesmo tempo que promovem uma produção gráfica inovadora. O mais importante é a experiência de leitura e os próprios leitores. É necessário pensar sobre a melhor forma possível, a mais emocionante e interessante de trazer à tona qualquer história, independentemente da plataforma.

If a story needs to be told in tactile, sculptural way, then we will do whatever we can to bring that to life as a cultural object. If a story is best told in a cinematic, atmospheric way then we'll do what we can to bring that to life on screen, making sure that, regardless, we create different, exciting, and surprising reading experiences for our readers (Gerber e Iversen *apud* Sinofzik, 2013: 46).

Muitos dos livros publicados pela *Visual Editions* apresentam-se como experiências que testam os limites do que é tecnicamente factível. Em entrevista, a VE afirma que cada livro é produzido com uma técnica diferente «but our main focus is on the ways in which visuals and writing feed into one another». O conhecimento sobre impressão/produção é fundamental no processo de design, porque alimenta algumas decisões. Cada livro implica um método de produção diferente, por isso há a necessidade de trabalhar com uma rede considerável de gráficas para atender às diferentes configurações do livro: «if there's any hand finishing involved, how quick a turnaround we need etc». Como editoras, a ambição é encontrar novas formas de celebrar o futuro do livro, o que muitas vezes se traduz em abordagens desafiadoras e inovadoras de

produção. No caso do *Tree of Codes*, os limites técnicos são levados ao limite, já que cada página tem recortes diferentes de texto que se relacionam fisicamente umas com as outras, construindo diferentes narrativas, consoante a escolha do leitor. Estimulado pela sua curiosidade de explorar o livro enquanto objecto, o autor Jonathan Safran Foer extrai uma história marcante a partir de uma já existente – *The Street of Corcodiles*, de Bruno Schulz, levando o leitor a ler através dos espaços das linhas recortadas. Numa era digital, o autor funde narrativa, materialidade com a experiência de leitura, lembrando os desafios que o objecto-livro ainda pode proporcionar. Trata-se de uma tentativa de provar que um objecto impresso em papel pode desafiar o leitor, através da infinidade de combinações de narrativas, proporcionando uma experiência interactiva e não-linear. Continuando nesta premissa de não-linearidade no papel, tem-se também o *Composition No.1*, uma re-paginação do livro publicado originalmente, em 1960, da autoria do escritor francês Marc Sapota. De acordo com Gerber e Iversen, já na altura destacou-se por ser o primeiro livro numa caixa, «and was in many ways ahead of its time». A particularidade reside no facto de não ter encadernação e se tratar somente de folhas soltas reunidas numa caixa. Cada página contém uma narrativa, deixando para o leitor, a decisão da ordem de leitura do livro e o volume do que lê, antes de recomeçar. Gerber e Iversen repensaram o livro original, acrescentando-lhe paisagens tipográficas no verso de cada página. A introdução de Tom Uglow, director criativo do Google's Creative Lab (Sidney) valoriza a relevância contemporânea do livro e as formas não-lineares de leitura, características levadas em conta na versão app para iPad. Acima de tudo, este livro questiona o que habitualmente se afirma contra o livro em papel, a sua forma não-linear e a passividade de leitura, ou «What makes a book a book? Or how do we define alternative ways of reading?» (Sinofzik, 2013: 49).

A versão para iPad foi desenvolvida pelo estúdio *Universal Everything*, conhecido pelos seus projectos interactivos para ecrã, a qual, tal como a versão impressa, convida os leitores a desfrutarem das narrativas aleatórias. Esta foi a primeira app para iPad desenvolvida pela *Visual Editions* e inicialmente não estava planeada. A ideia foi-se tornando mais tangível, ao longo do processo de construção do livro em papel: «the deeper we got into the making of the book, the more we realized that it was also perfect for the screen, as the pages can be read in any order» (Gerber e Iversen, 2013: 2). De facto a aplicação obriga a uma leitura aleatória, o que valoriza esta opção de ecrã e obedece à premissa do livro em papel, «the app has an automatic screen shuffle which enables readers to really get involved». Em alguns aspectos, pode afirmar-se que a aplicação é uma extensão do livro impresso, na medida em que mostra como o digital pode funcionar par-a-par com o papel, de forma a enriquecer a experiência de leitura. As versões digitais dos livros *Composition No. 1* e do *Where You Are*, livro recente que reúne dezasseis interpretações da ideia de mapeamento, são elogios à forma impressa e melhoram a experiência de leitura. «When we published *Where You Are*, we created a website alongside the publication (where-you-are.com) which contains the same text as the book». O que as fundadoras da *Visual Editions* tentam fazer é criar uma experiência de leitura diferente, mais envolvente, concentrada na relação entre os dispositivos visuais e a forma como contam a história. «We don't believe that as people, we exist either in the digital world or in the print world, but rather we coexist, and books can coexist in exciting new ways, with *Composition No. 1* being a good example».

A ideia da escrita visual está visível também no livro *Kapow!*, que apresenta algumas páginas dobradas e texto articulado em múltiplas direcções, constituindo um layout de página e composição de formas que lembram poesia visual. *Kapow!* é uma experiência visual envolvente que convida os leitores a abrirem e desdobrarem páginas, a girarem o livro consoante a orientação do texto, ao mesmo tempo que se tornam parte integrante do discurso perdido e vertiginoso do narrador, fazendo lembrar muitos dos movimentos que actualmente se fazem com os tablets. Estes movimentos reflectem o monólogo acelerado do narrador Adam Thirlwell, que testemunha a revolução da Primavera Árabe, sob o efeito de marijuana e café. Trata-se de um comentário inteligente, engraçado, mordaz e crítico, que se serve das digressões giratórias do texto, para contar as histórias deste narrador e de um grupo de personagens interligadas entre Londres e Egipto, cada uma transtornada pela ideia de revolução.

O tipo de livros da *Visual Editions* garantem uma vida do meio impresso pós-*kindle*. Não se trata aqui de uma contestação contra o formato digital, muito pelo contrário, não há inibições no elogio dos benefícios ambientais e a praticidade do *kindle* e outros dispositivos de leitura, mas insistem que há algumas experiências de leitura que nunca serão possíveis de traduzir para o formato digital. *Tree of codes* elogia a tactilidade do papel, as qualidades estruturais do livro, e as múltiplas opções de leitura. *Composition No. 1* transfere o poder de decisão da ordem de leitura para o leitor/utilizador.

