

SHARON MARTINS VIEIRA NOGUÊZ

DA PÁGINA AO PIXEL: TRANSFORMAÇÕES LITERÁRIAS NA ERA HIPERMEDIAL

CURITIBA

2024

SHARON MARTINS VIEIRA NOGUÊZ

DA PÁGINA AO PIXEL: TRANSFORMAÇÕES LITERÁRIAS NA ERA HIPERMEDIAL

Tese apresentada como requisito para
obtenção do Grau de Doutor ao Curso de
Doutorado em Teoria Literária do Centro
Universitário Campos de Andrade —
UNIANDRADE

Orientadora: Profa. Dra. Verônica Daniel
Kobs

CURITIBA

2024

TERMO DE APROVAÇÃO

SHARON MARTINS VIEIRA NOGUÊZ

DA PÁGINA AO PIXEL: TRANSFORMAÇÕES LITERÁRIAS NA ERA HIPERMEDIAL

Tese aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor(a) pelo Programa de Pós-Graduação em Teoria Literária do Centro Universitário Campos de Andrade – UNIANDRADE, pela seguinte banca examinadora:

Profa. Dra. Verônica Daniel Kobs (Orientadora – UNIANDRADE)

Profa. Dra. Ana Paula Pinheiro da Silveira (UTFPR)

CPF 004.397.777-47

Profa. Dra. Karina Fonsaca (FAE)

CPF 071.968.204-52

Profa. Dra. Célia Arns de Miranda (UNIANDRADE)

Prof. Dr. Otto Leopoldo Winck (UNIANDRADE)

Curitiba, 26 de fevereiro de 2024.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por guiar meus caminhos, me auxiliando nos desafios de cada obstáculo e por me dar força e colo, nos momentos difíceis. Por todas as bênçãos e conquistas que obtive. Pela graça, sabedoria, dedicação e alegria na qual me moldou.

A meus filhos, pela imensa paciência e pelo apoio, ao longo destes anos.

A meus pais, pelo apoio, ao cuidar dos meus filhos nos momentos em que eu precisava estudar.

À professora Verônica, por sua orientação, pela infinita paciência durante as correções e pela primorosa condução desta tese. Por acreditar e apoiar o tema da minha pesquisa.

Aos professores Célia, Otto, Karina e Ana Paula pelas novas contribuições e pelos diferentes olhares que ajudaram a refinar esta tese.

SUMÁRIO

RESUMO	iii
ABSTRACT	iv
INTRODUÇÃO	1
1. A PASSAGEM DO IMPRESSO AO DIGITAL	5
1.1 A DIFERENÇA ENTRE OBRA DIGITAL E DIGITALIZAÇÃO.....	18
1.2 CONCEITOS DE AUTOR E DE LEITOR NA LITERATURA DIGITAL.....	23
1.3 OS NÍVEIS DE INTERATIVIDADE NA LITERATURA DIGITAL.....	30
1.4 PREFERÊNCIAS E IMPRESSÕES DO LEITOR SOBRE A LITERATURA DIGITAL	38
2. CONCEITOS DE INTERMIDIALIDADE	48
2.1 HIPOTEXTOS, TRANSPOSIÇÕES E ADAPTAÇÕES.....	54
2.2 PRINCIPAIS TEÓRICOS DA LITERATURA DIGITAL.....	58
3. LITERATURA DIGITAL: CIBERTEXTO E HIPERTEXTO	69
3.1 <i>E-BOOK</i>	69
3.2 POEMAS EM IMAGENS.....	80
3.3 POEMAS ANIMADOS / VIDEOPOEMAS.....	84
3.4 CANAIS LITERÁRIOS / <i>BOOKTUBERS</i>	93
3.5 LITERATURA EM <i>QR CODE</i>	98
3.6 APLICATIVOS DE LEITURA E COMPARTILHAMENTO.....	104
3.7 <i>FANFICTIONS</i>	111
3.8 LITERATURA EM LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO.....	114
3.9 LITERATURA EM <i>GAMES</i>	118
3.10 LITERATURA EM SÉRIES INTERATIVAS.....	122
3.11 <i>INSTAPOEMAS</i>	125
3.12 <i>TWITTERATURA</i>	129
4. CRIAÇÃO NO MUNDO DIGITAL	133
4.1. RECURSOS E FERRAMENTAS PARA A CRIAÇÃO DE TEXTOS NO MUNDO DIGITAL.....	133
4.2. NOVAS FORMAS DE PUBLICAÇÃO E DE COMPARTILHAMENTO <i>ON-LINE</i>	145
4.3 NOVAS FORMAS DE LEITURA E COMPARTILHAMENTO.....	149
CONCLUSÃO	156
REFERÊNCIAS	161
ANEXO: FORMULÁRIO DE PESQUISA	172

