

## A LITERATURA NA E DA INTERNET: SOBRE SER LEITOR E SE MANTER LEITOR NA CONTEMPORANEIDADE

Ana Igraíne de Góis Barreto<sup>1</sup>  
Jhonatan Edi Mervan Carneiro<sup>2</sup>  
Suellen Chaves Borges<sup>3</sup>

### RESUMO

O presente artigo propõe-se a estudar, num primeiro momento, os aspectos da literatura na internet – como o crescente carregamento de *e-books* e audiolivros – que tem feito com que novos leitores sejam formados a cada dia. A partir de tal questão, passa-se para a literatura concebida na internet, seguindo um percurso entre *podcasts*, ciberpoemas e jogos virtuais. O terceiro momento dedica-se à análise das narrativas dos jogos eletrônicos e seus elementos característicos: interatividade, imersão e agência, tal qual definidos por Janet Murray. Dessa forma, será possível analisar como a presença de tais elementos modifica a narrativa literária, principalmente em exemplos paradigmáticos, como os livros-jogos.

**Palavras-chave:** literatura; internet; leitor; *e-book*; ciberpoemas;

### ABSTRACT

This article intends to study, at first, the aspects of literature on the internet – with the emerging uploads of e-books and audiobooks – which has been collaborating with the increase of new readers every day. Thereby, the literature from the internet is studied, following a route between podcasts, cyberpoems and games. The third moment is dedicated to the analysis of the narratives of videogames and their characteristic elements: interactivity, immersion and agency, as defined by Janet Murray. Thus, it is possible to analyse how the presence of such elements modifies the literary narrative, especially in paradigmatic examples, such as gamebooks.

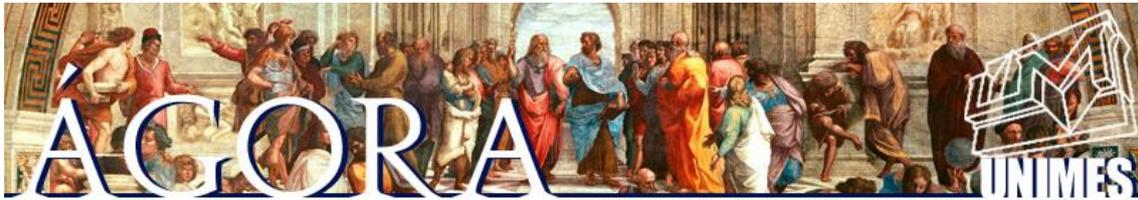
**Keywords:** literature; internet; reader; e-book; cyberpoems;

---

<sup>1</sup> Mestranda em Estudos Literários pela Universidade Estadual de Maringá. É experiente, particularmente, na área de tradução e revisão de textos (inglês e português).

<sup>2</sup> Mestrando pela Universidade Estadual de Maringá

<sup>3</sup> Mestranda em Estudos Literários do Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Estadual de Maringá.

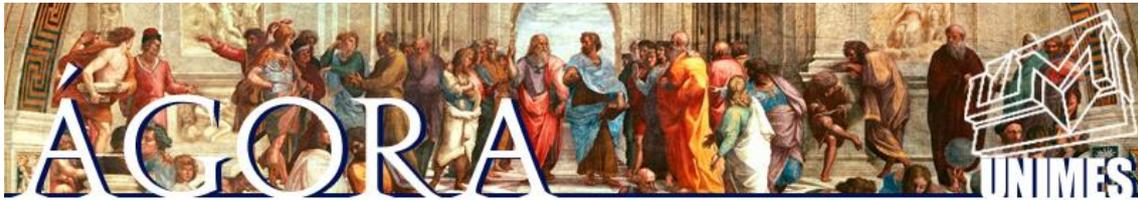


## 1. INTRODUÇÃO

A questão da literatura na internet é motivo de ampla discussão entre os mais variados tipos de público: de escolas e professores a leitores que indagam o que será da literatura nesse contexto. O ponto principal é compreender as implicações causadas pela transposição do livro impresso para o ciberespaço – caso existam implicações. Considerando que a história tem como parte fundamental a evolução, há também o pré-requisito de modernizar tudo. Dessa forma, a literatura sentiu a necessidade de se tornar digital para que ela, também, não ficasse para trás.

Com essa evolução, livros passaram do impresso para o digital e, da mesma forma, o digital passou a fazer sua própria literatura. O receio principal diz respeito à sobrevivência da arte: o que será do livro com os meios digitais? Segundo Negroponte (1995, p.18), “todas as indústrias, uma após a outra, olham-se no espelho e se perguntam sobre seu futuro; pois bem, esse futuro será determinado em 100% pela possibilidade de seus produtos e serviços adquirirem forma digital”. Portanto, é desnecessário temer pelo fim da literatura, pois a função da virtualização é não só mantê-la viva, como ampliá-la, visto que é capaz de levar a arte a lugares que o livro atingiria com mais dificuldade.

A partir dessa expansão da informação, a internet abriu espaço para os *e-books* e audiolivros, os quais já existem em quantidades espantosas e tratando dos mais variados assuntos. Por ser tão diversificado, obras famosas, como as de Machado de Assis, José de Alencar, Graciliano Ramos, ou mesmo estrangeiras, como os clássicos de Shakespeare e William Blake, começaram a ser disponibilizadas *online*. Conforme a ideia do *e-book* foi crescendo, mais livros passaram a ser digitalizados, fazendo com que, hoje, seja difícil não encontrar uma obra no formato digital. Partindo da mesma ideia, os audiolivros saíram das fitas K-7 para fazer parte do ciberespaço e, assim, fazer da leitura uma prática de aprendizado mais rápido e de acesso mais fácil, que auxilia, também, pessoas com necessidades especiais (dislexia, com deficiência visual...). Atualmente, existem livros falados que têm por finalidade aumentar o número de pessoas interessadas em literatura e isso tem causado um aumento no número de



REVISTA ACADÊMICA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

UNIVERSIDADE METROPOLITANA DE SANTOS

Vol.1 – Número 1- DEZ.2015

audiolivros amadores, visto que nem todos os livros disponibilizados podem ser narrados por profissionais.

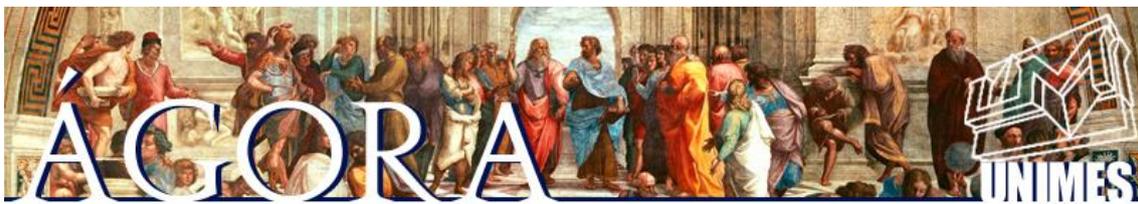
Por outro lado, com a virtualização crescente de obras literárias, surgiu a necessidade de criar algo que fosse próprio do ciberespaço: apesar do tempo de existência, as *fanfictions* só se popularizaram, de fato, com o advento da internet e têm crescido fortemente como uma literatura que faz parte do mundo digital. Além delas, tem ocorrido novas propostas, como os livros-jogos (que colocam o leitor na ficção, dando a possibilidade do mesmo fazer escolhas dentro da história), as poesias no YouTube, podcasts com narrativas originais, os ciberpoemas (poemas interativos no espaço virtual), entre outros mais à frente discutidos.

O objetivo principal deste estudo é questionar a influência da internet na literatura, de forma a buscar entender até onde pode-se chegar e o que poderá ser apreendido. A arte literária ganha ou perde com tal advento? Os novos modelos de leitura são válidos? A virtualização vai matar a literatura? Além disso, visa-se entender os possíveis impactos da internet na literatura: aprofundar-se nas novas formas de escrita e leitura dará suporte para uma previsão do que se pode esperar da internet na formação do leitor no futuro, usando de fundamento para tanto a prática e os conceitos da teoria literária.

A metodologia de pesquisa utilizada no presente artigo será predominantemente qualitativa, de modo a estudar a literatura e utilizá-la como fonte de dados, além do prévio conhecimento dos pesquisadores. As análises, portanto, farão uso da interpretação de acontecimentos do cotidiano que possam ser empregados no contexto do qual se trata. Assim, a preocupação maior será destinada ao processo social do estudo, não à parte estrutural, para que seja feito um estudo de acordo com as ações do leitor de forma mais completa.

## **2. A LITERATURA NA INTERNET: O QUE MUDA COM ELA?**

No Brasil, após 70 anos da morte do autor de um livro, a obra entra em domínio público. Com seus direitos comerciais liberados, as pessoas passaram a disponibilizá-los



na internet para que leitores possam ter acesso mais abrangente aos livros e tê-los, de certa forma, para sempre. Em 1971, o Projeto Gutenberg foi criado por um estudante chamado Michael Hart, que tinha por objetivo digitalizar, arquivar e distribuir obras artísticas de forma voluntária. Hoje em dia, é a biblioteca virtual mais antiga que existe e contém mais de 33 mil livros eletrônicos digitalizados.

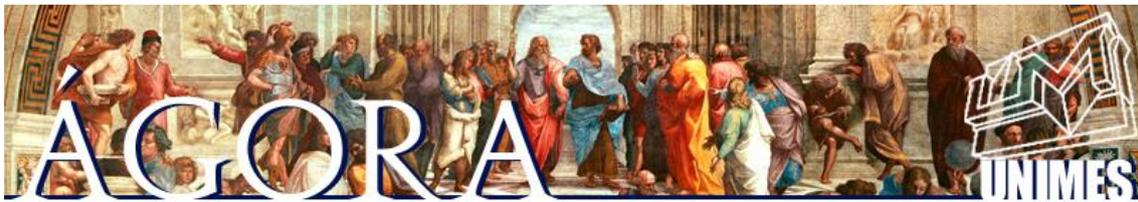
O que se pode pensar a respeito da literatura no ciberespaço é, além dos *e-books* e *audiobooks*, a ideia de ter disponível a qualquer momento uma biblioteca digital, um link (ou mais) que se pode acessar para procurar por livros (seja para fazer pesquisas ou para ler como passatempo) sem sair de casa. Com a internet, sobe a oferta de leitura, já que se pode encontrar histórias para todos os gostos.