Há uma grande fé no poder do livro enquanto objecto cultural, o que se manifesta quer nas belas páginas recortadas de *Tree of Codes*, quer na versão do *Composition No. 1* em versão papel e *app*. Rejeitam a separação bipolar entre um *kindle* e um livro, ecrã e página: «How do we tell stories, and what's the best way of telling that particular story? It might be an app, or a film. Or a book» (Gerber e Iversen, 2011).

4.2 André Letria e o Pato Lógico – livros em papel e apps de livros

A Pato Lógico Edições – fundada em 2010, pelo autor e ilustrador André Letria – é pioneira na produção, edição e distribuição de livros electrónicos em Portugal. «A Pato Lógico nasceu da vontade de fazer livros à minha maneira, sem grandes pressões comerciais ou restrições impostas por editores que gerem catálogos de editoras *mainstream*» (Letria, 2013). Enquanto editor, André Letria confessou que as suas primeiras preocupações, após criar a editora Pato Lógico, prendiam-se com a viabilidade financeira de um projecto inicialmente “tradicional”, dedicado inicialmente aos livros impressos. «Era a área que eu conhecia e, apesar dos vícios de mercado que não ajudam as editoras pequenas – entenda-se rotatividade alucinante de novidades nas livrarias, ou percentagens de distribuição sufocantes –, uma aposta controlada em edições com pequenas tiragens seria sempre um passo mais seguro».

Dos quinze títulos editados, os livros *Incómodo* (2011), *De Caras* (2011) e *Estrambólicos* (2011) existem também em formato electrónico, sendo o *Incómodo* (2011) o primeiro a enveredar pela aventura digital. Actualmente, o livro *Mar* (2012) também já está a ser editado em versão digital. Editados em parceria com a *Biodroid Entertainment*, empresa independente de software e novos media, instalada em Lisboa, começou a sua actividade em 2007, desenvolvendo e distribuindo conteúdos de entretenimento e educacionais, como jogos, apps, e-books. As versões digitais dos três livros estão disponíveis no iTunes, mercado da Apple Inc.,

visto como o “futuro” da edição digital por se tratar de um mercado que permite explorar as potencialidades dos conteúdos multimédia e dos próprios dispositivos de leitura.

A passagem para a edição electrónica destes três livros surgiu do desejo e curiosidade de explorar as TIC, por parte de André. Esta intenção ganhou forma com o interesse de Tiago Ribeiro, co-fundador da *Biodroid Entertainment*, em colaborar com estes projectos. Em entrevista, André revelou «Pessoalmente, sempre tive curiosidade em explorar novos formatos, também em papel; o interesse do Tiago e a experiência da *Biodroid* no trabalho em plataformas digitais tornou possível esta aventura que está apenas no início». A cooperação estabelecida acabou por ser fulcral no próprio trajecto da editora que, desde o *Incómodo* adaptou mais dois títulos: *De Caras* e *Estrambólicos* e iniciou o projecto Nave Especial. A Nave Especial nasce como sequência natural da cooperação entre o Pato Lógico e a *Biodroid*:

Este trabalho de parceria tem-nos obrigado a muita reflexão sobre o que devem ser as histórias contadas através destes novos suportes, que, por permitirem uma conjugação de inúmeros malabarismos técnicos, podem – e isso acontece muitas vezes – deixar para segundo plano o que é realmente importante: a leitura de uma boa história.

Todo o «processo de tentativa/erro» das três aplicações existentes no mercado (*Incómodo*, *Estrambólicos* e *De Caras*) levou à criação de um espaço de discussão – a conferência *ABC da edição digital* –, a que se sucedeu a criação do prémio *Nave Especial – Histórias Digitais Ilustradas*, como espaço de experimentação que premeia propostas inovadoras para o desenvolvimento do formato digital. «É isto que pretendemos com o projecto Nave Especial: a construção de uma plataforma que, de uma forma regular, ofereça soluções criativas para o trabalho nos suportes digitais».

Segundo André Letria, era importante enveredar pelo mundo da produção e edição digital através da realização de histórias curtas e simples, contadas apenas com imagens. Esta preferência está relacionada sobretudo, com a necessidade que o ilustrador sentiu de tomar consciência, de forma gradual, das especificidades deste novo contexto, que até então não dominava plenamente.

Do ponto de vista dos enredos destes livros, revelam-se bastante simples e ricos em linguagem visual. O *Incómodo* é um livro/desdobrável sem texto que apresenta uma mosca, ao longo das páginas, que voa e que incomoda um rapaz; página a página descobre-se uma pequena história para ir desdobrando até à surpresa final – um sapo – que em vez de comer a mosca, engole o rapaz, deixando a mosca voar. Na sua versão digital, pode ser manipulado, com a mosca a voar no ecrã seguindo o caminho que o toque do leitor/utilizador lhe traçar.

Igualmente divertidos e extraordinariamente didácticos e desafiadores são os dois livros-jogo *De Caras* e *Estrambólicos* que desafiam o leitor a manusear os dados da história, criando figuras à medida da sua imaginação. Ambos apresentam páginas tripartidas, que permitem 4096 combinações possíveis. O próprio leitor constrói a sua narrativa, conjugando nomes invulgares com cortes de cabelo diferentes, bigodes, criando caras ou criaturas estranhas. Estes livros foram pensados para os dois formatos em simultâneo.

Os três livros surgiram primeiramente em papel, o que permitiu a André Letria estudar a transformação para *e-book*. Neste sentido, mencionou em entrevista que o *Incómodo*, primeiro título digital beneficiou muito da experiência em animação de André. O formato da versão impressa, desdobrável em harmónio de 11 x 15 cm, foi escolhido pensando já na adaptação para o ecrã. «O formato de harmónio recorre de certa forma à

linguagem cinematográfica, com uma mini-narrativa a ser contada em frames, como preparação para a utilização da imagem em movimento, que viria a acontecer mais tarde na versão digital». Para André Letria, este formato aproxima-se de um *storyboard* já que cada página poderia corresponder a um momento da animação dos elementos gráficos. A partir desta «mini-narrativa contada em frames» seria possível identificar os momentos principais da narrativa, assim como o modo de apresentação dos elementos gráfico e, a partir daí, analisar as possíveis formas de animação e interação do leitor com esses elementos, facilitando a adaptação do livro ao formato electrónico.