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Postagens de Augusto de Campos.....	61
Figura 2: <i>Index Thomisticus</i>	72
Figura 3: Projeto Gutenberg.....	73
Figura 4: <i>Uncle Roger</i>	74
Figura 5: Menu de <i>Uncle Roger</i>	75
Figura 6: O que é o SUS.....	77
Figura 7: Poema A xícara.....	81
Figura 8: Poema: Vai Carlos! Ser Lego na Vida.....	83
Figura 9: Poema a Vida, de Mario Quintana.....	85
Figura 10: Poema <i>Cinco poemas concretos</i>	86
Figura 11: Poema <i>Cinco poemas concretos</i>	87
Figura 12: Poema <i>Cinco poemas concretos</i>	87
Figura 13: Poema <i>Cinco poemas concretos</i>	88
Figura 14: Poema <i>Cinco poemas concretos</i>	88
Figura 15: Poema <i>Cinco poemas concretos</i>	89
Figura 16: Poema <i>Cinco poemas concretos</i>	90
Figura 17: Poema <i>Cinco poemas concretos</i>	90
Figura 18: Poema <i>Cinco poemas concretos</i>	91
Figura 19: Poema <i>Cinco poemas concretos</i>	91
Figura 20: Poema <i>Cinco poemas concretos</i>	92
Figura 21: Canal do Vá ler um livro.....	94
Figura 22: Canal Cabine Literária.....	95
Figura 23: Circuito da Poesia de Recife.....	99
Figura 24: Biblioteca Pública Física Digital do Chile.....	100
Figura 25: O urso esfomeado.....	101
Figura 26: Tudo o que não tem fim.....	102
Figura 27: QR contos.....	103
Figura 28: Conto Bruxas.....	103
Figura 29: Texto na plataforma <i>Wattpad</i>	105
Figura 30 Lola MTZ-01.....	106
Figura 31: <i>The Naked Writer Project</i>	107

Figura 32: De onde vieram os homens que beijei.....	108
Figura 33: Transposição midiática da obra Que fim levaram todas as flores.....	109
Figura 34: Só o pó.....	110
Figura 35: <i>Fanzine Spockanalia</i>	111
Figura 36: <i>Fanfic sobre Harry Potter</i>	112
Figura 37: Categoria da plataforma <i>Spirit Fanfiction</i>	113
Figura 38: <i>I'm nobody</i>	115
Figura 39: O infinito em poemas.....	115
Figura 40: <i>Harry Potter: Hogwarts Mystery</i>	119
Figura 41: O Cordel Game.....	119
Figura 42: Série Interativa Carmen Sandiego.....	122
Figura 43: Tutorial.....	123
Figura 44: Tutorial.....	123
Figura 45: Poema de Rupi Kaur.....	126
Figura 46: Poema de Luiz Vitor Martinello.....	127
Figura 47: Twitteratura.....	130
Figura 48: Aplicativo <i>Ywriter</i>	135
Figura 49: Aplicativo <i>Evernote</i>	136
Figura 50: Aplicativo <i>ZenWriter</i>	137
Figura 51: Aplicativo <i>Storybook</i>	138
Figura 52: Aplicativo <i>Scrivener</i>	139

RESUMO

Na presente tese, serão explorados os tipos de obras existentes na literatura digital brasileira, a fim de interpretar e explorar a participação do leitor e o nível de interatividade nos textos. O objetivo é entender como se dá a literatura digital, bem como avaliar os livros digitalizados no mundo virtual, explorando os diferentes tipos de literatura digital disponíveis. Para isso, inicialmente, será analisada a diferença entre obra digital e obra digitalizada e os conceitos de autor, leitor e interatividade nas obras digitais, que são de extrema relevância para a análise de obras *on-line*. Tais reflexões baseiam-se nos conceitos de literatura digital de Marcelo Spalding (2010), de leitor movente de Lucia Santaella (2004), nas noções de transmidialidade de Henry Jenkins (2009) e de intermidialidade de Irina Rajewsky (2012), analisar como se dão as adaptações e transposições das obras impressas ao meio digital. Por fim, ao apresentar recursos e ferramentas disponíveis para a criação de textos no mundo digital, que levam a novas formas de publicação, compartilhamento e leitura, demonstra-se que a literatura digital é mais uma possibilidade de leitura, exigindo mais participação dos leitores e criatividade dos autores, estimulando assim novas criações por meio da transmissão de diferentes discursos, que estabelecem novas formas de expressão para a arte literária.

Palavras-chave: Literatura digital. Intermidialidade. Leitor movente. Autoria. Interatividade.

ABSTRACT

In this thesis, the types of works existing in Brazilian digital literature will be explored, in order to interpret and explore reader participation and the level of interactivity in the texts. The objective is to understand how digital literature works, as well as evaluate digitized books in the virtual world, exploring the different types of digital literature available. To this end, initially, the difference between digital work and digitized work and the concepts of author, reader and interactivity in digital works will be analyzed, which are extremely relevant for the analysis of online works. Such reflections are based on the concepts of digital literature by Marcelo Spalding (2010), moving reader by Lucia Santaella (2004), the notions of transmediality by Henry Jenkins (2009) and intermediality by Irina Rajewsky (2012), analyzing how they provide adaptations and transpositions of printed works to the digital medium. Finally, by presenting resources and tools available for creating texts in the digital world, which lead to new forms of publishing, sharing and reading, it is demonstrated that digital literature is yet another reading possibility, requiring more participation from readers and creativity of authors, thus stimulating new creations through the transmission of different discourses, which establish new forms of expression for literary art.

Keywords: Digital literature. Intermediality. Moving reader. Authorship. Interactivity.

INTRODUÇÃO

Após a invenção da imprensa, que revolucionou a história da produção de livros, tivemos o surgimento da Internet, que ampliou a forma como lemos, compartilhamos, acessamos textos literários e nos relacionamos com eles.

O livro se modernizou, bem como as possibilidades de leitura e de interação do leitor com a obra. O leitor também precisa constantemente se modernizar, saber transcodificar as novas linguagens e buscar entender as diferentes perspectivas oferecidas de leitura.

