



A EXPERIÊNCIA DE LEITURA E A CENTRALIDADE DOS PROTOCOLOS DO SISTEMA-LIVRO

Carina Ochi Flexor*

 <https://orcid.org/0000-0001-9597-8922>

Cleomar de Sousa Rocha**

 <https://orcid.org/0000-0003-0483-8380>

Como citar este artigo: FLEXOR, C. O.; ROCHA, C. de S. A experiência de leitura e a centralidade dos protocolos do sistema-livro. *Todas as Letras – Revista de Língua e Literatura*, São Paulo, v. 25, n. 3, p. 1-10, set./dez. 2023. DOI 10.5935/1980-6914/eLETD016586

Submissão: 23 de outubro de 2023. **Aceite:** 6 de novembro de 2023.

Resumo: A pesquisa toma como objeto de investigação a experiência do ler em ambiente digital, identificando os atores que impõem a atualização dos protocolos de leitura. Sob perspectiva qualitativa, o artigo objetiva apresentar os protocolos do livro digital, reconhecendo os impactos sobre a experiência em si. Admitindo a natureza da mídia digital como propulsora de protocolos que colocam a materialidade como ponto fundamental das transformações leitoras, o artigo aponta para a ideia de que as experiências do ler são antes reflexo da centralidade dos protocolos do sistema-livro.

Palavras-chave: Cultura digital. Cultura livresca. Experiência da leitura. Protocolos de leitura. Centralidade do sistema-livro

* Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília (UnB), Brasília, DF, Brasil. *E-mail:* carina.flexor@fac.unb.br

** Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás (UFG), Goiânia, GO, Brasil. *E-mail:* cleomarrocha@gmail.com

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

■ **A** história do livro ilustra que as práticas de leitura circunscreveram instrumentos, locais e práticas próprias da sua conformação material que, notadamente, colaboraram com a constituição de um leitor disposto a visitar as linhas e entrelinhas com os olhos, percorrendo o conteúdo livresco a partir da sucessão de suas páginas, capítulos e mesmo volumes. Gestando, então, toda uma cultura em seu entorno, o modelo de livro impresso veio fortalecendo as bases culturais que o elevaram à condição de referência, consolidando um campo editorial que se firmou historicamente a partir da atuação de agentes em sua cadeia produtiva, que constituíram processos e protocolos de leitura próprios (Chartier, 2011).

Para além das lacunas interpretativas (Eco, 1988) que apontam para uma certa liberdade do leitor, os protocolos de leitura indicam o agenciamento dos modos de ler que são antes demarcados pelos agentes envolvidos na tessitura da própria materialidade livresca. Os citados protocolos de leitura não apenas indicam a conformação material do produto livro, como também, de alguma forma, tecem a relação livro-leitor, na medida em que, mais amplamente, orientam as experiências (Dewey, 2010) leitoras. Conforme registra Chartier (2011), é possível compreender os protocolos de leitura como senhas – explícitas ou implícitas – que os agentes produtivos inscrevem no produto livresco a fim de produzir uma leitura consonante com as suas intenções.

Acerca da materialidade do objeto livresco, notada e historicamente, o livro impresso se conformou a partir da combinação de características e modos de registro da escrita (imagem), das particularidades do suporte e das técnicas de impressão e acabamento. Com a digitalização da informação, a matéria livresca passa a ser acomodada em uma base digital com propriedades que reconfiguram o objeto e, sobretudo, “transformam o verbo em uma espécie de camada visível e legível de uma linguagem discreta”¹ (Flexor, 2018).

Esse processo de digitalização, então, promoveu o encontro entre a cultura livresca e a lógica computacional, delineando transformações relevantes no objeto e, consequentemente, nas práticas de leitura. Contaminado pela sintaxe computacional, o objeto livresco digital² se conforma mediante a combinação entre algoritmos e estrutura de dados, tendo os *softwares* como mediadores, distanciando-se das antigas bases constitutivas.