Apesar de não mais poder sentir o cheiro do papel ou folhear o livro, o leitor digital tem disponível funções que antes eram impossíveis. Caso a luz esteja apagada, ainda é possível ler no computador, no *tablet* ou celular, já que se pode controlar o brilho e o contraste da tela; além disso, as letras podem ser aumentadas e a orientação do texto pode ser escolhida (horizontal ou vertical). *Hyperlinks* possibilitam a transição de um texto para outro, além da possibilidade de pular do texto para as notas de rodapé ou referências com poucos cliques. Rapidamente, volta-se, também, para a parte onde se parou – mesmo que o documento tenha sido fechado. Buscas são feitas de forma mais fácil e as anotações ou grifos também são possíveis nos programas de leitura de *e-books*.

Com isso, acessa-se o novo mundo da literatura, com formatos diferentes, suportes evoluídos e opiniões que se divergem entre o novo e o tradicional.

## 2.1 Entendendo os *e-books*

Os *e-books* (ou “livros eletrônicos”) são considerados qualquer tipo de informação que esteja em formato digital, ou seja, que possa ser lido em um computador, *smartphone*, *tablets* ou leitores específicos para livros digitais. Não se sabe ao certo quando surgiu o primeiro *e-book* e supõe-se que Michael Hart (1971) foi, de fato, o precursor de tal inovação, visto que deu início ao Projeto Gutenberg com a digitação da Declaração de Independência dos Estados Unidos da América.

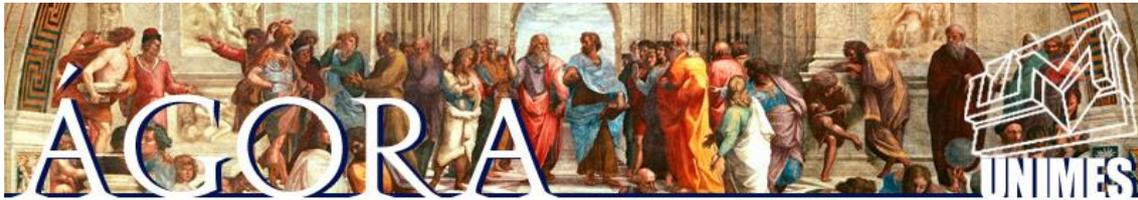


Os formatos mais corriqueiros são o HTML, o PDF e o ePUB – este último criado especialmente para *e-books*. Atualmente, existem muitos suportes para livros digitais, sendo que grande parte consegue ler todos os formatos. Além dos computadores (de mesa ou portáteis) e *tablets*, existem suportes como o Amazon Kindle, que é constituído por um *hardware*, um *software* e uma rede de conexão sem fio. Ele possibilita que o leitor compre, baixe e leia livros na tela do dispositivo. É usado o chamado “papel eletrônico”, uma técnica criada para que a tela imite o papel do livro através de uma impressão eletrônica e que faz com que a experiência seja ainda mais parecida com a de um livro físico.

A leitura de um livro eletrônico é como a de um livro tradicional, porém, ao invés de folhear, as páginas são mudadas a partir de botões de avançar ou retroceder. Como anteriormente dito, o usuário tem mais opções no livro digital, como mudar a fonte, a cor, o tamanho, o contraste da tela, etc. Num primeiro momento, o leitor que está acostumado ao livro tradicional obviamente estranhará um pouco e será necessário treino até que o uso fique automático.

Enxergamos a mudança nos padrões comportamentais. Uma geração “nascida digital” está “sempre ligada”, conversando por celulares em toda parte, digitando mensagens instantâneas e participando de redes virtuais ou reais. [...] Gerações mais velhas aprenderam a sintonizar girando botões em busca de canais; gerações mais jovens alternam canais de imediato, apertando um botão. A diferença entre girar e alternar pode parecer trivial, mas deriva de reflexos localizados em áreas profundas da memória cinética. Somos guiados pelo mundo mediante uma disposição sensorial chamada de *Fingerspitzengefühl* pelos alemães. Se você foi treinado a guiar uma caneta com seu indicador, observe a maneira como os jovens usam o polegar em seus celulares e perceberá como a tecnologia penetra o corpo e a alma de uma nova geração. (DARNTON, 2010, p. 11)

Entende-se, então, que até mesmo os mais relutantes em aceitar o novo formato da leitura apenas precisam de tempo para se inserir na modernidade conforme ela avança. Livros eletrônicos já existem para todos os gostos e têm acesso mais fácil e mais rápido que os tradicionais. Da mesma forma, eles também são protegidos por direitos autorais, portanto, ao mesmo tempo em que livros antigos são digitalizados e disponibilizados na web como domínio público, escritores que lançam seus livros no formato digital também têm direito sobre suas obras, dependendo de sua autorização a



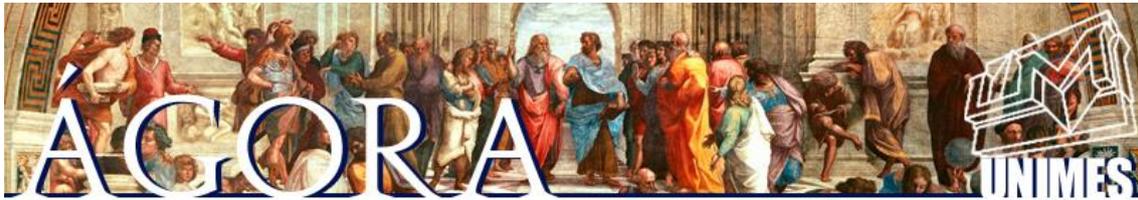
alteração, distribuição ou comercialização das mesmas. Porém, estima-se que livros protegidos, por terem muito menos visibilidade, são esquecidos até que sejam novamente encontrados (caso aconteça) quando entram em domínio público.

Com essas informações, pode-se notar que o acesso à leitura cresce de forma elevada com a digitalização, uma vez que a internet possibilita a troca de dados sem que o limite geográfico atrapalhe. Dessa forma, o compartilhamento de informação também cresce – o que faz com que as bibliotecas virtuais sejam cada vez mais alimentadas – e, com ele, o aprendizado. Além disso, alguns leitores digitais já possibilitam a troca de *e-books* entre dispositivos. O *Nook*, da Barnes&Noble, por exemplo, permite que o usuário empreste um livro a outro leitor por duas semanas. Durante este tempo, a obra sairá de seu dispositivo para ficar no *e-reader* de quem pegou emprestado. Assim, aos poucos a permutação entre livros adquiridos a partir de lojas virtuais também começará a ser permitida em leitores digitais, favorecendo a leitura e despertando o interesse do usuário.

## 2.2 A ascensão dos *audiobooks*

Por outro lado, como uma complementação dos livros eletrônicos, tem-se os *audiobooks*. Eles são uma versão narrada dos *e-books*, uma gravação, a princípio pensados para portadores de deficiência visual – que hoje têm o chamado “livro falado”, com características distintas do audiolivro. Logo passaram a ser usados por pessoas em situações que as impediam de ler, como, por exemplo, no trânsito. Hoje em dia, é uma ideia em ascensão e um mercado que tem gerado apostas, visto que já não mais depende de suportes como o CD e podem ser encontrados com facilidade *online* – seja para *download* ou para ouvir conectado.

Nos Estados Unidos, o crescimento dos audiolivros tem sido intenso, com mais de 35 mil produzidos em 2014. O Brasil tem tentado seguir o mesmo caminho, apostando no intenso uso de *smartphones* para disseminar o formato a partir de aplicativos. O interesse maior tem ocorrido por parte dos simpatizantes do rádio e das novelas, bem como pessoas com a vida corrida e sem tempo para a leitura.



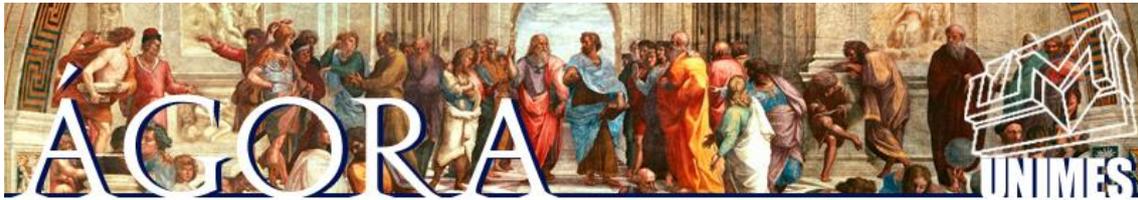
A gravação dos livros geralmente é feita por narradores profissionais, que utilizam entonação correta e técnicas de manter o diálogo corrente. Porém, com a popularização dos *audiobooks* e, conseqüentemente, do interesse do público, a internet tem buscado formas de manter os *downloads* gratuitos por meio da gravação amadora. Isso pode ocasionar a perda de funções importantes da narração e narrativa, bem como a possível falta de efeitos sonoros (que ajudam na ambientação), falta de revisão apropriada, baixa qualidade de áudio, erros de entonação, dentre outros empecilhos acarretados pela insuficiência de recursos.

Com a internet fazendo com que a literatura se reinvente, surgem questões a respeito da formação e do conceito de leitor. A literatura na internet afeta de forma positiva ou negativa quem a recebe? Quem ouve um *audiobook* pode ser considerado um leitor? Até onde um *e-book* consegue oferecer a mesma experiência do códice a quem lê?