Apesar desta possível aproximação, Letria confessa que a «a adaptação não foi fácil. Tivemos nesta experiência o primeiro choque com a realidade: a necessidade de pensar na adaptação para o digital como um projecto autónomo». Esta observação de Letria vai ao encontro dos desafios da estratégia de remediação, que nem sempre é transparente. É necessário que os conteúdos sejam reclassificados e reorganizados no sistema de conhecimentos com o objectivo de assegurar uma nova eficácia simbólica exigida pelo novo meio. Este processo comprovou as crenças de Letria, demonstrando que o objectivo do livro electrónico não é substituir o formato anterior e que a passagem para o digital não se baseia na transposição integral dos conteúdos da edição impressa: «As coisas, de facto, não podem ser feitas da mesma forma. O facto de haver uma história idealizada não significa que se possa pensar da mesma forma e seguir o mesmo processo de trabalho quando se passa para o digital. Por vezes é necessário criar ramificações ou conclusões diferentes porque o formato digital só faz sentido se for dinâmico, caso contrário, desaproveita todo o potencial que este meio tem». No fundo, a intenção deste processo de remediação é realçar as potencialidades do novo meio e proporcionar uma experiência mais activa que o meio anterior. André revela: «Apesar de ser a mesma história, ela teve de ser contada utilizando outros recursos, não só técnicos, mas também narrativos, que envolvessem o leitor como um participante activo no desenrolar da acção». De facto, as edições electrónicas de *Incómodo*, *De Caras e Estrambólicos*, convidam o leitor a interagir com as personagens para dar continuidade à história, o que faz com que se aproximem de um jogo, devido ao carácter lúdico associado. Neste ponto André Letria destaca a forma como os mediadores tecnológicos e as suas potencialidades são parte intrínseca da leitura. André Letria refere que «a forma como as pessoas lidam com estes livros é naturalmente diferente pois têm contacto com outras aplicações – são sempre distrações. São questões que também temos que ter em conta».

O formato digital possibilita novas formas de contar histórias, «mas temos de saber guardar uma reserva de objectividade que não comprometa a mensagem. Saber tirar partido da tecnologia que temos à disposição, sem que seja ela a comandar a nossa linguagem, é o desafio inicial». Muitos livros digitais existentes no mercado ainda estão muito ligados à ideia do livro tradicional, mantendo por exemplo o virar das páginas. «Os livros mais interessantes são aqueles que vêem este meio digital como algo novo e diferente do formato normal de livro. Porque, não é um Livro!» A utilização do jogo com o objectivo de envolver os leitores recupera o debate sobre a (re)definição da natureza do livro e a necessidade de encontrar expressões que melhor se adequam a estas formas de edição electrónica. Contudo, também há a tendência de misturar o que é a história com o que é jogo, o que por vezes pode dificultar a leitura.

Ainda no que se refere a esta transferência dos conteúdos de um *medium* para outro, André Letria defende que este processo deve ser devidamente ponderado, avaliando as vantagens e limitações dos dispositivos de leitura digital. As ilustrações têm que ser adaptadas pois «no livro em papel o formato duplica quando o abrimos. No iPad temos um ecrã que tem uma dimensão limitada, que não muda, e só pode variar entre o formato horizontal ou vertical». Outra questão é que se trata de um processo que implica um grande investimento. Neste sentido, André Letria refere: «qualquer livro, com mais ou menos esforço, pode ser adaptado ao formato electrónico, não sei se vale a pena já que a produção é cara, investe-se muito sem os resultados esperados e o investimento mais básico num e-book não compensa o esforço, é preciso mais qualquer coisa». É, por isso, essencial, que os editores embarquem numa produção que tire partido das potencialidades e desafios que o digital suscita.

No caso do Pato Lógico:

(...) vai continuar a trabalhar num catálogo de livros impressos. Sempre que possível serão adaptados para o formato digital. Nalguns casos serão mesmo pensados para os dois formatos em simultâneo. Noutros casos serão pensados originalmente para o formato digital. As razões para estas escolhas estratégicas podem ter várias origens. Acima de tudo é necessário que a adequação da ideia ao formato funcione. Uma boa ideia para um livro em papel pode não ser adequada ao formato digital e vice-versa.

Em entrevista, André Letria salientou que, o maior factor de diferenciação entre o formato impresso e digital, talvez seja a inclusão de processos narrativos que envolvam outras linguagens artísticas, como a animação ou a combinação de texto, imagem, som, tudo no mesmo objecto. «O processo de criação, neste caso, obriga a uma planificação que contemple as várias aplicações possíveis da imagem: como se vão fazer as transições de uma cena para outra, por exemplo».

A relação entre o autor e o produtor de uma aplicação pode ter como termo de comparação a relação entre um ilustrador e a gráfica que imprime o seu livro. No processo de reprodução das ilustrações é necessário perceber como vão reagir as cores impressas num determinado papel, por exemplo. No trabalho da produção do *Incómodo* foi um pouco mais longe, porque o contributo do lado da produção também foi criativo, na sugestão de situações para a interacção com o leitor, que tinham por base soluções técnicas inerentes à máquina (iPad) para a qual estávamos a produzir aquela história. Neste caso a tecnologia definiu algumas escolhas para a narrativa.

Ainda no que se refere à disseminação do digital, André Letria afirma que é inevitável e não deve ser encarada como uma coisa negativa. Pelo contrário, deve ser encarada de uma forma construtiva pelas pessoas empenhadas na produção de conteúdos para as plataformas digitais que já fazem parte do quotidiano. Um meio não anula o outro: «As pessoas que preferem uma experiência de leitura mais prolongada em papel, não têm de ficar afastadas da leitura mais imediata das notícias em formato digital, por exemplo». De acordo com André Letria, «a postura de confronto “papel vs. digital” está errada porque parte do princípio que os dois são incompatíveis, quando, na verdade, tendem cada vez mais a revelar-se como complementares, contribuindo a sua coexistência para aperfeiçoar a matéria-prima que os alimenta». A estratégia de remediação implica que o novo *medium* – o digital – reformule e intensifique as características do *medium* mais antigo – o papel.