Ao ser mediado por *software*, o livro tende a operar, segundo Manovich (2002, p. 43), a partir de cinco princípios³, que, por sua vez, caracterizam a gênese da *new media*. Nesse contexto, o objeto livresco, assim como outros produtos culturais, apresenta mudanças que derivam da pragmática computacional (Manovich, 2013), condição que promove mudanças em sua materialidade e modos de conformação e registro informacional, reverberando, conseqüentemente, sobre a atividade leitora. Esse cenário, outrossim, indica ainda relevantes mudanças

1 A expressão faz referência à linguagem de programação que, recoberta pelos modos como se apresenta nas interfaces gráficas, se mantém à margem da percepção do usuário do sistema.

2 Considerando as diferentes espécies de mídia-livro, o presente texto concentra-se em particular na modalidade livresca denominada de *appbooks* ou livros-aplicativos, uma vez que estes são regidos pelas lógicas dos algoritmos e da estrutura de dados, diferentemente dos denominados livros-arquivos (PDF/ePub).

3 Como tendência de uma cultura que vem passando pela informatização, Manovich (2002) admite a existência de cinco princípios caracterizadores da mídia digital, a saber: a representação numérica, a modularidade, a automação, a variabilidade e a transcodificação.

nos modos de produção, armazenamento, distribuição e acesso do conteúdo livre, independentemente do grau de iconicidade presente nas *affordances* e metáforas gráficas, fundamentalmente, das primeiras manifestações livrescas⁴ (Flexor, 2018).

Nesse horizonte, o livro digital é percebido não apenas a partir do que passa a ser atualizado nas telas dos artefatos de leitura – com seus modelos de trocas simbólicas e metáforas gráficas dirigidas à realização da tarefa leitura –, mas também a partir de estruturas que normalmente são abnegadas em detrimento do fetiche próprio da luminescência das múltiplas telas. Destaca-se, nesse contexto, que a base material própria do livro digital, então, aproxima do campo editorial agentes antes apartados, como programadores e *designers* de interface gráfica, por exemplo.

Essa questão, destarte, coloca no centro das discussões o reconhecimento de que o livro em ambiência digital, a partir das suas transformações materiais, transfigura as práticas produtivas de sua conformação, apontando para protocolos de leitura próprios que, mais além, vão impactar os modos de ler a partir das interfaces gráficas dos diferentes artefatos tecnológicos.

Assim, admitindo que as transformações tecnológicas colaboram com mudanças nas práticas sociais e nos modos de pensar de uma dada época – delineando modelos específicos em um contexto geral da experiência –, a partir dos protocolos de leitura demarcados no/pelo livro impresso (Chartier, 2011), identificar os protocolos ensejados pelos livros digitais desponta como relevante, sobretudo no sentido de compreender as transformações nos modos de ler contemporâneo.

Nesse sentido, lança-se como perspectiva de abordagem a materialidade do livro digital como propulsora de transformações na experiência da leitura, o que implica reconhecer os distintos sujeitos envolvidos na produção livresca e, por isso, agentes produtores de vestígios endereçados à experiência em si. Assim, sob perspectiva qualitativa, a partir do reconhecimento dos protocolos do livro digital (Flexor, 2018), a discussão é tecida problematizando, a partir da natureza da mídia digital e dos agentes produtivos convocados para sua tessitura, a centralidade dos vestígios denominados de *protocolos do sistema*.

Sob esse horizonte, o artigo foi organizado em dois momentos, sendo o primeiro dedicado a apresentar a abordagem acerca dos protocolos de leitura (Chartier, 2011; Flexor, 2018), com especial destaque para os agentes produtivos do livro digital e os indícios das transformações de leitura nesse contexto. Posteriormente, a discussão aborda a relevância da materialidade para as transformações nos modos de ler por meio das interfaces gráficas de diferentes dispositivos de leitura, apontando, a partir da natureza da mídia digital e da retórica procedimental (Bogost, 2007; Murray, 2003; Tavares, 2014), a centralidade dos protocolos inscritos na camada computacional (Manovich, 2002) da mídia-livro.