### 2.3 Os novos formatos e a leitura

Em uma entrevista concedida por Pierre Lévy (2011) ao jornal O Globo, o filósofo afirma que “no futuro, não haverá suportes físicos para levar a informação”. A suposição de que um dia os livros físicos possam não mais existir causa divergência de opiniões e emoções nos amantes da sexta arte. A ideia que se tem de literatura tradicional envolve a palavra escrita no papel, não na tela, e qualquer coisa que fuja do convencional é motivo de receio. Ainda na mesma entrevista, Lévy diz que é necessário que haja transição do suporte físico para o digital especialmente por parte da imprensa, visto que restringir a informação por medo de perder rentabilidade faz com que os grupos de mídias fiquem estacionados no passado. Como o próprio filósofo diz, se estes grupos não se adaptarem, “serão dinossauros e vão morrer”.

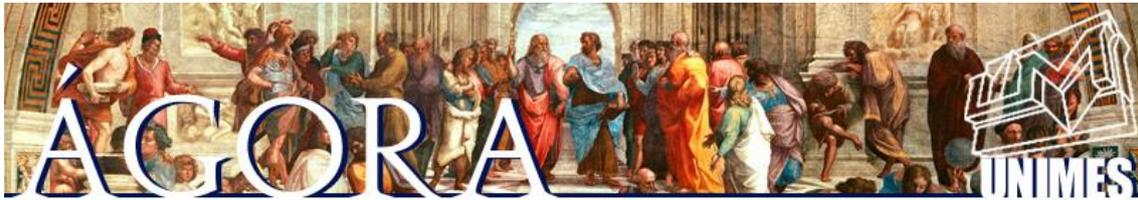
Apesar da cibercultura sofrer menos preconceito que 20 anos atrás, as controvérsias a respeito da leitura digital ainda são muitas. O leitor tradicional estranha o formato, por falta de costume e defende o códice como leitura real. O *e-book* tem por característica facilitar a vida do leitor, bem como modernizar a literatura, de forma a deixar a leitura mais interessante e interativa. A reivindicação maior, porém, vem do



fato de que a maioria dos livros eletrônicos são lidos em *tablets* e computadores, e por haver mais possibilidades de interação no dispositivo, o leitor pode se distrair com mais facilidade. Às vezes, ao ler, resolve buscar o significado de uma palavra no dicionário *online* e acaba navegando na internet, ou recebe *e-mails* durante a leitura e se desconcentra, mesmo que por pouco tempo.

Contudo, as distrações – mesmo que diferentes – também ocorrem no livro impresso. Não é isso que determina o quanto a literatura eletrônica é melhor ou pior que a tradicional. Deve-se considerar que todas as escolas literárias representam um momento histórico e são específicas de tal, portanto, na era digital, é difícil pensar em uma literatura que se mantenha impressa, sem evoluir para os dispositivos eletrônicos. De acordo com Lévy (2011), “no futuro, a grande maioria dos livros será lida nos *tablets* ou em periféricos como o Kindle, muito pela possibilidade de interatividade. Os livros passarão a ser escritos dessa forma, com esse objetivo”, pois os elementos literários são estruturados de acordo com seus leitores; com a literatura passando a ser digital, haverá a necessidade da participação do internauta para que haja uma interação entre o conteúdo e quem lê.

Um exemplo de literatura totalmente digital são os ciberpoemas de Sérgio Capparelli, que são claramente feitos para que exista uma troca de ações do leitor com o suporte digital. Os ciberpoemas são uma forma de fazer com que o interesse seja aflorado ou aumentado no usuário da web: pode-se criar poemas a partir de frases pré-estabelecidas, fazendo da literatura também um jogo, uma forma de diversão. Além do autor supracitado, há muitos outros sites dedicados à ciberpoesia e *e-books* que exigem a participação do usuário para que a história se movimente. Todos eles passam pelo mesmo questionamento: mas é possível passá-los para o papel e continuar sendo literatura? A resposta com certeza seria que sim, visto que o resultado final da interação é sempre a literatura. Porém, essa é a diferença do suporte digital para o impresso: neste, recebe-se tudo pronto e é dado preferência à leitura em si, ela é o processo e o objetivo; naquele, a interação promove a criatividade e faz do leitor agente ativo e essencial de sua leitura. Há um processo antes que o objetivo, que é a leitura, seja alcançado.

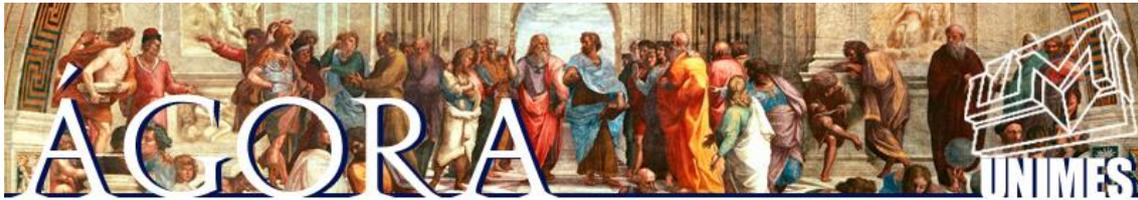


Da mesma forma, questiona-se o uso dos *audiobooks* como alternativas ao livro impresso ou ao ato propriamente dito de passar os olhos por linhas de palavras. O leitor de livros narrados, de fato, lê? Pode-se pegar três conceitos de leitura para responder tal questão: segundo o dicionário Michaelis *online*, ler é “conhecer, interpretar por meio da leitura”; para o Novo Dicionário Aurélio de Língua Portuguesa (1996), é “percorrer com a vista (o que está escrito) proferindo ou não palavras, mas conhecendo-as” (p. 1023). Há duas formas de entender a leitura a partir de tais definições: uma defende que é necessário que se passe os olhos nas palavras, outra diz que se trata apenas da interpretação.

É preciso considerar a época das fontes e pesar a influência da mesma no que está sendo estudado. Percebendo que o dicionário Aurélio é de 1996 e o Michaelis oferece uma definição atual, pode-se, portanto, entender que a leitura é a maneira que o indivíduo interpreta um conjunto de informações, visto que a visão de leitura foi também uma dentre as várias perspectivas que mudaram em vinte anos. Ler exige um processo mental, uma atuação significativa de quem recebe as informações, não se trata apenas de percorrer a vista por algumas páginas sem importar-se com o conteúdo, sem que haja assimilação. Neste caso, o ouvinte de audiolivros é leitor, posto que se conecta com o autor e consegue produzir sentido, que é o resultado da leitura.

De acordo com Negroponte (2002, p. 77), “hoje, as grandes mudanças nos computadores e nas telecomunicações emanam dos aplicativos, das necessidades humanas básicas, muito mais do que das ciências materiais básicas”. Pode-se transpor essa ideia para as mudanças, também, na literatura: a correria do dia-a-dia, o trânsito rotineiro, são situações que fazem com que o ato de sentar no sofá e ler um livro torne-se menos simples. As necessidades humanas básicas (como a leitura) sobrepõem, de fato, os conceitos científicos, visto que as mudanças têm ocorrido para facilitar a vida do indivíduo, e essa é a principal característica do *audiobook*.

As futuras interfaces homem-computador serão baseadas na delegação de tarefas, e não no vernáculo da manipulação direta - menus que descem, pipocam, cliques - e do comando por mouse. A 'facilidade de uso' tem constituído uma meta tão obrigatória que, às vezes, nos esquecemos de que muitas pessoas simplesmente não querem usar a máquina: querem que ela desempenhe uma tarefa. (p. 100)



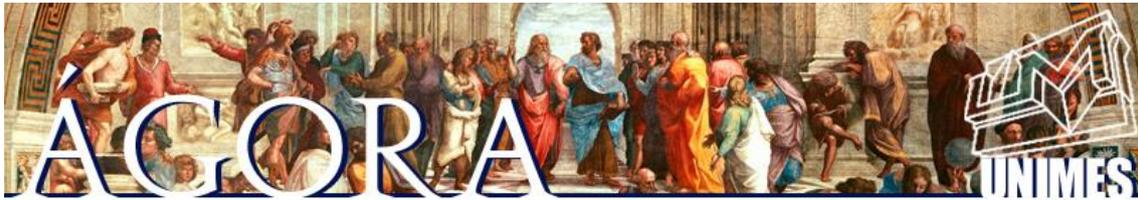
Assim, acredita-se que a literatura impressa e a eletrônica ainda irão conviver por um bom tempo. Todavia, o crescimento das mídias digitais só tende a aumentar, o que exigirá uma adaptação por parte dos veículos de informação, como a imprensa, as editoras e as bibliotecas.

### **3. CIBERPOEMAS E PODCASTS: A LITERATURA NO CONTEXTO DAS NOVAS MÍDIAS DIGITAIS**

O advento das novas tecnologias e a incorporação de linguagens gráficas e suas diferentes interfaces para o interior da arte literária trouxeram profundas transformações ao que se concebia até então como cultura visual. Formatos de linguagem recheados de caracteres cinéticos, diagramas policromáticos e interfaces diferenciadas, disponíveis ao leitor na distância de apenas um clique, fizeram eclodir uma nova revolução à já revolucionária estética vanguardista e desafiaram a tradicional organização dos textos, bem como as categorias de análise artística baseadas na estética tradicional - ficção e verossimilhança, forma e conteúdo, representação e símbolo, linearidade e encadeamento, entre outros.

Essas novas possibilidades de produção literária dentro do contexto digital passaram a propiciar ao leitor um espaço de participação para além da proatividade, mas baseado na franca interatividade, inserindo esse leitor – agora “usuário” – no epicentro de um processo dinâmico de leitura e coprodução de textos, fenômeno passivo de contínuas atualizações.