Contudo, é nas diferenças entre os dois meios que reside a sua complementaridade:

Os livros tendem a ser produzidos reforçando ainda mais a componente táctil, com uma atenção cuidada aos materiais e às técnicas de impressão e os suportes digitais caminham no sentido de aprofundar uma experiência mais interactiva de cruzamento constante de informação, potenciando efectivamente a comunicação multimédia.

Enquanto autor e editor português, André Letria revela o mundo digital em Portugal é ainda muito recente. Vive-se uma situação ainda mal definida: «Ainda estamos todos a tentar perceber o que esperar deste mercado. Isto inclui autores, programadores e leitores». Cada título define o valor de mercado para o leitor/autor. Com o aparecimento do digital, são os criadores (autores e ilustradores) que enfrentam os maiores desafios, sendo obrigados a repensar o processo de criação. «Os escritores e ilustradores precisam de desenvolver uma interacção e contacto mais próximo com o processo de desenvolvimento das aplicações, que por vezes não termina quando o produto foi lançado no Mercado, pois actualizações são sempre possíveis». Na perspectiva de editor, André Letria destaca as dificuldades associadas à posição periférica do país, bem como ao seu escasso número de leitores interessados em *e-books*: «O mercado digital português é muito reduzido, sem consumidores em quantidade suficiente para tornar rentáveis os produtos que estamos a criar. Depois, deparamo-nos com a dificuldade de mostrar ao mundo que existimos». Neste sentido, Letria refere que a edição digital permite uma internacionalização imediata, com cada título traduzido em diferentes idiomas. O problema é que entram imediatamente em competição com dezenas de milhares de outros títulos, literalmente à distância de um *click*. Defende assim uma mudança de postura nos editores portugueses, reforçando a necessidade de «aprender a trabalhar, recorrendo a formas de comunicação global, num contacto directo com os leitores, sem recurso a intermediários, através das redes sociais, por exemplo».

Estas transformações e, em particular, a afirmação crescente do comércio electrónico, contribuíram para o fim da exclusividade da distribuição. «Por um lado, temos os problemas de distribuição resolvidos, com títulos sempre disponíveis, sem quebras de *stock*». No seu conjunto, todas estas alterações contribuíram para modificar as relações entre editores e autores, conforme nota André Letria: «deixa de haver as fronteiras nas negociações de contratos, abrindo também muitas portas para os autores. As editoras também vão ter contratos necessariamente diferentes». Relativamente ao futuro da edição electrónica em Portugal, André Letria e o Pato Lógico esperam fazer parte dele, com o contributo do projecto Nave Especial, uma plataforma que incentiva o desenvolvimento de soluções criativas em formato digital.

Em jeito de conclusão, importa destacar a posição de André Letria que defende que um livro digital pode existir por si só, assim como os livros em papel continuarão a ter o seu lugar no Mercado. Provavelmente mais como objectos artísticos. Também, e na maior parte das vezes, a forma como a história é contada no papel pode não ser a mesma no digital, tornando-se uma experiência completamente diferente.

CONCLUSÃO

Ao longo do desenvolvimento desta dissertação, procurou-se analisar e discutir alguns dos principais contornos do processo de transição para o paradigma da tecnologia da informação ou paradigma da Internet e da *World Wide Web*. Este novo paradigma surgiu como gerador de evolução, no qual a espacialidade ocupada pela página de um livro cede lugar ao interface gráfico de um ecrã de computador ou de outro dispositivo electrónico de leitura. Perante esta transformação, existe uma série de aspectos fundamentais que importa referir.

Um primeiro ponto a destacar é o carácter profundamente circular e algo intrincado da longa discussão em torno da “morte do livro” que, desde meados da década de 1990, tem agitado o meio científico. O livro era até recentemente, um objecto em papel, cuja disseminação, preservação e legitimação do conhecimento remonta à impressora de Gutenberg. Mas este estatuto de guardião do conhecimento, não impediu que o livro fosse colocado “em crise” (princípio que mais do que anunciar uma inevitável morte, coloca o livro perante o exercício da crítica).

É certo que é importante discutir algumas questões em torno da transição para o mundo digital: a natureza do livro no mundo digital como forma de comunicação; o controlo dos livros nesse mesmo mundo, incluindo as relações entre autores, consumidores/leitores e editores e, por extensão, o modo como viremos a gerir a nossa herança cultural e o nosso passado intelectual; e a reestruturação das economias da autoria e edição. Contudo, esta discussão atingiu hoje um certo impasse.

Assiste-se hoje a uma situação algo paradoxal: não só existe um nítido crescimento do mercado de *e-books* e *e-books readers*, como o próprio mercado editorial “tradicional” se revela resiliente face à anunciada “morte do livro”, com um contínuo aumento do número de livros impressos. A cultura do livro não ficou assim abalada pela introdução e legitimação dos meios digitais; assume-se o pluralismo resultante da utilização simultânea da imprensa e dos *media* electrónicos, como característica essencial do presente. Longe das argumentações dramáticas da “extinção do livro”, o reconhecimento da co-existência e das analogias passa pela afirmação do presente como consequência das várias revoluções tecnológicas e culturais. Esta posição reconhece o livro como uma força potenciadora de uma série de possibilidades tecnológicas, oscilando entre as lógicas de remediação, convergência ou releitura.

A actualidade permite espaço para os dois formatos. Os novos *media* não tornam os *media* anteriores obsoletos – atribuem-lhes novas posições no sistema. A fotografia não acabou com a pintura. Assim, encarar o livro tradicional em oposição aos meios electrónicos ou digitais é extremamente condicionante. Mais do que uma leitura em oposição, pode propor-se uma leitura em continuidade. Não é por o período actual ser dotado de uma grande variedade tecnológica que se deixará o formato em papel: «there is no one-size-fits-all, it depends on what kind of person you are» (Gerber e Iversen, 2013: 10). As pessoas que preferem uma experiência de leitura mais prolongada em papel, não têm que ficar afastadas da leitura mais imediata das notícias em formato digital. A postura de confronto entre os dois suportes (impresso vs. digital) está errada, porque parte do princípio que os dois são incompatíveis, quando, na verdade são cada vez mais complementares.