Pensando nas obras digitais existentes no Brasil, faz-se necessário buscar entender como elas são produzidas, quais são as opções disponíveis à leitura, como se dão os processos de leitura de cada obra em particular. É importante entender também como tudo isso resulta nas possíveis classificações de tais obras. Como são obras que diferem entre si, que ofertam diferentes possibilidades de interação e interatividade, alguns questionamentos surgem, por exemplo: uma obra digitalizada é uma obra digital? Até que ponto? Quais são as produções brasileiras mais relevantes nessa área? O leitor que participa da criação é, de fato, apenas um leitor? Buscando responder a esses e outros questionamentos é que se deu a proposta desta pesquisa.

A literatura digital representa uma evolução significativa no campo literário, oferecendo uma variedade de formas de criação, interação e leitura que desafiam as convenções da literatura tradicional. Ao explorar as obras digitais e analisar seus diferentes níveis de interatividade, este estudo busca compreender como a literatura digital redefine os papéis do autor e do leitor, promovendo uma participação mais ativa e colaborativa na construção de significado e experiência literárias. Além disso, examina-se como a intermedialidade e a convergência de mídias influenciam a criação

e a recepção das obras digitais, destacando sua importância como forma de expressão artística contemporânea e seu potencial para ampliar o acesso à cultura e à educação.

A literatura digital é um campo emergente e dinâmico, que tem ganhado destaque e reconhecimento em diversos países, inclusive no Brasil. Existem vários projetos, pesquisadores, grupos e eventos dedicados ao estudo e à produção de literatura digital no contexto brasileiro, tendo em vista a quantidade de obras que surge diariamente.

A literatura digital é uma forma de arte que desafia as fronteiras e as convenções da literatura tradicional, e que abre novos horizontes para a expressão criativa e a participação do leitor. Dessa forma, a presente tese tem como objetivo compreender como se dá a literatura digital brasileira¹ e analisar as criações existentes nesse universo. Além disso, esta pesquisa explora os diferentes níveis de interatividade ofertados e como se efetiva a interação da obra com o leitor.

No primeiro capítulo, discorre-se sobre como ocorre essa evolução de obras impressas até o surgimento de obras *on-line*, desde a mudança do suporte que passa a ser digital até as possíveis mudanças de fluxo de leitura. Com base nas considerações de Roger Chartier (1998) e Pierre Levy (1992), busca-se entender como se dão as diferentes conexões com os mais diversos recursos digitais.

Por meio do estudo das contribuições de Irina Rajewsky (2012), Linda Hutcheon (2013) e Rejane Cristina Rocha (2016), analisa-se também a diferença entre obras digitais e digitalizações, focalizando as transposições de obras ao universo digital, bem como as obras criadas exclusivamente nesse ambiente.

¹ A presente tese foi produzida no ano de 2023, sendo assim, alguns *links* podem estar fora do ar ou indisponíveis com o passar dos anos.

Para tanto, faz-se necessário entender como os conceitos de autor e leitor se atualizam nesse ambiente e, com base nos estudos de Lucia Santaella (2004) e Luy Braidia Ribeiro Braga (2012), aborda-se sobre a ampliação do papel do leitor. Sobre os níveis de interatividade, com base nos estudos de Francis Kretz (1983), Rabaté e Lauraire (1985), Linda Hutcheon (2011) e Rejane Rocha (2014), discutem-se as novas possibilidades de interação oferecidas ao leitor.

No segundo capítulo, reflete-se sobre os principais conceitos de intermedialidade, desde as contribuições de Dick Higgins (1965), que sugeria a relação entre os meios midiáticos para a criação de algo novo, passando pelos estudos de Yvonne Spielmann (2000), que associa o termo **intermedialidade** com intertextualidade, até as contribuições de Claus Clüver (2006), que amplia as conexões possíveis dentro do texto, indo além das relações entre escrita e imagem, e abrangendo todas as relações entre mídias, nesse espaço textual múltiplo, como também é apresentado por Julia Kristeva (2012) e Rajewsky (2012). Para tanto, esse capítulo também apresenta as contribuições dos principais teóricos da literatura digital, com foco nos estudos de Marcelo Spalding (2022), Lucia Santaella (2004) e Jens Jenkins (2009), percebendo que o conceito de intermedialidade segue se reinventando no universo digital e que possibilita a cada dia novas criações e conexões.

O terceiro capítulo explora diferentes exemplos de literatura digital, analisando, além do conteúdo, o grau de interatividade e a forma de interação do leitor, discorrendo sobre *e-books*, poemas em imagem, poemas animados ou videopoemas, canais literários e os *booktubers*, literatura em QR code, aplicativos de leitura e compartilhamento, *fanfictions*, literatura em linguagem de programação, literatura em *games*, literatura em séries interativas, instapoemas e twitteratura.

O quarto capítulo analisa a criação no mundo digital, entendendo como funcionam os principais recursos e ferramentas disponíveis para criação de cibertextos, bem como compreender como se dão as novas formas de publicação e o compartilhamento *on-line* e como essas novas formas resultam em diferentes possibilidades de leituras, além de analisar as preferências e impressões dos leitores sobre a literatura digital. Como afirma Spalding (2012):

Literatura digital, simplificando conceitos muito bem trabalhados por Hayles, é aquela obra literária feita especialmente para mídias digitais, impossível de ser publicada em papel, pois utiliza ferramentas próprias das novas tecnologias, como animações, multimídia, hipertexto, construção colaborativa. (SPALDING, 2012)

A literatura digital rompe com o caráter linear do texto físico, trazendo mais atratividade e dinamismo à obra e conseqüentemente ao ato de ler, que será efetivado pelo leitor, leitor este que deve estar apto para modificar e transformar a obra, construindo, colaborando e, assim, enriquecendo sua aprendizagem, sua trajetória como leitor e revolucionando o ato de leitura.