Dentro do “jogo da leitura digital”, o leitor (e também usuário) passou a dispor de ferramentas com as quais, interagindo, criaria novos sentidos. Nessa perspectiva, é possível realizar duas constatações distintas: primeiramente, os benefícios da máquina, a qual, por meio de seus inúmeros recursos gráficos, viabilizou o desenvolvimento de novas formas de produção literária (como os ciberpoemas), conferindo a tais produções a ocorrência concomitante de movimentos, cores e, também, sons; por outro lado, a relativa subversão da máquina pelo autor, no momento em que, a despeito do certo “engessamento” sobre o qual uma plataforma de dados é construída, ele (o autor) se



vale dos recursos tecnológicos na concepção de seu texto e, assim, acaba estimulando o exercício criativo dos leitores, os quais poderão construir sentidos individuais e/ou, principalmente, coletivos, numa rede de cocriações que se expande progressivamente.

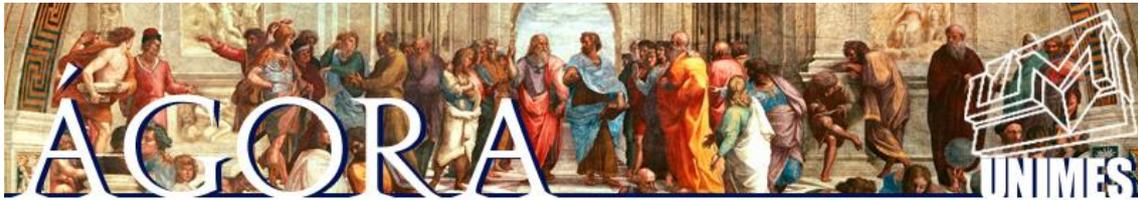
É importante destacar que a evolução das novas formas de produção literária, amplamente hibridizadas, guardam resíduos de períodos anteriores, com os quais interagem e paulatinamente se sobrepõem, num processo histórico repleto de momentos de transição, dos quais resultam formas de produção cada vez mais mescladas (CAPPARELLI, GRUSZYNSKI & KMOHAN, 2000, p. 74). Desse modo, é possível encontrar produções contemporâneas no universo digital com características de momentos anteriores, demonstrando que essas transformações, embora profundas, compartilham moldes antigos, interpenetrando-se e entrecruzando-se, mas também são capazes de criar novos modelos estéticos.

No universo virtual, a “não fixidez” das linguagens – fluidas e em constante interação – exigem um leitor que possua certas habilidades técnicas (*idem*, p. 81), uma vez que ele também é usuário, dentro do contexto de interação homem-máquina. Essa e outras grandes mudanças causadas pela Era Digital, bem como o impacto dessa revolução na Arte, apresentam pontos de convergência que devem ser levados em conta, sobretudo quando se considera a evolução dos produtos tecnológicos, do mais rudimentar ao mais complexo, dentro do ambiente informacional. Nesta senda, entretanto, é fundamental que as análises estejam pautadas no entendimento de que “o virtual não substitui o real”, mas “multiplica as oportunidades para atualizá-lo” (LÉVY, 1999, p. 90).

Acerca da incorporação da literatura ao contexto dessas novas mídias, realizar-se-ão algumas considerações sobre as produções literárias da internet, selecionando, para tal, as mídias em forma de ciberpoemas e as produções artísticas disponibilizadas em formato *podcast*.

### **3.1 Ciberpoemas: novas relações entre leitor e poesia**

Num contexto de novas mídias digitais surgindo a todo instante, eclodindo nas redes por meio de inúmeros veículos, novas formas de conceber a produção literária



vêm ocupando os espaços cotidianos da vida de um número cada vez maior de pessoas, globalmente interconectadas por meio da internet. Nesse caminho, a natureza fluida da Arte acaba encontrando seu lugar de expressão também no ciberespaço, território no interior do qual a linguagem simbólica de expressões poéticas é potencializada, já que é “lugar de inúmeras possibilidades, pontos de vista e formas de viver” (FREIRE, R. S. *et al*, 2010, p. 02).

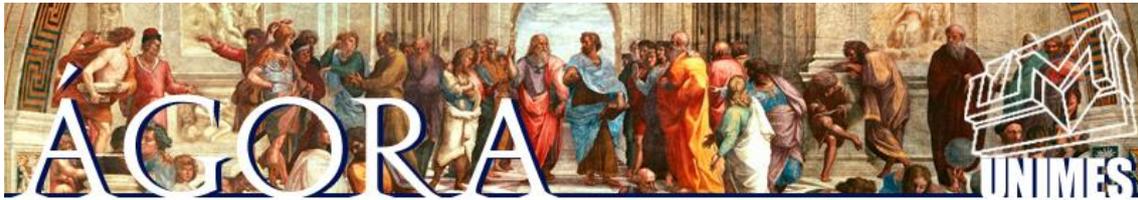
Como o próprio nome permite supor, ciberpoemas são poemas concebidos na internet (alguns são poemas visuais adaptados à linguagem digital, incrementando-se dos mecanismos por ela concedidos), os quais, com os recursos tecnológicos propiciados pela plataforma virtual-eletrônica, convidam o leitor à interação com o texto e à construção de novos sentidos diante do computador. Assim, o leitor, autônomo diante do texto, pode ter a chance de ampliar seus caminhos de leitura, graças à possibilidade de, também, realizar conexões hipertextuais.

Distinguindo-se dos poemas visuais (como os de vanguarda, por exemplo), os ciberpoemas não se apresentam como estruturas textuais rígidas e fixas dentro de um suporte (um papel em branco, por exemplo). Superando esse formato, eles possuem caráter altamente dinâmico, já que os textos poéticos (em linguagem verbal ou não-verbal), ainda que tenham recursos estéticos conhecidos (aliterações e assonâncias, por exemplo, no caso de textos verbais), podem caminhar livremente sobre a tela do computador, dependendo do poema que se está lendo. Tal característica confere ao ciberpoema uma dinâmica de produção, construção e circulação de sentidos extremamente peculiar. Na internet, é possível encontrar vasto material sobre poemas visuais, como diversas produções literárias de autores da Universidade de Buffalo, nos Estados Unidos<sup>4</sup>.

Nos ciberpoemas, o leitor é convidado a interagir com textos que combinam linguagens, caracteres audiovisuais e sonoros, muitas vezes com características de jogos virtuais, que se interpenetram e fazem com que o poema torne-se híbrido dentro do plano artístico digital (*idem*, p. 06). Além disso, o ciberespaço – espaço no qual a

---

<sup>4</sup> O site da Universidade disponibiliza uma galeria de poesias visuais através do endereço <<http://wings.buffalo.edu/epc/gallery/>>

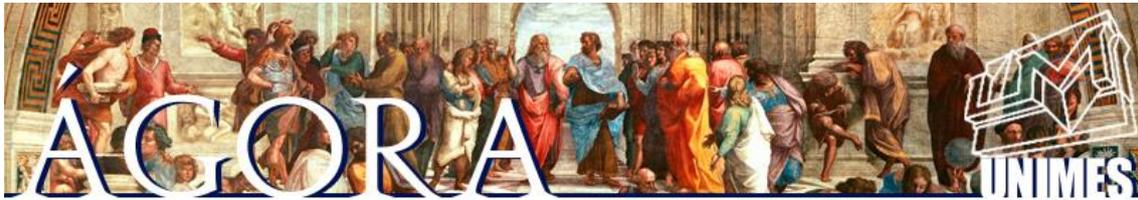


ciberpoesia subsiste – propicia ao leitor-usuário o contato com outros leitores-usuários, interação que amplia as possibilidades de leitura e construção de sentidos, promovendo importantes rupturas nos parâmetros convencionais de apreciação e leitura mesma de textos poéticos.

Freire *et al.* (*ib idem*, p. 08) elencam características do ciberpoema, as quais seriam interatividade, hipertextualidade, alinearidade/multilinearidade, recursos estéticos multimidiáticos, colaboratividade. Para eles, a *interatividade* reconhece-se por tornar autor e leitor tão próximos no ponto de encontro da leitura que o leitor, na sua livre escolha de como construir os sentidos possíveis, acaba muitas vezes se tornando coautor. A *hipertextualidade* seria a possibilidade de, a um clique, o leitor-usuário acessar outros textos, estabelecendo inúmeros diálogos, a fim de complementar a leitura. Na *alinearidade/multilinearidade* do ciberpoema, o texto provoca a quebra dos paradigmas tradicionais de leitura linear, “do começo ao fim”, sendo que o leitor é quem definirá o começo ou fim de sua própria experiência de leitura. Por *recursos estéticos multimidiáticos*, os autores entendem que o ciberpoema pode reunir vídeo, áudio, imagens, animações, entre outros recursos, interconectando linguagens que só seriam possíveis no ciberespaço. Finalmente, a *colaboratividade* encerra uma das principais e mais evidentes características do ciberpoema, pois as múltiplas possibilidades de interação no mundo virtual fazem com que os leitores sejam, ao mesmo tempo, leitores e colaboradores, eis por que a ciberpoesia seria, também, “polifônica” (p. 11). Acerca disso, Capparelli, Gruszynski & Kmohan (2000, p.74) aduzem:

As possibilidades do hipertexto na ciberpoesia vão muito além da convergência de diferentes linguagens. Elas abrem também uma janela para a interatividade, isto é, a participação do navegador no poema, numa interação que tem por base um processo de controle e resposta entre o usuário e o computador. (p. 80)

No site <[ciberpoesia.com.br](http://ciberpoesia.com.br)> é possível perceber a dinâmica dos ciberpoemas de modo bastante claro. Idealizado por professores da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, o site traz dez poemas que podem ser lidos em sua forma puramente visual, ou como ciberpoema, isto é, com recursos sonoros, audiovisuais e gráficos que conduzem o leitor à experiência de leitura multimidiática. Cada poema pode ser lido em



sua forma visual, sem a disponibilidade dos recursos digitais, ou em sua versão ciber. Na versão ciber, o leitor-usuário participa da “(re)construção” do texto, como no poema “Chá”. Nele, o leitor tem disponíveis diante da tela alguns ingredientes, podendo escolher quais, aleatoriamente ou não, colocará dentro de uma xícara. O cenário é lúdico, multicolorido e dinâmico, com caracteres e leiautes bastante atraentes para um passeio “ciberartístico”. O resultado disso é um poema de cores e formatos diferentes para cada sequência ou seleção de ingredientes que se coloque dentro da xícara.