PROTOCOLOS DE LEITURA DO LIVRO DIGITAL

Acerca do livro impresso, Chartier (2011) aponta para a relevância dos agentes produtivos, sobretudo no que se refere às escolhas que fazem quando da concepção do produto, que, mais além, se conforma como uma série de vestígios

4 Associam-se os livros cujos modos de se apresentar nas interfaces gráficas observam lógicas de mimese ou remediação (Bolter; Grusin, 2002) do livro impresso como pertencentes a uma categoria denominada transposição (Flexor, 2012).

ou índices que, por sua vez, são capazes de direcionar as experiências da leitura. Como inscrições que acabam por mediar a experiência, essas marcas na materialidade livresca, como senhas, conduzem ao uso da matéria da leitura, ao mesmo tempo que esboçam o seu leitor ideal/modelo (Chartier, 2011; Eco, 2008). Mais especificamente, Chartier (2011) sinaliza, no contexto do livro impresso, para dois tipos de vestígios que são demarcados na materialidade livresca e que, como destacado, estariam a reverberar sobre as práticas do ler.

O primeiro, denominado *protocolos do autor*, sinaliza para as marcas que revelam no livro as intenções da autoria, uma vez que, a partir de recursos estilísticos, o autor estaria a indicar “a correta interpretação que se deveria dar a ele” (Chartier, 2011, p. 10). Desse modo, os vestígios imputados pelo autor na matéria a ser lida inscrevem no objeto uma espécie de leitor modelo que o texto não apenas prevê como colaborador, mas que também ajuda a criar (Eco, 1988, p. 15).

O segundo, nomeado de *protocolos do editor*, demarca, por sua vez, a intencionalidade editorial que, por meio de escolhas gráfico-visuais e de produção – processos e suportes –, imprime no objeto livresco vestígios condutores da experiência do ler, ao passo que, de mesmo modo, ajuda a tecer o leitor modelo. A edição de uma obra publicada mais de uma vez e com recursos gráficos e produtivos distintos, então, justificaria as diferentes experiências decorrentes do consumo das versões/edições. De outra forma, o que se observa é que tanto as escolhas feitas pelo autor quanto pelo editor almejam uma espécie de parametrização das práticas de leitura, embora, conforme registra Certeau (2014), seja na experiência em si, na interação entre livro-leitor, que o campo de significação se conforme e, nesse sentido, muitas vezes escape das intenções demarcadas pelos citados protocolos/agentes.

Ainda sobre os *protocolos de edição*, eles, notadamente, indicam o relevo que o suporte material ganha sobre as práticas e experiências de leitura, e, nesse sentido, de acordo com Chartier (2011, p. 54), a materialidade do suporte passa a ser “inalienável do espírito das representações a que seus usos deram margem”. E se assim o é, é reforçada aqui a importância de se olhar atentamente para as transformações materiais do objeto livresco, reforçando a relevância de se observar a natureza particular do livro digital como possibilidade de compreender os fenômenos envolvidos na complexa relação livro-leitura na contemporaneidade.

Essa abordagem indica, inclusive, que o objeto livresco, assim como os demais produtos culturais, se reconfigura não apenas no que diz respeito ao citado conjunto de características que o torna reconhecível culturalmente como livro⁵, como também transmuta as práticas, os utensílios e os locais de leitura. O processo de convergência de mídias, além de sinalizar para o encontro da cultura livresca e a pragmática computacional, viabiliza a convergência de linguagens e estratégias, exigindo, desse modo, que outras habilidades além da prática de leitura sejam acionadas, como escrever, jogar, pintar, entre outras ações convocadas para interação, transformando, em definitivo, a experiência com o produto livresco.