1. A PASSAGEM DO IMPRESSO AO DIGITAL

O presente capítulo busca explorar os diversos aspectos da literatura digital, mergulhando em suas nuances e complexidades para compreender seu fundamento e evolução ao longo do tempo. Iniciando com uma contextualização histórica e conceitual, analisamos as origens da literatura digital e sua transição para o cenário contemporâneo. Em seguida, adentramos na discussão sobre as formas de interatividade presentes na literatura digital, explorando desde os diferentes níveis de interação, propostos por teóricos como Kretz e Rabaté e Lauraire, até as perspectivas contemporâneas de autores como Santaella e Hutcheon. Além disso, examinamos o papel do leitor na construção do significado das obras digitais, destacando a importância dos espaços vazios e da participação ativa do usuário na narrativa. Por fim, concentramos-nos nas possibilidades e potencialidades oferecidas pela literatura digital, da sua praticidade e durabilidade a seu papel na promoção da inclusão digital e diversidade cultural.

A origem do livro está relacionada diretamente com a história da escrita. Até o século III a.C. o suporte de escrita eram pedras, placas de argila e folhas, difíceis de manusear e de conservar. Entre o século III a. C. e o século VI d.C. utiliza-se como suporte o papiro, folha feita a partir de uma planta do Egito e enrolada em rolos. Do século II a.C. até o século XV d.C utiliza-se como suporte o pergaminho, folha feita de pele de animais, mais resistente e flexível do que o papiro. Do século II a.C. até os dias de hoje, o suporte utilizado é o papel, feito de fibras vegetais, mais barato, fácil de produzir e transportar, inventado na China aos 105 anos d.C. No século I d.C, o códice, conjunto de folhas de papel, pergaminho ou papiro, surge, costurado em cadernos e protegido por capas. O códice foi o precursor do livro moderno, pois tinha

mais vantagens do que o rolo, suporte mais utilizado na época, podendo ser aberto e de fácil manuseio, além de ocupar menos espaço.

No século XIX surgem as primeiras máquinas de escrever, que permitem a produção de textos mecânicos e padronizados, além de facilitar a reprodução e a circulação dos livros. A máquina de escrever é considerada um precursor do computador, pois introduz a noção de texto como código e de escrita como operação.

As primeiras formas de literatura eletrônica surgem no século XX e exploram as possibilidades de criação e interação com os meios eletrônicos, como o rádio, a televisão, o cinema, o vídeo e o computador. Bem como surge o computador e em seguida a Internet que permitem a criação, o armazenamento, o processamento, o compartilhamento e o acesso de textos digitais em rede, possibilitando novas formas de literatura eletrônica e ciberliterária.

A transição da literatura impressa para a literatura digital ainda é um processo complexo e multifacetado, que envolve aspectos históricos, culturais, tecnológicos e estéticos. Não há uma data precisa ou um evento único que marque essa transição, mas sim uma série de transformações que ocorreram ao longo do tempo, em diferentes contextos e ritmos.

A literatura impressa tem raízes profundas na história da humanidade, desde os primeiros manuscritos até os livros impressos em prensas de tipos móveis por Gutenberg no século XV. A Revolução Digital trouxe consigo uma mudança significativa. A disponibilidade de computadores pessoais, a internet e dispositivos móveis alterou a maneira como consumimos informações e narrativas. A digitalização de obras literárias permitiu o acesso a uma quantidade imensa de textos, independentemente da localização geográfica.

Nesse período destaca-se o surgimento, na década de 1960 a 80, dos primeiros cibertextos, principalmente nos Estados Unidos. Destaca-se também, na década de 1990, o surgimento dos primeiros dispositivos digitais portáteis, como os *e-readers*, os *tablets*, os *smartphones*, que permitem a leitura de textos digitais em qualquer lugar e a qualquer momento. Esses dispositivos também possibilitam a criação e a distribuição de textos digitais, por meio de aplicativos, redes sociais, plataformas digitais, dentre outros.

Segundo Roger Chartier (1998), uma das grandes invenções com a qual nos deparamos é, sem dúvida, a invenção das máquinas de impressão tipográfica, criadas por Gutenberg, no século XV, na qual se criavam moldes de impressão, e com isso a possibilidade de imprimir várias cópias de um livro. Antes disso, até 1450, os textos produzidos eram copiados à mão e encadernados por costuras. É claro que a invenção da imprensa não muda apenas a história da produção de livros e da leitura, mas também muda a forma como as ideias circulavam. Um fato interessante é que o primeiro livro impresso foi a *Bíblia*, o que foi de fundamental importância para a Reforma Protestante e tal fato deu início a uma ampla divulgação, de forma impressa, de textos no Ocidente. Já no final do século XVI e início do século XVII, começou a surgir a impressão de imagens junto aos textos. Inicialmente as imagens eram justapostas às margens ou ao frontispício dos livros.