Os ciberpoemas, enfim, ampliam as possibilidades de leitura e criação do leitor-usuário no ciberespaço, meio que conta com diversos recursos funcionais e inovadores, capazes de transformar o ato da leitura numa experiência plural e repleta de novos elementos simbólicos, alterando as relações entre leitor e poema.

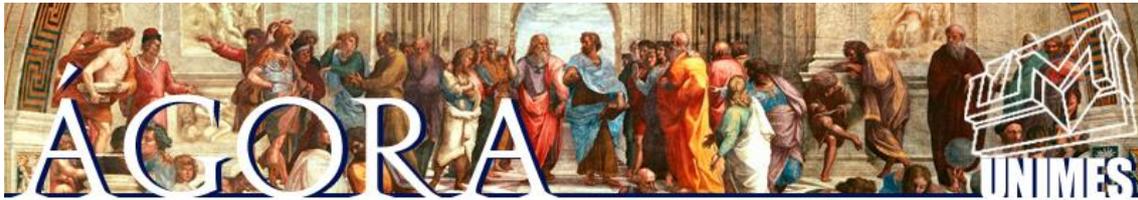
### **3.2 Podcasts e literatura: arte para leitores ouvintes e/ou ouvintes leitores**

Assim como a literatura também pode se expressar por meio de poemas (entre outros gêneros literários) concebidas na internet, tais como os ciberpoemas, discutidos no tópico anterior, há textos literários reproduzidos em áudio e disponibilizados exclusivamente no formato de multimídias sonoras, criadas para que o usuário ouça-as diretamente na rede ou faça o download de arquivos para ouvi-los posteriormente nos mais diversificados suportes. Fala-se aqui, especialmente, de um recurso multimídia chamado *podcast*.

O termo *podcast* (também chamado *podcasting*) surgiu da fusão entre as palavras *iPod* (termo registrado pela Apple – gigante global de produtos eletrônicos – para tocadores de áudio em formato digital) e *broadcast* (também “*broadcasting*”, que significa “transmissão”). Resumidamente, “é uma mídia de transmissão de informações”<sup>5</sup> que possibilita o armazenamento e a transmissão de dados em áudio, capazes de serem ouvidos diretamente nos sites ou baixados para o computador do usuário, ficando a critério deste o destino da mídia (como um mp3 player, um *iPod* etc) e/ou *quando* irá ouvi-la. Assemelha-se a uma rádio na web, com a diferença crucial da

---

<sup>5</sup> É possível conferir em <<http://mundopodcast.com.br/artigos/o-que-e-podcast/>>



REVISTA ACADÊMICA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

UNIVERSIDADE METROPOLITANA DE SANTOS

Vol.1 – Número 1- DEZ.2015

*atemporalidade* do acesso a essa mídia: o usuário, autônomo, decide o momento em que usufruirá daquele conteúdo sonoro.

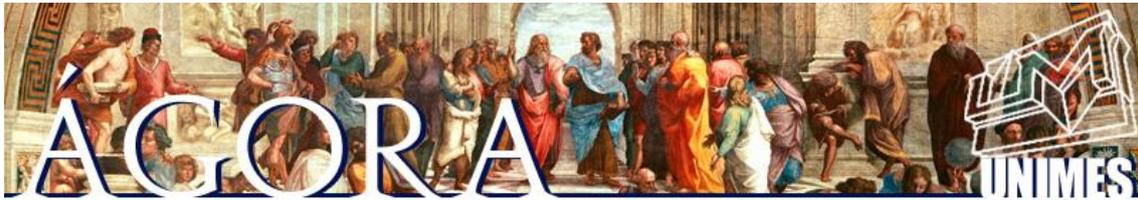
Uma das grandes vantagens dessa mídia digital é a possibilidade de ouvir os áudios em diferentes momentos e circunstâncias. Pode-se, por exemplo, ter a comodidade de ouvir a narração oral de algum clássico da literatura enquanto se dirige pela cidade, bem como ouvir um comentário crítico de determinada obra literária ao longo de uma caminhada matinal. Há, enfim, uma diversidade considerável de ações cotidianas que podem ser feitas enquanto se ouve um conteúdo sonoro, artístico ou não, em formato *podcast*.

O usufruto da mídia *podcast* inclui outra importante vantagem. Embora o download do arquivo somente seja possível a partir de uma conexão com a internet, para se ouvir o áudio não é necessário estar conectado; basta tê-lo salvo e armazenado no computador, sendo possível acessá-lo a qualquer hora, à livre escolha do usuário.

Trazendo essas referências para o contexto das produções artísticas encontradas no ciberespaço, é fácil constatar uma variedade abundante de sites com conteúdo literário em formato *podcast*. No nicho cibernético em que circulam assuntos de literatura, encontram-se áudios nos quais os locutores (os quais normalmente são ávidos leitores de textos literários e, simultaneamente, grandes interessados por assuntos relativos à tecnologia): narram contos de autores já consagrados; comentam sobre obras literárias universais; realizam debates sobre o mercado editorial, autores e outros leitores-usuários-colaboradores; resenham oralmente obras literárias; publicam textos de ficção, entre outros.

No ambiente virtual das produções literárias, o consumidor de multimídias digitais como o *podcast*, sendo leitor-usuário assíduo nos canais fornecedores desse tipo de conteúdo, pode acompanhar as novas publicações a partir da assinatura do site (através da tecnologia RSS), atualizando-se constantemente.

Em uma imensa lista de opções, três sites foram selecionados para discussão neste subtópico, todos eles voltados à esfera literária, com conteúdos disponíveis em



mídias *podcasts*. O primeiro deles é o “Homo Literatus”<sup>6</sup>, idealizado por Vulto Reis e mantido por ele e mais uma equipe de onze pessoas, é um dos exemplos de canal interativo na internet no qual se encontram não só *podcasts*, mas inúmeras informações literárias, que convidam o leitor a colaborar e a expandir as produções colocadas no canal, quer por meio do envio de produções autorais, quer por comentários feitos nas publicações disponíveis. Na definição do próprio site, verifica-se que ele “resgata os clássicos, apresenta a vanguarda e ainda proporciona discussões literárias”, “incentivando a produção de literatura a partir dos contos e crônicas publicados” (Disponível em <[homoliteratus.com/homo-literatus](http://homoliteratus.com/homo-literatus)>).

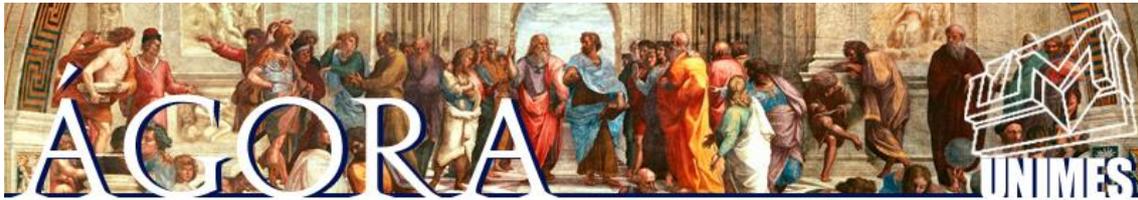
Nesse site, há uma seção exclusiva dedicada a edições em formato *podcast*, designada “30:MIN”. Nela, podem ser encontrados diversos áudios, com duração aproximada de 30 minutos cada um, nos quais se abordam assuntos literários variados. Na edição de número 98, por exemplo, intitulada “098: litros e porres de João Ubaldo”<sup>7</sup>, publicada em 24 de agosto de 2015, os leitores-locutores realizam um passeio crítico-literário pelas obras de João Ubaldo Ribeiro, autor pós-modernista da literatura brasileira, comentando seus contos e romances, mesclando observações agudas com uma boa dose de humor e sarcasmo. O fim do áudio provoca os ouvintes, chamando-os à interação direta e propondo-lhes um questionamento: “Se você pudesse fazer uma pergunta na mesa de bar para João Ubaldo Ribeiro, qual seria?” Abaixo desse desafio, seguem-se diversos comentários dos leitores e usuários do canal, com respostas curiosas, bem-humoradas e até indicações de outras obras de João Ubaldo, não mencionadas naquele *podcast*. Esse fluxo de informações favorece a interação entre debatedores (locutores-locutores) e usuários (locutores-leitores), bem como entre usuários e usuários (que também são leitores).

Outro exemplo de *podcasts* que discutem assuntos literários são os contidos no site “Literário Cast”<sup>8</sup>. Nesse portal, o leitor encontra áudios direcionados à discussão crítica de tópicos da literatura de maneira desembaraçada e informal, tal qual uma

<sup>6</sup> Disponível em <<http://homoliteratus.com/homo-literatus/>>

<sup>7</sup> Disponível em <<http://homoliteratus.com/30min-098-litros-e-porres-de-joao-ubaldo/>>

<sup>8</sup> Disponível em <<http://literariocast.com/>>



REVISTA ACADÊMICA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

UNIVERSIDADE METROPOLITANA DE SANTOS

Vol.1 – Número 1- DEZ.2015

conversa entre amigos. Na edição de número 75<sup>9</sup>, de 10 de junho de 2015, os locutores debatem a respeito da literatura portuguesa, analisando o contexto histórico e social em cujo interior os autores mencionados estavam inseridos e respectivas influências nos textos, de Camões a José Saramago, passando por Camilo Castelo Branco, Eça de Queiroz, Fernando Pessoa, incluindo diálogos com a poética de Florbela Espanca e Virginia Woolf, entre outros. A participação de uma pesquisadora de literatura portuguesa, Danielle Klizas, enriquece as discussões, incrementando os tópicos com observações descontraídas, mas não por isso menos aprofundadas. O site disponibiliza *podcasts* mensais e semanais, contando com espaço para as opiniões do leitor.