Como destacado, se o livro impresso se constituiu pelo encontro de características e modos de registro, envolvendo instrumentos e técnicas que o tornaram

5 Em relação ao conjunto de características que definem culturalmente o objeto livresco, vale ressaltar que, no ambiente digital, sobretudo no que se refere à categoria livresca *appbook*, este ganha características múltiplas, sobretudo pela contaminação por produtos culturais diversos, fruto do processo de convergência, gestando, assim, estágios de desenvolvimento livresco como transposição, transfiguração e transdução, que, por sua vez, ilustram a distância da ideia de livro historicamente consolidada (Flexor, 2012).

possível, o livro digital, a seu modo, vem se conformando a partir de uma base comum a tantos outros produtos da cultura que, notadamente, vêm transmutando o objeto – e, conseqüentemente, a leitura – a partir das propriedades de *software* e características dos *hardwares* de leitura. Destarte, os indícios das mudanças nos modos de ler, então, apontam para a ruptura paradigmática da materialidade do objeto, uma vez que, constituindo-se a partir da lógica computacional, o livro digital vem operando profundas transformações sob as perspectivas de produção-consumo.

Acerca dos protocolos de leitura discutidos, vislumbra-se que o livro digital, a partir das suas características particulares, gesta vestígios que lhe são próprios. Investigar a natureza mesma do livro em contextos digitais faz notar que, em seu processo de (re)construção – dada a abertura da obra a apropriações de diferentes leitores –, outros agentes passam a postular vestígios ou protocolos de leitura endereçados às muitas leituras. Nesse sentido, para além dos protocolos de leitura já identificados por Chartier (2011) – *protocolos de autoria e protocolos de edição* –, observando a natureza da mídia e, ainda, os agentes que contribuem para a tessitura desses produtos livrescos, observam-se outros condutores de vestígios demarcados na matéria livresca digital, a saber: os *protocolos na leitura*, os *protocolos no espaço*, os *protocolos do sistema* (Flexor, 2018) e, ainda, os *protocolos de interface*.

Considerar os *protocolos na leitura* é reconhecer que os objetos livrescos digitais podem ser impactados pela quebra do polo da emissão, o que, em última instância, indica, nas obras livrescas, diferentes graus de abertura à colaboração (Plaza, 2003; Flexor, 2018). O livro, nesse contexto, se abre às apropriações de múltiplos leitores no sentido de permitir o aporte de conteúdo multimodal – e de dados coletados a partir dos *softwares/hardwares*. Essa colaboração, inscrita previamente como possível no sistema-livro, constitui-se como vestígio condutor das experiências leitoras. De outra maneira, o que se observa, sobretudo em livros que convocam a participação dos diferentes leitores, é que os vestígios de leitura – durante a experiência em si – impactam os modos de conformação da matéria livresca, reverberando, notadamente, sobre as diferentes experiências de leitura.

Mais além, atrelados aos *protocolos na leitura* – uma vez que dependem da agência do leitor –, propiciados pela ubiquidade dos *hardwares* de leitura, podem ainda incidir sobre a matéria livresca o que se denomina de *protocolos no espaço*, vestígios delineados durante a experiência do ler e que se efetivam a partir dos deslocamentos dos leitores quando da experiência. Acerca dessa questão, propiciada pelos artefatos ubíquos de leitura, ao se deslocarem e colaborarem durante a leitura, os diferentes legentes aportam vestígios que afetam, coletivamente, a experiência do ler. A propriedade participativa (Murray, 2003) prevista pelo objeto e a ubiquidade dos *hardwares* de leitura transformam a práxis, uma vez que o aporte de conteúdo era antes restrito às marcações nas margens dos livros, assim como a leitura em si antes se conformava em espaços consagrados culturalmente, como bibliotecas e salas de leitura. Ainda sobre os impactos da experiência sobre o objeto livresco, destaca-se que os diferentes legentes, mesmo que não contribuam com o aporte de conteúdo multimodal, estão, permanentemente, colaborando com a textura livresca a partir da coleta de dados extraídos por *softwares* e *hardwares* de leitura.

Ademais, considerando a natureza da mídia digital, como já destacado, observa-se a relevância do agenciamento de programadores que, mais além, impu-

tam na matéria livresca o que se intitulou *protocolos do sistema*. Outrossim, a partir da camada computacional mediada por *software*, esses agentes endereçam vestígios à experiência da leitura, como prescrições (Flusser, 2010) que passam a orientar, como será discutido, os modos de acesso à matéria livresca. Associados aos parâmetros inscritos na camada computacional do livro, operam, ainda, os *protocolos de interface*, vestígios demarcados por *designers* de interface gráfica que, em alguma medida, espelham, através das *affordances*, as inscrições demarcadas por programadores, sugestionando os modos de exploração livresca.