Neste sentido, o conceito de remediação é incontornável, pois implica que os novos *media* vão buscar referências aos *media* precedentes. Este empréstimo é sempre executado num duplo sentido: de homenagem e de desafio (Bolter & Grusin 2000). Mais do que uma mimese inconsequente, a remediação é uma possibilidade de releitura, na procura dos aspectos mais significativos dos *media* anteriores, posteriormente adaptados às características e possibilidades dos *media* que se seguem.

No entanto, as remediações bidireccionais entre livro impresso e a sua correspondência nos meios digitais, nem sempre são subtis. Embora existam livros electrónicos verdadeiramente arrojados, muitos dos *e-books* e *e-book readers* tendem ainda a mimetizar grosseiramente a iconografia clássica do suporte “tradicional”, em papel.

Drucker (2003) propõe uma metodologia que analisa o modo como funcionam os livros, o que vai descartar as mimetizações iconográficas da estrutura do livro e destaca o entendimento da sua importância como parâmetros para a funcionalidade e *performance* da leitura. Assim, contraria-se a tendência para a cópia e aposta-se na melhoria dos conteúdos dos livros electrónicos e nas suas formas de distribuição. Na construção de um novo paradigma para o livro digital, importa reforçar as suas próprias potencialidades, pois os livros mais interessantes são aqueles que vêem este meio digital como algo novo e diferente do formato normal de livro.

Um livro digital pode existir por si só, assim com os livros em papel continuarão a ter o seu lugar no Mercado. Provavelmente mais como objectos artísticos. Também, e na maior parte das vezes, a forma como a história é contada no papel pode não ser a mesma no digital, tornando-se uma experiência completamente diferente. Os estudos de caso apresentados comprovaram isso mesmo. Com exemplos em papel e digitais, exploram as potencialidades de cada meio, mas ambos valorizam a componente interactiva. Trata-se de ultrapassar limitações e superar as expectativas dessa interacção. Ao apresentarem livros em papel com recortes, dobragens e encadernações especiais, mostram novas formas de representação do conteúdo, conferindo bastante poder de decisão ao leitor. Surgem assim livros que ultrapassam o conteúdo e o próprio livro torna-se um objecto, de modo a que o seu material físico seja também parte integrante da narrativa. Cada livro é produzido pela actividade de cada nova leitura. Cada livro é produzido pela actividade de cada nova leitura. Mais do que uma reprodução mimética de um meio no outro, trata-se de explorar as novas potencialidades oferecidas quer pelo meio impresso, quer pelo digital. É passar do livro-objecto ao livro interactivo. As edições de ambos os estudos fazem-se apreender através da sua proposta de interacção, não se mostrando como uma estrutura meramente formal. É assim que o fenómeno livro permanece vivo.

Não cabe a esta investigação dar uma resposta plena, até porque tal não existe, mas antes apontar algumas pistas para reflexão e exploração de questões como: Livros em papel interactivos são uma herança intencional da tecnologia? O digital é um complemento ou uma extensão do papel? Revolucionando os formatos em papel poderemos fazer face à disseminação digital? Criar uma história para papel e para o meio digital são dois caminhos diferentes. Como se processa a adaptação para o digital? Como funciona o modo de produção da edição electrónica?

De uma forma geral, o objectivo comum aos dois suportes é proporcionar novas experiências de escrita e de leitura. A par da reconceptualização do livro enquanto objecto, assiste-se também à redefinição do papel do editor, autor e leitor; no digital, o maior desafio é ultrapassar a mimésis do suporte papel.

Para responder a este desígnio, os designers têm hoje que reciclar os seus conhecimentos, não só reforçando algumas das suas aptidões tradicionais (tipografia, paginação, legibilidade), mas também adquirindo novas competências, associadas ao mundo digital como a programação e produção de conteúdos multimédia.

Importa ainda que os designers contemporâneos ganhem consciência da importância de conseguirem estabelecer um diálogo interdisciplinar com profissionais de outras áreas que são hoje fundamentais para concretizar projectos com a exigência e complexidade técnica, tecnológica e financeira, associada ao universo das publicações digitais. Este é pois, em síntese o grande desafio que hoje se coloca ao design gráfico e editorial: contribuir de uma forma crítica, informada e actualizada para o debate teórico e prático acerca da evolução dos livros em papel e electrónicos.