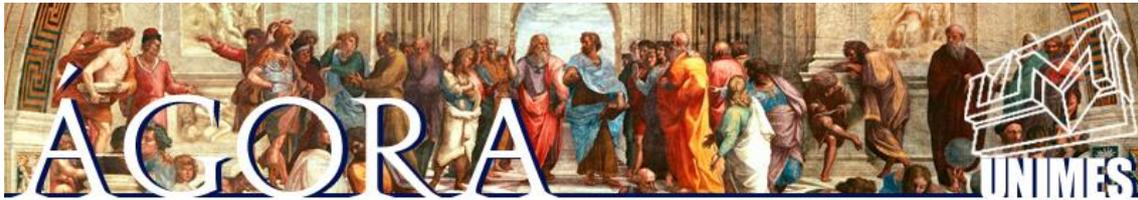
O terceiro e último site escolhido trata-se do blog “Rádio Poeta”<sup>10</sup>, site de publicações literárias exclusivamente em formato *podcasts*. Nascido em 2007, o site foi inaugurado “com o intuito de difundir literatura brasileira e seus mais diversos gêneros através de *podcasts* literários” (Disponível em <radiopoeta.wordpress.com/about>). Na edição de 11 de agosto de 2015, Alan Villela, idealizador do site, apresenta a narração dramática de um texto de Clarice Lispector, a saber, “Cem anos de perdão”. Com trilha sonora ao melhor estilo sinfônico, o locutor (que é o próprio fundador do blog), em tom de declamação, narra o texto em voz pausada e lenta, possibilitando ao ouvinte uma especial inserção no conteúdo sonoro. O texto curto, de onze parágrafos, ganha caracteres especiais, combinando a voz do locutor à música erudita de Luciano Gallet, “Batuque”, interpretada pela Orquestra Sinfônica Nacional da Universidade Federal Fluminense, elementos que criam importantes efeitos de sentido e enriquecem a experiência estética do leitor-ouvinte. Esse *podcast* tem duração aproximada de 5min57s. Importa acrescentar que o site Rádio Poeta possibilita aos leitores-ouvintes o envio de textos autorais ou clássicos para serem editados e gravados, além de viabilizar o compartilhamento de informações relativas à literatura, também abrindo espaço para a participação do leitor por meio de comentários.

Os *podcasts*, como um dos novos produtos tecnológicos da revolução cibernética, corroboram o entendimento de que as redes são espaços cada vez mais

---

<sup>9</sup> Disponível em <<http://literariocast.com/literariocast-75-literatura-portuguesa/>>

<sup>10</sup> Disponível em <<https://radiopoeta.wordpress.com/>>

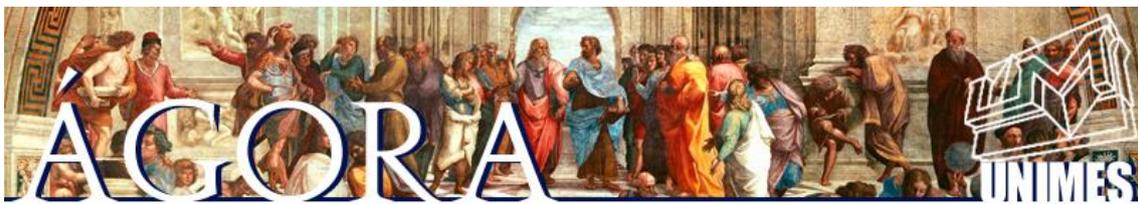


colaborativos e de interação contínua, tendendo a dissolver a concepção de autoria conferida exclusivamente a um único indivíduo. Assim como o leitor participa ativamente como coautor na leitura dos ciberpoemas e construção de sentidos, nos *podcasts* o leitor torna-se ouvinte, apreciador e colaborador das produções, estreitando seu relacionamento tanto com locutores como outros usuários que partilham interesses comuns.

Por fim, para analisar as produções literárias em circulação nesse contexto de mídias digitais, é necessário estabelecer parâmetros específicos, revendo as posições do leitor e do texto, compreendendo que as práticas literárias, uma vez presentes no ciberespaço, não de adquirir o caráter “escorredadio” próprio desse meio, que é “lugar de inúmeras possibilidades, pontos de vista e formas de viver” (FREIRE *et al*, 2010, p. 02).

#### **4. DA INTERNET À LITERATURA: NARRATIVAS INTERATIVAS, JOGOS NARRATIVOS E LIVROS-JOGOS**

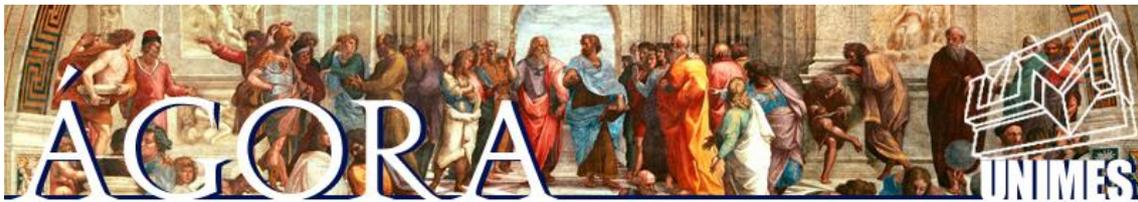
E eis que chegamos a um tipo de produção cultural que, por mais que não se caracterize como literatura, pode trazer debates interessantes acerca da natureza da literatura da e na internet – principalmente a narrativa literária – a partir de exemplos paradigmáticos: os jogos eletrônicos. É notável como a maioria de seus exemplares mais arcaicos, lançados tanto para *videogames* quanto para computadores, pouco tinham de narrativa. *Tennis for Two* (1958), *Space Invaders* (1978) e *Asteroids* (1979) são apenas alguns dos exemplos de jogos que se sustentam predominantemente em sua jogabilidade e desafio – elementos composicionais próprios da mídia dos jogos eletrônicos. Com alguma boa vontade é possível considerar que esses jogos possuem uma narrativa que precede cada partida, não muito além de um contexto básico, uma premissa inicial para justificar os precários elementos visuais e seus métodos de jogabilidade: *Tennis for Two* trata de uma partida entre dois jogadores de tênis; *Space Invaders* conta uma tentativa – sempre frustrada – de impedir que o planeta seja invadido por alienígenas; e *Asteroids* retrata as manobras de uma nave espacial na tentativa de sobreviver em uma área repleta de asteroides.



A constante evolução tecnológica dos computadores e *videogames* foi caracterizada pelo progressivo aumento de memória de armazenamento e velocidade de processamento de dados, dentre outros fatores. Esse fenômeno acompanhou e, em certos aspectos, impulsionou a evolução dos jogos eletrônicos como produto cultural. Os desenvolvedores de jogos tiveram um acesso cada vez maior a recursos, o que resultou em um amadurecimento da mídia, não apenas em termos técnicos, como gráficos e sonoros, mas também em uma maior elaboração e complexidade de seus elementos composicionais específicos, como a própria jogabilidade e, concomitantemente, a narrativa dos jogos eletrônicos. Se anteriormente era impensável sequer dar diálogos escritos aos personagens dos jogos, pelo simples fato de que não havia espaço na memória dos cartuchos para o armazenamento de tais informações, agora os novos suportes, como *blu-ray* ou HDs, permitem o armazenamento de dezenas de horas de diálogos narrados por diferentes atores, que interpretam os diferentes personagens dos *videogames*.

Esse pode parecer um fenômeno recente, mas se trata de um processo de evolução dos *games*. O *Nintendo Entertainment System*, lançado em 1983, já possuía alguns jogos com um foco maior em narrativa, principalmente os pertencentes ao gênero de *RPG – role-playing games*, inspiradores nos jogos de mesa de mesmo nome. *Dragon Warrior* (1986), *Final Fantasy* (1987) e *Ys* (1988) são apenas alguns exemplos de jogos do gênero, alguns dos quais possuem continuações até os dias atuais.

Todo esse processo de evolução da narrativa como elemento composicional dos *videogames* torna-se importante para a teoria da narrativa literária ao considerar aspectos mais específicos dos jogos eletrônicos e o modo como eles podem influenciar a arte literária, principalmente nos atuais contextos ciberespaciais. Em primeiro lugar, jogos eletrônicos podem ser caracterizados como uma mídia predominantemente interativa. No caso, por mais que existam sempre limitações impostas pelos programadores, quando eles definem as regras de jogabilidade que nortearão seu jogo, a interação do jogador ainda costuma ser fundamental para que o jogo – e, conseqüentemente, sua narrativa – avancem. Dessa forma,

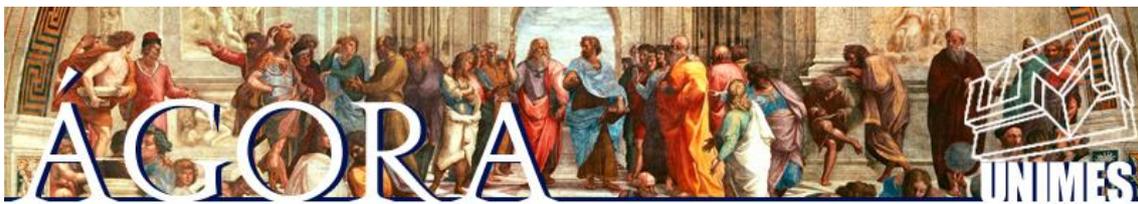


O videogamista parece controlar o percurso de narrativa, ser o autor da história. Ao invés de seguir apenas o que outro escreveu, ou o roteiro de um filme que outros escreveram e filmaram, ele monta a sua história, que fica em aberto, com vários desenvolvimentos possíveis, níveis de dificuldade a serem ultrapassados como se fossem capítulos de um romance. Ele parece aproximar-se do conceito de “obra aberta” e da posição de um “leitor participante”, que ajuda a construir ativamente a “obra”. Esta não é apenas produto de um autor, mas de um leitor participante, um “receptor” que não é mais apenas um receptor, mas um ativo construtor. (KOTHE, 2007, p. 248)

Poder-se-ia pensar, todavia, que há algum tipo de interação mesmo nas formas narrativas literárias tradicionais, no decorrer do processo de leitura, durante o qual haveria algum tipo mínimo de interação entre leitor e obra, num nível de decodificação verbal e interpretação de signos. Não obstante, as narrativas dos jogos eletrônicos distinguem-se não por serem necessariamente “mais interativas”, mas sim por serem interativas de uma maneira distinta, possibilitando, em alguns casos, um efetivo “sentido de agência”, que “[...] é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas.” (MURRAY, 2003, p. 127).