Diante do exposto, fica evidente a agência de atores que agora colaboram com a textura livresca e que, portanto, imputam na materialidade livresca vestígios que conduzem a experiência do ler contemporâneo. Ainda sobre a questão material do livro em ambiente digital, observa-se que os modos de ler contemporâneo são antes parametrizados por escolhas feitas por desenvolvedores e/ou empresas que concebem a aplicação livresca, sendo possível afirmar que a leitura através das telas dos diferentes artefatos passa a ser dirigida, de forma contundente, pela centralidade dos *protocolos do sistema*.

A RETÓRICA PROCEDIMENTAL COMO INDICATIVO DA CENTRALIDADE DOS PROTOCOLOS DO SISTEMA

Como já destacado, o livro impresso, ao longo da sua história, consagrou um processo de produção-consumo particular, delineando modelos nas formas como é concebido, armazenado, distribuído e acessado. O livro digital, por sua vez, vem transformando esse cenário, sobretudo em decorrência da agência dos atores implicados em seu processo produtivo. Assim, as mudanças na objetualidade do livro são atravessadas pelas tecnologias da informação e comunicação, aproximando do campo editorial atores com *expertises* antes distantes.

O que se observa, mais amplamente, é um emaranhado de produções livrescas que, por fazerem uso das lógicas de programação – condutoras das funções permitidas à tarefa da leitura –, promovem transformações na tessitura do objeto em si e nas práticas em seu entorno. Mesmo ante as distintas espécies de mídia livro, que pulverizam diferentes modos de conformação – *appbook*, *webbook*, *gamebook*, *blook*, entre outros – e que apontam para experiências delineadas pelo livro, jogo, *web*, *blog* etc., o que se observa é uma perspectiva comum que se refere à programação e que, como dito, orienta as experiências a partir de procedimentos previamente inscritos em linguagem própria.

Essas amplas manifestações livrescas ilustram uma diversidade que complexifica ainda mais o contexto, uma vez que são tecidas a partir de distintas linguagens de programação e recursos técnicos. São livros que são constituídos a partir de diferentes ferramentas, desde as mais simples, como o *Dreamweaver*, atravessando linguagens de programação, como *Java*, *Processing* e *C++*, ilustrando, dessa forma, como o livro digital carrega em si as marcas de seus agentes e modos de produção. De outra maneira, esses livros, a depender das distintas possibilidades de sua conformação – plataforma, funções, controle de visualização, linguagem de programação –, demarcam protocolos oriundos dos modos particulares de sua produção (Flexor, 2018).

O que esses agentes da programação fazem, em verdade, é uso do caráter procedimental (Bogost, 2007; Murray, 2003) e participativo (Murray, 2003; Plaza, 2003), os quais se plasam através das *affordances* das interfaces gráficas e

que, ademais, conduzem os modos de exploração do objeto. Programadores definem a estrutura procedimental do livro e *designers* de interface inscrevem, na camada cultural das interfaces gráficas, os processos demarcados em programação. *Softwares* e *hardwares* coletam dados, além dos dados imputados a partir da agência dos diferentes legentes – a partir de *protocolos na leitura* e *protocolos no espaço* –, que alimentam as bases de programação. De outra forma, se as representações que se apresentam nas interfaces gráficas permitem a manipulação de textos, imagens, vídeos e sons, é a lógica procedimental que realmente autoriza o que os leitores podem fazer com o objeto em si.

Nesse contexto, a retórica procedimental, percebida como técnica de argumentação e persuasão tecida pelos sistemas computacionais, manifesta-se, através do seu duplo cultural, nas interfaces gráficas, que, por sua vez, se configuram, conforme afirma Tavares (2014), como mapas procedimentais e computacionais que, sedutora e ideologicamente, induzem os comportamentos dos receptores – no caso, leitores.