BIBLIOGRAFIA

- Alexander B. & Levine A. (2008), *Web 2.0 Storytelling: Emergence of a New Genre*. *EDUCAUSE Review*, vol. 43, no. 6. Disponível em: <http://www.educause.edu/ero/article/web-20-storytelling-emergence-new-genre>
- Bide, M. et al (2000), *The Scale of Future Publishing in Digital and Conventional Formats*. A report to British Library Policy Unit by Mark Bide & Associates
- Bolter, J. & Gromala, D. (2003), *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press
- Bolter, J. (1991), *Writing Space: the Computer, Hypertext, and the History of Writing*, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers
- Bolter, J. e Grusin, R. (2000), *Remediation: Understanding New Media*. Massachusetts: The MIT Press
- Boom, I. & Bilak, P. (2012), *Irma Boom Interview*. Disponível em: http://www.typotheque.com/articles/irm_boom_interview
- Boom, I. & Jeffs, D. (2005), *Precursor to a Manifesto in Dutch Resource*; Valiz: Amsterdão
- Cardoso, G. (2013), *A Sociedade dos Ecrãs: Sociologia dos Ecrãs, Economia da Mediação*. Lisboa: Tinta-da-china
- Castells, M. (1996) *The Information Age: Economy, Society and Culture*. Volume 1: *The Rise of the Network Society*. Malden and Oxford: Blackwell Publishers
- Chartier, Roger (1999). *A Aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: Editora UNESP
- Clément, J. (2000), *Le e-book est-il le futur du livre?*, in AA. VV, - *Les Savoirs dérouterés. Experts, documents, supports, règles, valeurs et réseaux numériques*. Lyon: Les Presses de l'Enssib/Association Doc-Forum/La Biennale du savoir
- Coluzzi, F. (2013), *Interview with Anna and Britt – Visual Editions*, London. Disponível em: <http://networkcultures.org/outofink/2013/01/08/interview-with-anna-and-britt-visual-editions-london/>
- Debray, R. (2000) *Les révolutions médiologiques dans l'Histoire*, Bulletin des bibliothèques de France, t. 45, n° 1. Disponível em: http://bbf.enssib.fr/bbf/html/2000_45_1/2000-1-p4-debray.xml.asp
- Derrida, (1997) *Le papier ou moi, vous savez... (nouvelles spéculations sur un luxe des pauvres)*, Les Cahiers de Médiologie, 4, deuxième semestre, Gallimard. Disponível em: <http://www.jacquesderrida.com.ar/frances/papier.htm>
- Estudo Obercom: *A Internet em Portugal – Sociedade em Rede 2014*. Disponível em: http://www.obercom.pt/client/?newsId=548&fileName=internet_portugal_2014.pdf
- Expresso (2012), *Os 50 livros mais vendidos nos últimos cinco anos*. Disponível em: <http://expresso.sapo.pt/os-50-livros-mais-vendidos-nos-ultimos-cinco-anos=f750972>
- Furtado, J. (2002) *Enciclopédia e Hipertexto. Livro e Leitura no novo ambiente digital*. Disponível em: <http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/afurtado/index.htm>
- Furtado, J. (2007) *O papel e o pixel. Do impresso ao digital: continuidades e transformações*. Lisboa: Aríadne Editora, lda.
- Furtado, J. (2012) *Uma Cultura de Informação para o Universo Digital*, Lisboa: Fundação Manuel dos Santos
- Gigy, K. (1990), *Recognizing the symptoms of the hypertext...and what to do about it*. In the B. Laurel (Ed.) *The art of human-computer interface design* (pp. 279-287), Reading, Massachusetts: Addison-Wesley
- Gomez, J. (2008). *Print is dead: Books in our digital age*. New York: Palgrave Macmillan
- Instituto Nacional de Estatística (2012), *Estatísticas da Cultura 2012*. Lisboa: Instituto Nacional de Estatística, I.P. Disponível em: http://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_publicacoes&PUBLICACOESpub_boui=153411115&PUBLICACOESmodo=2
- Jenkins, H. (2006), *Convergence Culture: where old an new media collide*, New York: New York University Press
- Landoni, M; Crestani, F.; Melucci, M. (2000), *The Visual Book and the Hyper-TextBook: Two Electronic Books One Lesson?* Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.103.2316>

- Landoni, M; Wilson, R.; Gibb, F. (2000), *From the Visual Book to the Web Book: the importance of Design*. Disponível em: <http://www.delos.info/ecdl2000/proceedings/19230305/19230305.pdf>
- Landow, G. (2008), *Moving beyond the hammer, or why the paradigm is more important than the purchase*. Disponível em: <http://www.landow.com/porto/1.html>
- Lévy, P. (1999) *Cibercultura*, São Paulo: Editora 34
- Lévy, P. (2003) *O que é o virtual?* Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34
- Losowsky, A. et al. (2013), *Fully Booked: Ink on Paper. Design & Concepts for New Publications*, Berlin: Gestalten
- Lupton, E. (2006), *Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes*. Tradução: André Stolarski. São Paulo: Cosac Naify
- Lynch, C. (2001) *The Battle to Define the Future of the Book in the Digital World*. First Monday, volume 6, number 6. Disponível em: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/864/773>
- Lyons, M. (2011) *Books: A Living History*, London: Thames & Hudson
- Manovich, L. (2001), *The Language of New Media*, Cambridge, Massachussets: MIT Press
- McLuhan, M. (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man*. Nova Iorque: New American Library, Times Mirror
- McLuhan, M. (2008). *The Medium is the Massage – An Inventory of Effects*. Londres: Penguin Classics
- Necroponte, N. (1979), *Books without pages*, Architecture Machine Group, Cambridge, Massachussets: MIT Press. Disponível em: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=235741.235742>
- Neves, J. & Santos, J. (2011), *Estatísticas Culturais do Ministério da Cultura 2009*. Lisboa: Observatório das Atividades Culturais. Documento eletrónico disponível nos endereços: www.gpeari.pt e www.oac.pt
- Ormes, S. (2001), *An E-book Primer*, Networked Services Policy Taskgroup Issue Paper, UKOLN. Disponível em: <http://www.ukoln.ac.uk/public/earl/issuepapers/ebook.htm>
- Pato Lógico (2010): Disponível em: <http://www.pato-logico.com/>
- Pereira, J. (2014), *Livros são os que melhor aguentam a quebra do mercado de entretenimento*, Cultura-Ípsilon, Público. Disponível em: <http://www.publico.pt/culturaipsilon/noticia/livros-sao-os-que-melhor-aguentam-a-quebra-do-mercado-de-entretenimento-1636294>
- Shneiderman, B. (1997), *Designing information-abundant web sites: issues and recommendations*. Disponível em: <http://www.cs.umd.edu/~ben/papers/Shneiderman1997Designing.pdf>
- Soares, M. (2002) *Novas Práticas de Leitura e Escrita: Letramento na Cibercultura*. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>
- Stevens, C. (2010) *Making Alice for the iPad*. Disponível em: <http://www.theliteraryplatform.com/2010/04/making-alice-for-the-ipad/>
- Sullivan, A. (2011), *Kranzberg's Six Laws of Technology, a Metaphor, and a Story*. Disponível em: <http://thefrailestthing.com/2011/08/25/kranzbergs-six-laws-of-technology-a-metaphor-and-a-story/>
- Vandendorpe, C. (2009), *From Papyrus to Hypertext: Toward the Universal Digital Library*, Illinois: University of Illinois Press
- Visual Editions (2010): Disponível em: <http://www.visual-editions.com/>
- Warren, J. (2010), *The progression of Digital Publishing: Innovation and the E-evolution of E-books*. The International Journal of the Book, Volume 7, Number 4. Disponível em: http://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/reprints/2010/RAND_RP1411.pdf
- Warwick, C. (2003), *Electronic publishing: what difference does it make?* Disponível em: <http://discovery.ucl.ac.uk/155084/1/155084.pdf>

ANEXOS

APÊNDICE A – Guia das Entrevistas

Visual Editions

1. The digital world can be dangerous to print books or it is an opportunity to create and explores new experiences in paper?
2. Your “Composition No.1” has a digital form (iPad app). So the digital is an extension to the print book? What is the first? The print form or the digital?
3. When you cut and fold the pages and explores new forms to represent the content in paper form, you are trying to prove that print book can has the same or more interactivity that digital book?
4. Sometimes some structural ideas are difficult to translate into technical methods of making. You often attempt structures that have not been produced or cannot be produced in a conventional way. In these cases you also become involved in the technical aspect of designing books, can you explain a bit about that?
5. Books are a three-dimensional medium, they have an inside and outside surface. Your books often try to marry the two surfaces together. Can you talk a bit about your ideas?