Com o advento dos computadores e da Internet, no século XX, o livro passa a ter o formato digital. Suas páginas passam a ser manuseadas também na tela de um dispositivo eletrônico e, por meio de hiperlinks, podem proporcionar acesso a novos textos, vídeos, imagens e diferentes leituras a serem experimentadas pelo leitor. O referido autor, em *A Aventura do Livro* (1998) afirma que:

Existe propriamente um objeto que é a tela sobre a qual o texto eletrônico é lido, mas este objeto não é mais manuseado diretamente, imediatamente, pelo leitor. A inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma estruturação do texto que não é de modo algum a mesma com a qual se defrontava o leitor do livro de rolo da Antiguidade. (CHARTIER, 1998, p.12)

O livro físico oferece, em sua grande maioria, uma leitura linear, ao passo que o livro digital pode oferecer novas rotas de leitura. Com isso, além da mudança de suporte, há também uma mudança de forma de leitura com a literatura digital. Chartier (1998) afirma que essa estruturação do texto pode ser vista também como uma nova revolução, que vai além de uma mudança material, pois se torna uma renovação das estruturas de suporte de leitura e da maneira de ler:

O fluxo sequencial do texto na tela, a continuidade que lhe é dada, o fato de que suas fronteiras não são mais tão radicalmente visíveis, como no livro que encerra, no interior de sua encadernação ou de sua capa, o texto que ele carrega, a possibilidade para o leitor de embaralhar, de entrecruzar, de reunir textos que são inscritos na mesma memória eletrônica: todos esses traços indicam que a revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler. (CHARTIER, 1998, p.13)

Além do suporte e da forma de leitura, apontadas por Chartier, o livro digital pode oferecer diferentes conexões com outros recursos digitais como imagens, áudios, vídeos, jogos, textos, dentre outras possibilidades.

Pierre Lévy (1992) afirma que na rede digital é possível localizar quatro funções basilares, que são a produção ou composição de dados; a seleção, recepção e tratamento de dados; a transmissão; e o armazenamento. Como o ciberespaço é um dos meios de comunicação de maior interconexão, os conceitos de digitalização, hipertextos, hipermídias, simulações crescem dia a dia em ritmo acelerado e com isso muitas obras foram e são adaptadas e criadas, utilizando-se destes novos recursos e possibilidades de criação, leitura e compartilhamento.

Edgar Roberto Kirchof (2013) apresenta a proposta postulada por Katherine Hayles (2009) que sugere uma divisão da literatura digital em dois momentos: a literatura hipertextual, com obras produzidas nas décadas de 1980 a 1990; e literatura digital contemporânea, com obras produzidas a partir de 1995 até os dias atuais, sendo esta segunda fase, um período que compreende obras dos mais variados formatos:

Extremamente heterogênea em termo de linguagem de programação, concepções teóricas, estéticas, e epistemológicas e, principalmente, em termos de gêneros ou tipos de manifestação, o que torna árdua qualquer tarefa de sistematização mesmo dos principais gêneros ou tipos de obras produzidas atualmente. (KIRCHOF, 2013, p.135)

É importante destacar, entretanto, que muitas das obras digitais que estão disponíveis hoje em dia são reproduções que foram transpostas ao modelo virtual. Ao passo que existem produções que foram criadas exclusivamente no universo digital. Mesmo que a obra tenha sido apenas transposta para o meio digital, a partir do momento em que se encontra neste meio, torna-se igualmente uma obra digital.

A fim de entender inicialmente como se dão essas transposições, faz-se necessário retomar a definição desse termo, citado por Tzvetan Todorov (1982), ao propor que a transposição “[...]encara a possibilidade da passagem de um sistema significante para outro” (TODOROV, 1982, p. 19), ou seja, em obras que foram adaptadas para o formato digital, podemos perceber aquelas que foram digitalizadas em sua totalidade para o formato digital e outras que exigiram algumas adaptações.

Irina Rajewsky (2012) utiliza-se do conceito de intermedialidade, para classificar o cruzamento ou combinações de diferentes mídias. Segundo a autora, esse processo pode se dar de três formas: intramediático, intermediático ou transmediático.

Um conceito amplo de intermedialidade desse tipo permite fazer distinções fundamentais entre fenômenos intra-, inter- e (finalmente) transmidiáticos, ao mesmo tempo em que representa uma categoria útil transmidiaticamente. Mesmo assim, um conceito tão amplo não nos permite derivar uma única teoria que se poderia aplicar uniformemente a todo assunto heterogêneo, abrangendo todas as concepções diferentes de intermedialidade, nem nos ajuda a caracterizar de forma mais precisa qualquer fenômeno individual em seus termos formais distintos. Assim, para cobrir manifestações intermediáticas específicas e para teorizar uniformemente sobre elas, várias concepções de intermedialidade, concebidas de modo mais restrito (e muitas vezes mutuamente contraditórias), têm sido introduzidas, cada uma com suas próprias premissas explícitas ou implícitas, seus próprios métodos, interesses e terminologias. (RAJEWSKY, 2012a, p. 18)

A autora classifica a transposição midiática como “a transformação de um determinado produto de mídia (um texto, um filme etc.) ou de seu substrato em outra mídia” (RAJEWSKY, 2012a, p. 24). Como é possível perceber, há, nestas transformações, presença do formato anterior à transposição.