Na perspectiva de Bogost (2007), a procedimentalidade se refere a um modo de criar e compreender processos que definem, no caso em específico, como os sistemas computacionais funcionam. Já a retórica, por sua vez, refere-se à perspectiva persuasiva. A retórica procedimental (*procedural rhetoric*), portanto, indica a prática de utilizar processos persuasivamente. Ainda de acordo com Bogost (2007, p. 28), a retórica procedimental vincula-se à autoria procedimental, ou seja, seus argumentos não são feitos através da construção de palavras ou imagens, mas através da autoria de modelos dinâmicos, das regras do comportamento, criadas por meio de códigos, pela programação.

Assim, conferindo regras de execução, a retórica procedimental opera como modelo que, como dispositivo, tenta persuadir seus criadores – autores/editores – e usuários – leitores – a perceber que a máquina funciona de determinada maneira. Como a *procedurality* é um meio simbólico – e não somente um meio material –, as retóricas processuais promovem implicações sobre os contextos culturais e sociais mais amplamente.

Nesse cenário, é importante chamar para perto também os *protocolos de interface*, uma vez que as interfaces gráficas podem ser vistas como mantenedoras das lógicas procedimentais inscritas no sistema-livro. De outra forma, é justamente a crença na capacidade de agir sobre o objeto livresco, a partir dos acionamentos interativos, que é fruto da programação. Assim, as ações dos usuários-leitores respondem, antes, às inscrições computacionais previstas no livro.

Os vestígios imputados por programadores, quando da concepção do objeto livresco digital, estariam a definir processos que, a partir de uma lógica da retórica procedimental, presta-se como instrumento de persuasão influenciando a ação dos leitores. O livro digital, a partir da sua característica de programabilidade (Manovich, 2002), e o processo de softwarização, a partir das interfaces gráficas e *softwares* culturais (Manovich, 2002), têm delineado não apenas os modos de acesso ao objeto livresco, como também vêm redefinindo os padrões estéticos contemporâneos (Flexor, 2018).

Nessa perspectiva, se a *procedurality* é um meio de criar, explicitar ou entender processos, notadamente essa lógica define como os sistemas funcionam, ou seja, parametriza os métodos, as técnicas e as lógicas que dirigem a operação do livro digital. É possível afirmar, então, que os *protocolos do sistema*, como vestígios demarcados por agentes do campo das ciências da programação – agora

pertencentes ao campo editorial –, inscrevem no código lógicas próprias da retórica procedimental e, nesse sentido, indicam a centralidade dos *protocolos do sistema* nas práticas de leitura contemporânea.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência da leitura contemporânea, conforme destacado, é atravessada pelos protocolos de leitura dos livros digitais, e, nesse contexto, o próprio objeto livresco denuncia, em sua materialidade, índices condutores da experiência leitora que são antes inscritos por agentes que participam da sua criação/produção. Em particular, o presente artigo apresenta a defesa de que programadores/desenvolvedores exercem certa ingerência sobre os modos de ler, sinalizando para uma certa centralidade dos *protocolos do sistema*. Dessa forma, admitindo que a leitura que se tece através das telas pressupõe a dialogicidade usuário-sistema e reconhecendo o primado da visualidade a partir das interfaces computacionais, a referida centralidade dos *protocolos do sistema* do livro digital vem demarcando leituras parametrizadas pelos sistemas informáticos, o que, decerto, muda a experiência do ler em si.

Observa-se não apenas a relevância dos vestígios demarcados por *designers* de interface, conformando os *protocolos de interface*, como também pode-se perceber que as marcas deixadas na interface são antes um duplo da programação inscrita enquanto código. Nesse sentido, o sistema-livro mediado por *software* faz com que os diferentes legentes, de maneira ampla, compartilhem de uma sintaxe computacional que se tece em comum e, sobretudo, partilhem das mesmas convenções de interface gráfica, resultando, conforme afirmou Flexor (2018), em um pacto de leitura pertinente à atual modalidade de livro e, ademais, na ampliação de uma espécie de enciclopédia (Eco, 2008) coletiva, antes restrita a um repertório da cultura impressa.