André Letria

1. Os livros *Incómodo, De Caras e Estrambólicos* são livros em papel, mas possuem virtudes "normalmente" associadas ao mundo digital. Cada leitor pode construir a sua própria narrativa. Esta virtude é uma herança da tecnologia? É Intencional?
2. Quando desenvolveu os livros impressos, já tinha intenções "digitais" de criação das apps? Pode-se dizer que o digital é um complemento ou extensão do papel?
3. Revolucionando os formatos em papel poderemos fazer face à disseminação digital?
4. Criar uma história para papel e para o meio digital são dois caminhos diferentes. Como se processou a adaptação para o digital? Como funciona o modo de produção da edição electrónica?
5. Enquanto autor português como vê a situação da edição/publicação de livros em Portugal? Há futuro para edições electrónicas no nosso país?

APÊNDICE B – Figuras

Figura 1 – Alice for iPad (2010)



Figuras 2 e 3 – Inanimate Alice (2005), Kate Pullinger



Inanimate Alice

Episode 1: China

This story uses images, text, and sound; turn on the sound on your computer.

Use your mouse and click on the arrows >> to move forward.

Sometimes you may need to perform an action for the story to continue.

You can also use the icons on the right-hand side to return to earlier sections.

The story takes about 5 minutes to view.



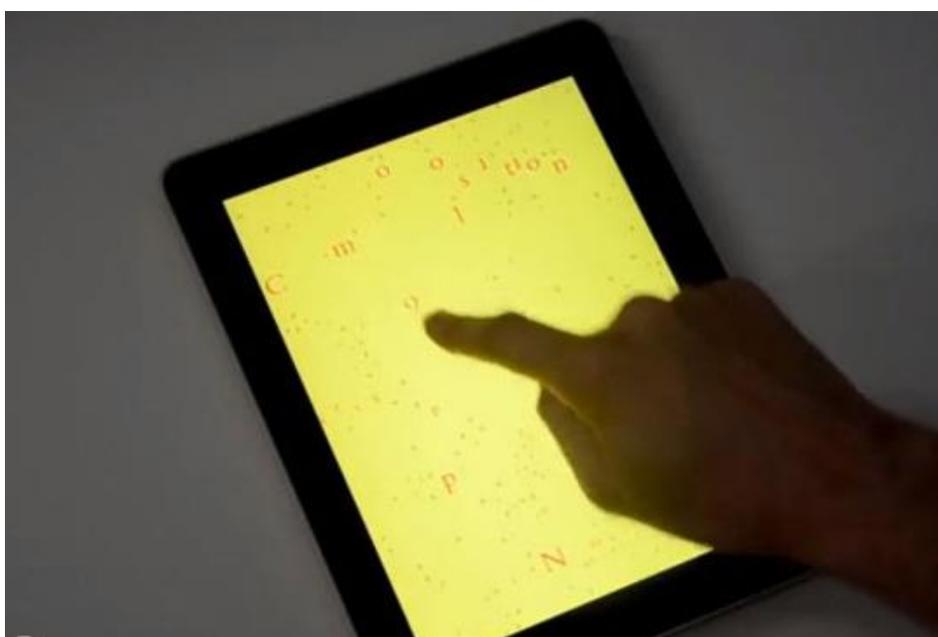
Figura 4 – Os doze pré-livros de Bruno Munari (fechados)



Figuras 5 e 6 – *Composition No.1* (2011), Visual Editions (versão em papel)



Figura 7 – *Composition No.1* (2011), Visual Editions (versão em iPad)



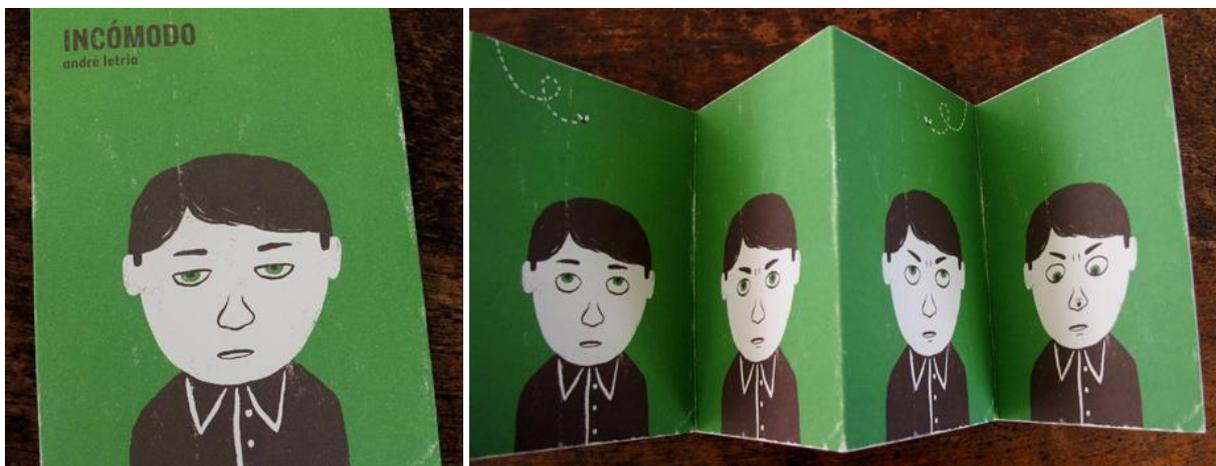
Figuras 8 e 9 – *Tree of Codes* (2010), Visual Editions