Inseridas na estrutura dos jogos eletrônicos, essas decisões e escolhas podem tomar formas distintas. Isso se dá, em primeiro lugar, devido ao fato de existir uma quantidade considerável de gêneros de jogos eletrônicos. Como citado anteriormente, jogos de *rpg*, por exemplo, caracterizam-se por possuírem narrativas extensas, com uma quantidade considerável de personagens. Sua narrativa, contudo, muitas vezes é mais linear do que a dos jogos do gênero *sandbox*, caracterizados por um mapa extenso, quase que totalmente aberto ao jogador, que pode explorá-lo de acordo com sua vontade, sem uma ordem específica. Assim, mesmo nos jogos eletrônicos, a agência limita-se de acordo com o estilo do jogo.

Os jogos eletrônicos, todavia, não são o único tipo de produção cultural a tentar criar experiências narrativas que causem uma impressão efetiva de agência. Determinadas vertentes da arte teatral, por exemplo, são apresentadas justamente esperando constante participação de seu público, num nível que vai além da mera quebra da quarta parede. A própria literatura, por sua vez, já bebeu da interatividade como ferramenta de suas composições, em alguns exemplos de obras influenciadas



REVISTA ACADÊMICA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

UNIVERSIDADE METROPOLITANA DE SANTOS

Vol.1 – Número 1- DEZ.2015

pelos próprios jogos eletrônicos. Os livros da coleção “Você é o herói”, como *A Torre do Olho do Dragão*, de Kem Antilles (1995), possuíam justamente a premissa de que “você conduz a aventura!”, ao fazer o amistoso convite aos seus leitores:

Caro Leitor. Está preparado para enfrentar desafios em mundos fantásticos? Então comece a ler esta história emocionante. Ao se deparar com uma escolha, pense cuidadosamente e decida-se. Depois, vá para o capítulo indicado. Suas escolhas irão conduzindo a aventura e, se for sábio e tiver sorte, poderá se dar bem. Tudo depende de você! (ANTILLES, 1995, p. 1)

Também conhecidas pela alcunha de “livro-jogo”, as obras dessa coleção caracterizam-se por conter escolhas ao término de cada capítulo, geralmente compostas por duas opções. Por meio delas, o leitor é convidado a continuar a fábula a partir de determinada página, de acordo com sua preferência de ação, como no exemplo:

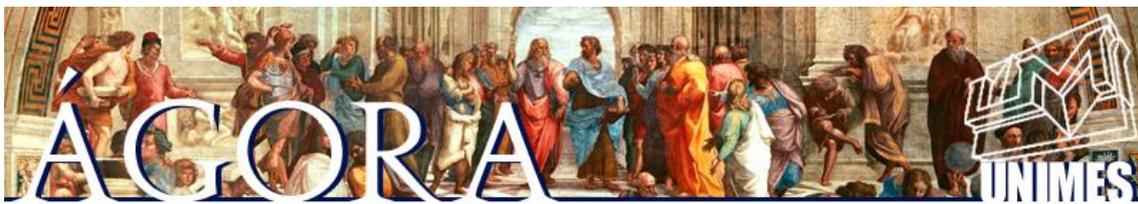
Se seguir a ravina, a floresta ficará mais espessa e poderá se abrigar dos inimigos. Por outro lado, na caverna poderá fugir sem deixar rastros... mas, também, poderá ficar encurralado lá dentro. Você escuta os orcs se aproximando.

Se decidir entrar na caverna, volte para 3.

Se decidir seguir a ravina até a floresta, volte para 17. (ANTILLES, 1995, p. 81)

Como o próprio nome diz, essas obras procuram reproduzir, no meio impresso, parte de experiência de um jogo. Nesse caso, vale ressaltar que suas fontes de inspiração não são apenas os jogos eletrônicos, mas também as aventuras de um *RPG* de mesa (*role playing games*, uma mistura de jogo de tabuleiro com interpretação de papéis, mesma fonte dos jogos eletrônicos desse gênero). Assim sendo, o foco está na tentativa de reproduzir uma narrativa que se bifurca de acordo com a “interpretação” do leitor. Todavia, podem-se perceber as limitações dessa proposta na prática, pois as escolhas, além de serem limitadas em quantidade, também são restringidas pela fábula pré-estabelecido pelo autor.

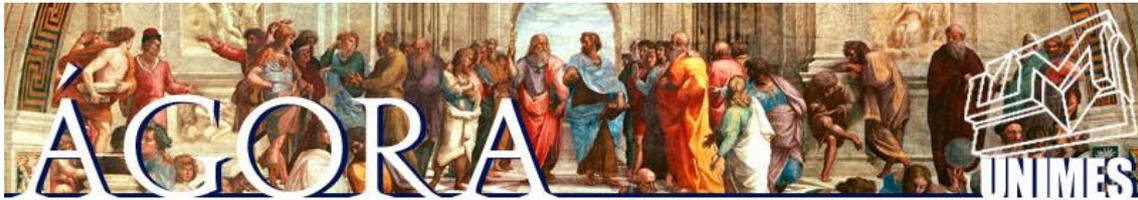
Esse tipo de obra, contudo, também possui um outro elemento mais característico de obras do contexto cibercultural, como os jogos eletrônicos: a imersão, tal qual conceituada por Murray (2003) ao dizer que: “Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva [...] a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade



completamente estranha, [...] que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial.” (p. 102). É importante destacar que mesmo as mais tradicionais obras da literatura podem desencadear a sensação de imersão, desde que o leitor depreenda suficiente atenção à obra. Contudo, comparativamente, os jogos eletrônicos possuem uma série de elementos específicos que contribuem à imersão. Além de poderem ocupar simultaneamente os sentidos visuais, sonoros e sinestésicos do jogador, as narrativas dos jogos eletrônicos costumam ser desenvolvidas de modo a que o jogador possua um personagem que o represente dentro do jogo – um avatar – ou, ao menos, um protagonista que ele controlará, com o qual poderá, dependendo do caso, se identificar. Em outras palavras, grande parte dos jogos eletrônicos procuram dar a impressão de que é o jogador quem está efetivamente tomando todas as decisões, se não a ponto de alterar a narrativa do jogo, ao menos modificando o caminho percorrido pelo seu avatar durante a jogatina.

Nesse sentido, os “livros-jogos” depreendem semelhante esforço para o estabelecimento e manutenção da imersão do leitor. Isso é feito, inclusive, por meio da modificação de uma das categorias da narrativa de maneira pouco usual até mesmo para as obras mais tradicionais. No livro *A Torre do Olho do Dragão*, é utilizado um narrador na segunda pessoa. Diferente da primeira ou terceira pessoa, a utilização desse narrador contribui para a impressão de que é o próprio leitor quem está inserido na narrativa. A primeira parte do livro, inclusive, é composta por uma extensa descrição do protagonista. De maneira análoga aos jogos eletrônicos, é como se fosse a descrição do avatar utilizado pelo jogador.

A agência na literatura, todavia, não se restringe à essas obras com estruturas semelhantes à dos jogos. *O Jogo da Amarelinha*, do argentino Julio Cortázar (2008), por exemplo, problematiza a estrutura clássica do romance literário ao convidar o leitor a não apenas efetuar sua leitura linearmente, da primeira à última página, mas também fazê-lo de trás-para-frente, alternando capítulos em diferentes ordens sugeridas, ou mesmo lendo-o de maneira totalmente aleatória, de acordo com a vontade do leitor. Alguns capítulos, inclusive, são marcados pelo autor como “dispensáveis” em determinadas ordens de leitura. Aqui, diferente do caso dos “livros-jogos”, o leitor não



possui apenas a caverna ou a floresta como caminhos possíveis. De fato, ele é convidado a escolher a rota que desejar, na ordem que quiser. Pode, inclusive, ignorar caminhos que não lhe agrade. Nesse caso, por mais que a estrutura da obra de Cortázar não se caracterize como a de um “livro-jogo”, dá-se a impressão de que suas possibilidades são muito mais parecidas com a dos jogos eletrônicos.

Esse tipo de produção, assim como os “livros-jogos”, mostram que elementos bem consolidados das Teorias e Críticas da Literatura podem ser constantemente problematizados diante desse contexto de constante mudança e interinfluência midiática. Se os jogos eletrônicos modificaram-se e tiveram suas narrativas influenciadas pelas narrativas literárias e cinematográficas, o contrário também pode acontecer. O resultado é que novas formas de se produzir e consumir a narrativa literária podem surgir. Abre-se com isso um novo espaço para que críticos e teóricos da literatura repensem conceitos tradicionais, de modo a (re)compreender o papel e espaço da literatura como produto cultural, artístico e emancipatório do ser humano.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É crucial compreender que o surgimento desses formatos de produção literária e de modelos de leitura são elementos integrantes de um processo mais amplo e mais complexo. Tais formatos pressupõem novos espaços e métodos de interação, dentro de um contexto que altera critérios convencionais de leitura, graças à “pluralidade de tempos e de espaços” (LÉVY, 2003, p. 10) que a internet propicia, já que, na virtualização, “os lugares e tempos se misturam” (p. 12). Nessas circunstâncias, as técnicas de composição literária encontram meios de se manifestar no contexto cibernético, quer em produções concebidas no próprio ambiente virtual (*podcasts*, *ciberpoemas* etc), quer em composições adaptadas à internet (*e-books*, *audiolivros* etc).