Além dos efeitos de presença, no fenômeno intramidiático, ocorrido dentro da mesma mídia, criam-se efeitos de referências ou até mesmo homenagens a outras obras. Já no fenômeno intermidiático, a relação se amplia para efeitos de tradução ou transformação das obras. E, no transmidiático, ocorrido simultaneamente em várias mídias, exploram-se as diferentes potencialidades, oferecendo mais efeitos de expressão ocorrido dentro da mesma mídia, criam-se efeitos de referências ou até mesmo homenagens a outras obras., participação e imersão.

Segundo Rajewsky: “A remediação é um fenômeno que pode ser observado em todas as épocas históricas e em todas as culturas, mas que assume uma relevância especial na era da digitalização, em que as mídias tradicionais são cada vez mais substituídas ou integradas por mídias digitais”. (RAJEWSKY, 2012, p. 48). Tais possibilidades são importantes porque são formas de relacionar e transformar

diferentes mídias, criando novas formas de expressão e de comunicação, gerando novos sentidos e valores para hipotextos, bem como para as obras derivadas, além de estimular a criatividade e a participação dos autores e dos leitores. A transposição é um fenômeno relevante na era da convergência midiática, em que as mídias se combinam e se influenciam mutuamente.

Robert Stam (2006), em *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade*, ao discorrer sobre a presença intramidiática de um texto em outro, define que o texto-fonte é um hipotexto e sua adaptação é um hipertexto. O autor afirma que:

“Efeito de co-presença de dois textos” na forma de citação, plágio e alusão. A intertextualidade, talvez a mais óbvia das categorias, chama atenção para o papel genérico da alusão e da referência em filmes e romances. Esse intertexto pode ser oral ou escrito. Frequentemente o intertexto não está explícito, mas é, mais precisamente, as referências a conhecimentos anteriores que são assumidamente conhecidos. Isso é verdade especialmente para textos geradores de cultura. (STAM, 2006, p. 29, ênfase no original)

O intertexto e a memória cultural resgatada podem ser vistas na forma como o cinema, como um meio intertextual, podem contribuir para a preservação, a recuperação e a transformação da memória cultural de uma sociedade ou de um grupo. O cinema pode, por exemplo, resgatar histórias, personagens, tradições ou conflitos, que foram esquecidos, silenciados ou marginalizados pela história oficial, e dar-lhes uma nova visibilidade e uma nova interpretação. Por isso a transposição de obras/mídias é tão importante, pois cria novas conexões e novas perspectivas sobre a cultura e a identidade de um povo.

Marshall McLuhan (1969), no livro *Os meios de comunicação como extensões do homem*, refletirá sobre como os meios de comunicação alteram a percepção do

ser humano, trazendo novas experiências e com isso novos entendimentos sobre si mesmo:

Os efeitos da tecnologia não ocorrem aos níveis das opiniões e dos conceitos: eles se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas da percepção, num passo firme e sem qualquer resistência. O artista sério é a única pessoa capaz de enfrentar, impune, a tecnologia, justamente porque ele é um perito nas mudanças da percepção. (MCLUHAN, 1969, p.34)

A literatura digital pode ser vista como uma forma de aplicar a teoria de Marshall McLuhan (1969), visto que cada meio de comunicação amplia ou modifica algum aspecto do corpo ou da mente humana, alterando a percepção e a experiência da realidade. A literatura digital, ao utilizar as tecnologias digitais como meio de criação e difusão, expande as possibilidades expressivas e sensoriais da linguagem verbal, integrando-a com outros códigos. Assim, a literatura digital cria novas formas de interação, de significação e de fruição estética, que desafiam os limites e as convenções da literatura tradicional, baseada no suporte impresso e na linearidade do texto. A literatura digital, portanto, é uma manifestação artística que reflete e explora as transformações culturais e sociais provocadas pelos meios de comunicação na era digital.

Assim como McLuhan (1969) discorre sobre a capacidade do meio, de ampliar a mente humana, corrobora com o argumento apresentado por Stam (2006), de que a literatura digital é um meio, que permite novas possibilidades de revisitar e resgatar a história cultural e com isso possibilita diferentes formas de perceber a si mesmo, sua cultura e sua identidade.

Mesmo com a transposição de um texto para o mundo digital, costuma haver resquícios que evocam as versões anteriores. Leo H. Hoek (2006), em *A transposição*

intersemiótica, ao estabelecer relações entre imagem e texto, afirma que, além da obra, o estilo ou os movimentos artísticos também podem ser transpostos: “A transposição, concebida desse modo, tem por resultado a suplantação da obra de arte visual original pela obra de arte literária. Não somente a obra de arte, mas também o estilo de um artista ou de um movimento artístico pode ser tornar o objeto da transposição de arte [...]” (HOEK, 2006, p. 172-173), o que corrobora com a presença sentida pelo leitor e apresentada por Rajewsky e Stam.

Como já foi afirmado, ler uma obra em mídia física pode ser diferente do que ler uma obra em mídia digital. Diferente de saber ler e manusear um livro impresso, hoje o leitor precisa reaprender a lidar com as novas linguagens “transcodificadas pela linguagem digital” (ROCHA, 2016, p. 12) a fim de ler, compreender e interagir com as obras digitais. Com isso, há a necessidade de novas práticas de leitura, além das existentes que se aplicam à leitura de livros impressos. O letramento digital se faz necessário diante de um cenário tão heterogêneo, de infinitas possibilidades de construção de uma literatura digital, e também de novas oportunidades de leitura e da interação do leitor para com ela.