Mais além, é possível ainda afirmar que, quando a propriedade procedural é bem desenhada, as prescrições são refletidas nas interfaces gráficas e percebidas pelos leitores, sugerindo a eles o controle dos modos de acesso e interação. Acerca dessa questão, Flexor (2018, p. 190) sinaliza que a propriedade participativa do livro parece dar a ilusão de uma interface gráfica transparente, tornando a procedimentalidade visível, apontando os caminhos de interação, alcançando a experiência da agência. Do contrário, a experiência parece alcançar a frustração quando, diferentemente do que fora retratado, na sua própria matéria, percebem-se dissonâncias entre os modos de apresentação nas interfaces gráficas e as estratégias inscritas nos sistemas.

A estrutura procedimental do livro digital e as regras contidas em protocolos próprios viabilizam a execução de uma série de regras condutoras da leitura contemporânea. Assim, as práticas de leitura são dirigidas pela lógica procedural do livro, que, por sua vez, inscreve processos possíveis de realização de tarefas e ações a serem executadas pelos *softwares-livro*. Observa-se, desse modo, que são as inscrições maquínicas que definem o que pode ser operado na interação com o produto livresco digital, a partir de regras inscritas no código, como índices endereçados à experiência leitora.

Procedurality pode, portanto, implicar uma operação sobre sistemas culturais, sociais e históricos, e, nesse sentido, é possível afirmar que o que se tem,

então, são leituras possíveis, pré-programadas, que circunscrevem a experiência leitora em interesses próprios, demarcados por programadores/desenvolvedores, novos e emergentes escritores. Isso implica dizer que o ato de escrever, no contexto digital, também se tornou coletivo, como são a tecnologia, a ciência e a cultura. Por fim, o livro digital programável é, por sua vez e em si, programador de experiências nas ambiências digitais, conformando um modelo de legente – o novo leitor contemporâneo.

READING EXPERIENCE AND THE CENTRALITY OF BOOK-SYSTEM PROTOCOLS

Abstract: The object of this research is the experience of reading in a digital environment, identifying the actors who impose reading protocols updates. From a qualitative perspective, the article aims to present the digital book's protocols, recognizing impacts on the experience itself. Considering the nature of digital media as a driver of protocols that place materiality as the fundamental point of readerly transformations, this article points to the idea that reading experiences are rather a reflection of the centrality of the book-system's protocols.

Keywords: Digital culture. Book culture. Reading experience. Reading protocols. Centrality of the book system.

REFERÊNCIAS

- BOGOST, I. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *ACM DL Digital Library*. 2002. Disponível em: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=298574>. Acesso em: 19 maio 2018.
- CERTEAU, M. de. *A invenção do cotidiano I: as artes do fazer*. Petrópolis: Vozes, 2014.
- CHARTIER, R. *Práticas de leitura*. Tradução Cristiane Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 2011.
- DEWEY, J. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- ECO, U. *Lector in fabula*. São Paulo: Perspectiva, 1988.
- ECO, U. *Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. Tradução Giovanni Cutolo. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- ECO, U. *Os limites da interpretação*. Tradução Pérola de Carvalho. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- FLEXOR, C. *Appbook Raízes: bibliogênese e devir livro*. 2012. 179 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2012.
- FLEXOR, C. *Da ontologia livresca à experiência da leitura em contexto digital: entre a consonância e o conflito*. 2018. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2018.
- FLUSSER, V. *A escrita: há futuro para a escrita?* São Paulo: Annablume, 2010.
- MANOVICH, L. *The language of the new media*. Massachusetts: MIT Press, 2002.
- MANOVICH, L. *Software takes command*. New York: Bloomsbury Academic, 2013.

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

PLAZA, J. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *ARS*, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 9-29, 2003. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2909>. Acesso em: 18 nov. 2023.

TAVARES, M. A retórica procedimental como agente de articulação entre identidade e alteridade. *ARS*, São Paulo, v. 12, n. 24, p. 83-96, 2014. DOI: 10.11606/issn.2178-0447.ars.2014.96740.