O temor pelo fim da literatura com a virtualização passa a ocorrer com mais frequência, sem que se pense que, provavelmente, nada a ela acontecerá, visto que a internet possibilita, além da leitura, uma interação maior com a mesma, fazendo com que seja algo diferente e de maior entretenimento. Pode-se pensar na música, que tem saído do CD para passar ao mundo digital, com vendas *online* ou por *streaming*, e



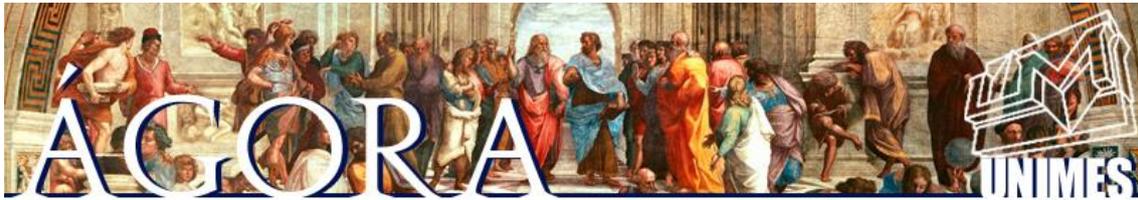
Vol.1 – Número 1- DEZ.2015

mesmo assim bandas ainda existem e novos talentos têm aparecido – agora, provavelmente, com muito mais facilidade.

Com isso, nota-se que este novo formato de leitura possui características muito peculiares, especialmente pelo fato de que qualquer tipo de linguagem pode ser traduzido para o digital.

O computador ligado em rede atua como um telefone, ao oferecer a comunicação pessoa-a-pessoa em tempo real; como uma televisão, ao transmitir filmes; um auditório, ao reunir grupos para palestras e discussões; uma biblioteca, ao oferecer grande número de textos de referência; um museu, em sua ordenada apresentação de informações visuais; como um quadro de avisos, um aparelho de rádio, um tabuleiro de jogos e, até mesmo, como um manuscrito, ao reinventar os rolos de textos dos pergaminhos. Todas as principais formas de representação dos primeiros 5 mil anos da história humana já foram traduzidas para o formato digital. Não há nada criado pelo homem que não possa ser representado nesse ambiente multiforme [...] E o reino digital assimila, o tempo todo, mais capacidades de representação, à medida que pesquisadores tentam construir dentro dele uma realidade virtual tão densa e tão rica quanto a própria realidade. (MURRAY, 2003, p. 41)

Pode-se perceber que, com o advento da internet, a literatura não necessariamente será corrompida. Contudo, novas formas de leitura, novas maneiras de apropriação da arte ou das técnicas da arte literária, possibilitarão o surgimento de novos subgêneros híbridos entre a literatura e produções culturais específicas da internet. Resta à crítica e teoria da literatura encontrar meios e aparatos formais para analisar, compreender e ajustar-se à era da informação, de modo a ter um posicionamento quanto ao papel do meio eletrônico na arte literária.



## 5. REFERÊNCIAS

ANTILLES, Kem. **A torre do olho do dragão**. São Paulo: Abril Jovem, 1995.

CAMPS, Ricardo. **Audiolivros, um mercado em crescimento e emergente**. Disponível em: <[startupi.com.br/2015/01/audiolivros-um-mercado-em-crescimento-e-emergente](http://startupi.com.br/2015/01/audiolivros-um-mercado-em-crescimento-e-emergente)>. Acesso em: 15 de setembro de 2015.

CAPPARELLI, Sérgio; GRUSZYNSKI, Ana Cláudia; KMOHAN, Gilberto. Poesia virtual, hipertexto e ciberpoesia. In **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº 13, pp. 68-82, dez. 2000. Disponível em <[www.ufrgs.br/lead/sites/default/files/Poesia%20visual,%20hipertexto.pdf](http://www.ufrgs.br/lead/sites/default/files/Poesia%20visual,%20hipertexto.pdf)>. Acesso em 31 ago. 2015.

CORTÁZAR, Julio. **O jogo da amarelinha**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

DARNTON, Robert. **A questão dos livros: presente, passado e futuro**. Tradução: Daniel Pellizari. São Paulo: Companhia das Letras, 2010, 231p.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Aurélio da língua Portuguesa**. 2. ed. Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira, 1986.

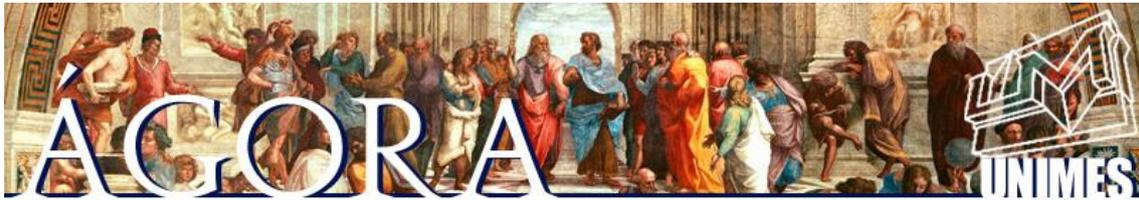
FREIRE, R. S. *et al.* **Ciberpoesia: um híbrido infinitamente colaborativo**. Disponível em <[www.bocc.ubi.pt/pag/freire-rodriques-costa-lopes-dantas-ciberpoesia.pdf](http://www.bocc.ubi.pt/pag/freire-rodriques-costa-lopes-dantas-ciberpoesia.pdf)>. Biblioteca On-Line de Ciências da Comunicação. Acesso em: 02 set. 2015.

HOMO LITERATUS. **30:MIN, o seu podcast de literatura**. Disponível em: <[homoliteratus.com/category/menu/podcast-menu/30min](http://homoliteratus.com/category/menu/podcast-menu/30min)>. Acesso em: 11 de set. 2015.

KOTHE, Flávio Rene. **A narrativa trivial**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LITERÁRIOCAST. Disponível em: <[literariocast.com/](http://literariocast.com/)>. Acesso em: 11 de set. 2015.



REVISTA ACADÊMICA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

UNIVERSIDADE METROPOLITANA DE SANTOS

Vol.1 – Número 1- DEZ.2015

MICHAELIS. **Significado de “ler”.** Disponível em: <[michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=ler](http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=ler)>. Acesso em: 15 set. 2015.

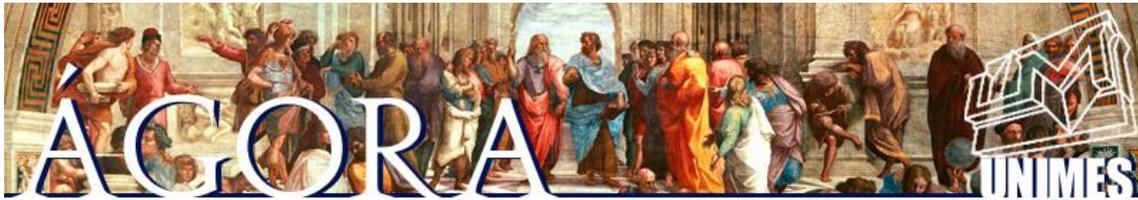
MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Editora Unesp, 2003.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital.** Tradução: Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

RÁRIO POETA. Disponível em: <[radiopoeta.wordpress.com/](http://radiopoeta.wordpress.com/)>. Acesso em: 11 set. 2015.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Convergência digital, diversidade cultural e esfera pública.** in Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. PRETTO, Nelson de Luca. SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. (org) Salvador: EDUFBA, 2008.

WINGS BUFFALO. **EPC Gallery.** Disponível em: <[wings.buffalo.edu/epc/gallery](http://wings.buffalo.edu/epc/gallery)>. Acesso em: 04 set. 2015.



REVISTA ACADÊMICA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
Vol.1 – Número 1- DEZ.2015

UNIVERSIDADE METROPOLITANA DE SANTOS

## **ANA IGRAÍNE DE GÓIS BARRETO**

Mestranda em Estudos Literários do Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Estadual de Maringá, Av. Colombo, 5790, 87020-900, Maringá, Paraná, Brasil.  
igraíneana@hotmail.com

## **SUELLEN CHAVES BORGES,**

Mestranda em Estudos Literários do Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Estadual de Maringá, Av. Colombo, 5790, 87020-900, Maringá, Paraná, Brasil.  
suellenborges@gmail.com

## **JHONATAN EDI MERVAN CARNEIRO,**

Mestrando em Estudos Literários do Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Estadual de Maringá, Av. Colombo, 5790, 87020-900, Maringá, Paraná, Brasil.  
[jhonatan.carneiro@outlook.com](mailto:jhonatan.carneiro@outlook.com)

**Artigo recebido em 28/09/2015**

**Aceito para publicação em 14/12/2015**

### **Para citar este trabalho:**

**BARRETO, Ana Ígraine de Góis Barreto; CARNEIRO, Jhonatan Edi Mervan; BORGES, Suellen Chaves . A LITERATURA NA E DA INTERNET: SOBRE SER LEITOR E SE MANTER LEITOR NA CONTEMPORANEIDADE. Revista Ágora . Unimes Virtual. Vol.1. Número 1 – DEZ.2015 – Disponível em:**

<http://periodicosunimes.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=formacao&page=index>