Vale ressaltar que nem todos os leitores conseguirão acesso às obras digitais, visto que esse universo depende dos recursos tecnológicos disponíveis para o leitor, bem como de acesso e conectividade, que ainda são privilégios de apenas uma parte das classes sociais existentes, ou seja, daquelas que possuem melhores condições financeiras. A incapacidade de ler o mundo digital ou as limitações de acesso, domínio de conteúdos digitais e criação no ambiente virtual torna nossa sociedade ainda excludente, que recebe muita informação, mas que produz, analisa e critica pouco as informações recebidas, o que resulta em um analfabetismo digital, semelhante ao analfabetismo funcional.

Antes, quando a Internet era algo caro e de difícil acesso, não ter conexão à Internet ou aos computadores era uma realidade que excluía grande parte da nossa sociedade. Hoje em dia, com o acesso à Internet pelos celulares e com ambientes que oferecem Internet gratuita, faltam protagonismo e criticidade para processar as informações recebidas diariamente. Por isso, faz-se necessária a criação de ações que promovam a educação tecnológica desde a infância.

O computador atua como um novo suporte literário que, por meio da Internet e do ciberespaço, oferece velocidade de informações, com possibilidade de novas interações ao usuário, além de ofertar inúmeros recursos de som, imagem e vídeo que estimulam a leitura. É importante destacar que tais recursos dependem do grau de instrução, da habilidade de manipulação e do domínio de ferramentas por parte do autor/criador de uma obra digital.

As diferentes interações possíveis de um texto em uma tela de computador dão ao ato da leitura uma complexidade que vai além da codificação, tornando o computador uma ferramenta parceira, que oferta facilidade, rapidez, diversos formatos de divulgação, variadas possibilidades de acesso e de leitura. Conforme afirma Marcelo Spalding (2017), o meio digital oferece mais autonomia ao passo que exige mais agilidade e assim se legitima como espaço de divulgação e acesso. Entretanto, é necessário ressaltar que a exclusão digital assim como o analfabetismo digital são fatores que necessitam ser superados a fim de se evitar uma exclusão digital também literária.

A literatura digital pode ser uma forte aliada no desenvolvimento do gosto pela leitura, no exercício da prática de leitura e na amplificação do pensamento crítico. Sabe-se que a falta de acesso, o desinteresse pelo ato da leitura por grande parte da sociedade e a busca por leituras rápidas da nova geração são desafios que precisam

ser superados talvez por meio da promoção de acesso, produções inovadoras e pelo uso de novas metodologias que atendam melhor os leitores dessa geração.

David Crystal (2001) aponta três aspectos importantes quanto à relação entre linguagem e Internet que influenciam no ato de ler do ponto de vista da linguagem, da natureza enunciativa dessa linguagem e dos gêneros realizados. Percebe-se que alterações na escrita quanto à pontuação, à ortografia, às abreviações e às estruturas inovadoras contribuem para a criação de novos significados e com isso interferem no surgimento de novos gêneros. A leitura/navegação no ciberespaço proporciona infinitas possibilidades de percurso ao leitor/usuário, possibilitando, em algumas mídias, a coparticipação do leitor na criação e edição do texto.

Por isso o letramento digital se faz necessário: o leitor agora poderá sair de seu papel passivo e interagir mais com a obra. Sobre o leitor, Celso Leopoldo Pagnan (2017) afirma que:

O leitor deve ser multiletrado, deve ir além do verbal e saber estabelecer conexões entre outras linguagens. Trata-se, portanto, de uma nova modalidade de produção literária, que irá requerer novos modos de ler e de olhar para a literatura, para a criação, cuja característica passa pela quebra dos grandes discursos, ainda que estejam presentes, tendo em vista que o indivíduo é chamado a realizar o próprio percurso, o próprio caminho narrativo ainda que pautado por certas limitações. (PAGNAN, 2017, p. 322)

Ao considerar as formas de engajamento de um leitor com uma obra, Linda Hutcheon (2013) apresentará três modos de engajamento, que são contar, mostrar ou interagir com uma história. No primeiro modo, o leitor vai além do que está apresentado na obra, porque ele fará uso de sua imaginação, já que o que é apresentado pelo narrador despertará imagens na mente do leitor. No segundo modo, o leitor fará uso de suas associações e reações afetivas ao transferir da imaginação a

história que está lendo. No terceiro modo, o leitor sai do seu papel passivo e interage com a narrativa, como no caso de jogos de realidade virtual, não apenas lendo ou vendo, mas também desenvolvendo a narrativa.

Segundo Hutcheon (2013), os modos de engajamento de um leitor com uma obra são formas de interação que dependem do meio e do gênero em que a obra é apresentada. Cada modo tem suas características, vantagens e limitações, as quais podem se complementar ou se contrastar.

Na literatura digital o modo contar pode ocorrer em uma história que faz uso da linguagem verbal, mas que também incorpora outros códigos, como o visual, o sonoro, o tátil, o cinético. Ou usar o hipertexto para criar narrativas não lineares, que permitem ao leitor escolher o seu próprio caminho e ritmo de leitura. Tem a possibilidade também de usar a animação para criar efeitos visuais e sonoros que estimulam a imaginação do leitor. Por fim, a literatura digital permite usar a realidade virtual ou aumentada para criar narrativas imersivas, que envolvem o leitor em um ambiente tridimensional e participativo.