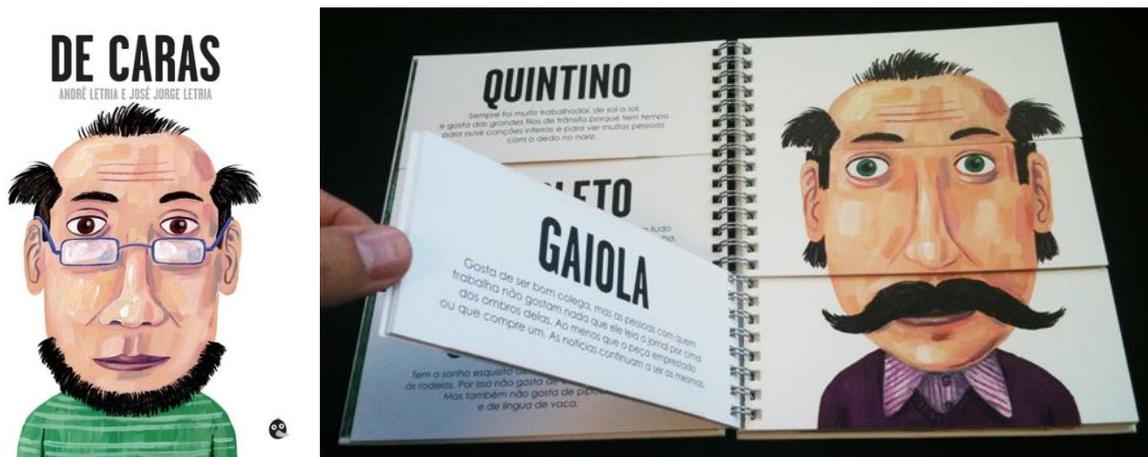
Figuras 10 e 11 – Kapow! (2012), Visual Editions



Figuras 12 e 13 – Incómodo (2011), Pato Lógico



Figuras 14 e 15 – De Caras (2011), Pato Lógico



Figuras 16 e 17 – Estrambólicos (2011), Pato Lógico



APÊNDICE C – Curriculum Vitae



Curriculum Vitae

INFORMAÇÃO PESSOAL **Clemente Lourenço Ana Patrícia**

PROFISSÃO **Designer de Comunicação**

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

- mar 12–out 14 **Designer de Comunicação**
Criações Digitais
Villas do Solar, Lt 221-222 Loja 5-6, 2660-351 Santo Antonio dos Cavaleiros (Portugal)
www.cd-ai.com
- Desenvolvimento de projectos gráficos e multimédia: Identidade Corporativa, Ilustração, Paginação, Conteúdos para iPad, Packaging
 - Impressão digital, impressão offset e acabamentos gráficos
- nov 11 **Professora**
Escola Secundária de Odivelas, Odivelas (Portugal)
Ensino da disciplina de Composição Gráfica de Trabalhos Comerciais
- set 10–ago 11 **Designer de Comunicação**
Espectro Publicidade e Comunicação, Lisboa (Portugal)
Publicidade e Comunicação
- fev 10–jul 10 **Professora**
Escola E.B 2/3 Luís de Camões, Lisboa (Portugal)
Ensino das disciplinas de Educação Visual e Tecnológica e de Educação Visual
- out 09–ago 10 **Professora**
Escola Secundária de Camões, Lisboa (Portugal)
Ensino das disciplinas de TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação); FT3 (Aplicações de Gestão Administrativa); APINF (Aplicações de Informática).

EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

- set 11–Presente **Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação**
ISCTE - Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa (Portugal)
Ramo de Redes e Internet
Dinâmicas Sociais da Internet; Fãs, Culturas Digitais e Web 2.0; Participação, Política e Poder na Era Digital; Literacia dos Media; Redes Sociais; Organizações, Profissões e Criatividade, Análise estatística, Ecrãs e Leitura Digital
- fev 10–jul 10 **Interactive Developer/Designer**
Lisbon School of Design, Lisboa (Portugal)
Flash CS4; ActionScript 3.0; Integração de Flash com XML& PHP.
- out 05–jul 09 **Licenciatura em Design de Comunicação** Nível 6 QRQ
Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa (Portugal)

História da Arte; História e Crítica do Design; Design de Informação; Estética; Marketing; Sociologia; Design de Comunicação; Audiovisuais e Multimédia; Design Editorial; Tipografia; Webdesign; Fotografia; Ilustração; Desenho

fev 08–jul 08 **Programa Erasmus** Nível 6 QRQ

Accademia di Belle Arti di Brera, Milão (Itália)

Pittura; Scrittura Creativa; Litografia; Comunicazione Multimediale; Progettazione Artistica per l'Impresa.

COMPETÊNCIAS PESSOAIS

Língua materna português

Outras línguas

	COMPREENDER		FALAR		ESCREVER
	Compreensão oral	Leitura	Interação oral	Produção oral	
inglês	C1	C1	C1	C1	C1
italiano	C1	C1	B2	B2	B2
francês	A2	A2	A2	A2	A2

Níveis: A1/A2: Utilizador básico - B1/B2: utilizador independente - C1/C2: utilizador avançado
[Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas](#)

Competências de comunicação Facilidade de comunicação e capacidade de trabalho em equipa; Facilidade de adaptação a ambientes multiculturais e gosto em contactar com pessoas de outros países, conhecer outras culturas – capacidade adquirida durante viagens e durante o programa Erasmus; Espírito de liderança e mediação, valorizado pela experiência em ensino.

Competências de organização Responsabilidade; Dinamismo; Espírito de iniciativa

Competências relacionadas com o trabalho Espírito de equipa; Facilidade de adaptação e aprendizagem; Experiência em trabalho sobre pressão; Multitasking com atenção aos pormenores.

Competências informáticas Conhecimentos aprofundados em Software, no âmbito dos seguintes programas:
 Adobe InDesign; Adobe Illustrator; Adobe Photoshop; Adobe Dreamweaver; Adobe Flash, Cinema 4D

Conhecimentos aprofundados em linguagens Web:
 HTML, CSS, ACTIONSCRIPT 3.0, PHP, XML
 Conhecimentos básicos em Software, nomeadamente:
 Final Cut, FontLab, Adobe Premiere.

Conhecimentos avançados de Fotografia Analógica e Digital.
 Conhecimentos aprofundados de Microsoft Word, Excel, PowerPoint, Outlook.

Facilidade de trabalho com todo o tipo de equipamentos informáticos; Facilidade de aprendizagem.

Outras competências Experiência / prática com preparação das artes finais.
 Experiência em impressão digital, impressão offset e diversos tipos de acabamento gráfico: vinco, corte, plastificação, encadernação.

Carta de Condução B