Quanto ao interagir, o leitor pode se relacionar com uma história usando a linguagem interativa e multimidiática, ao incorporar outros códigos, como jogos para criar narrativas lúdicas, que desafiam o leitor a resolver problemas, tomar decisões e participar da construção da história. O leitor utiliza a Internet para criar narrativas colaborativas, que permitam ao leitor compartilhar, comentar e modificar as obras de outros leitores. Por meio das redes sociais, o leitor pode criar narrativas transmidiáticas, que se expandem por diferentes plataformas e mídias.

O leitor multiletrado é aquele capaz de compreender e produzir textos que utilizam diferentes linguagens, modos e mídias, como a escrita, a imagem, o som ou o vídeo. Ele também é capaz de interagir com textos em diferentes contextos, culturas

e plataformas, como livros, revistas, jornais, sites, blogs, redes sociais. Portanto, tem mais habilidades e recursos para se comunicar, aprender, informar-se e expressar-se no mundo atual, tão marcado pela diversidade, pela tecnologia e pela globalização.

A importância de o leitor ser multiletrado está relacionada ao desenvolvimento de competências e conhecimentos que são essenciais para a vida pessoal, profissional e cidadã do indivíduo, pois o leitor ampliará seu repertório cultural, literário e artístico, conhecendo diferentes formas de expressão e representação do mundo, bem como desenvolverá seu senso crítico, analítico e criativo, podendo interpretar, avaliar e produzir textos de forma coerente, coesa e adequada com os diferentes propósitos, públicos e gêneros. Ser multiletrado permitirá acessar, selecionar e utilizar informações de forma ética, responsável e eficiente, sabendo buscar, filtrar, organizar e compartilhar dados relevantes para suas necessidades e interesses, além de permitir participar de forma ativa, colaborativa e democrática de diferentes comunidades e redes de aprendizagem, trocando experiências, conhecimentos e opiniões com outras pessoas, respeitando a diversidade e a pluralidade de pontos de vista.

A partir dessa perspectiva, a Teoria da Recepção enfoca em suas análises o ponto de vista do receptor da obra, no caso de obras literárias, do leitor, que irá interagir com a obra. Como afirma Alessandra Beltramin (2012), há uma revolução “tanto nas estruturas de suporte material do escrito como nas maneiras de ler” (BELTRAMIN, 2012, p. 3), bem como há um novo tipo de leitor. A literatura digital oferece uma desterritorialização à obra, que não está mais fixa no modelo impresso e estático de um livro físico.

Gisele Beiguelman (2003) comenta que, nesse sentido, novas estratégias serão estabelecidas entre o autor e o leitor, dentro do jogo literário: “Trata-se do

fenômeno intrinsecamente ligado a uma literatura do/em trânsito. Um texto que se dá ao ler enquanto estiver em fluxo, transmitindo entre máquinas, rolando, ripando entre computadores” (BEIGUELMAN, 2003, p.59). Redefinem-se as experiências de leitura, assim como também se atualizam os agentes e os lugares de leitura, pois quem lê também escreve.

Além disso, o local onde se lê também é aquele em que se publica e desta forma o texto não se limita apenas a uma tela ou a um visor.

A literatura digital está em contínua transformação e crescimento, pois este espaço está em constante mudança e atualização. Mas exercer o ato de ler, seja de obras impressas ou digitais, ainda é um dos maiores atos de empoderamento do ser humano, pois o conhecimento é uma das poucas coisas que não pode ser retiradas, uma vez que foram adquiridas.

1.1 A DIFERENÇA ENTRE OBRA DIGITAL E DIGITALIZAÇÃO

Uma literatura digitalizada é uma literatura digital? Para Pagnan (2017) uma literatura digitalizada refere-se a:

[...] qualquer romance, conto, poema produzido não importa onde ou quando e que foi digitalizado, em *Portable Digital Format* (.pdf), por exemplo, ou em outro formato para os gadgets específicos, com o objetivo de ampliar o acesso a textos literários em geral. Ao passo que aquela é produzida não para ser impressa em papel, e sim especificamente para a *Web*, de modo a propor novas experiências de leitura tendo em vista a possível utilização de hipertextualidade, propor a participação ativa do leitor, além de explorar diversos recursos semióticos. (PAGNAN, 2017, p. 310)

No ciberespaço é possível encontrar diversos textos e livros que foram digitalizados em partes ou em sua totalidade. Eles estão disponíveis em formatos

compatíveis com editores e visualizadores de textos ou até mesmo com imagens. As obras que foram apenas digitalizadas e que estão disponíveis no ciberespaço oferecem aos leitores recursos limitados de interação, ou seja, a interação do leitor com a obra será mínima, limitando-se a clicar para abrir e fechar o documento e para avançar ou retroceder na leitura. Sobre os tipos de obras no ambiente digital, Piret Viires (2006) afirma que três subgrupos pertencem à ciberliteratura:

(a) Todos os textos literários disponíveis nas redes, cobrindo tanto a prosa quanto a poesia que aparecem em *sites* e *blogs* de escritores profissionais, em antologias digitais e em revistas literárias *on-line*. (b) Textos literários não profissionais disponíveis na Internet, cuja inclusão na análise literária expande as fronteiras da literatura tradicional. Aqui a rede funciona, antes de tudo, como um espaço independente de publicação, abraçando os *sites* de escritores amadores, portais de grupos de jovens autores ainda não reconhecidos. Também se incluem aqui as periferias da literatura, como a ficção fanzine, textos baseados em games e narrativas coletivas *on-line*. (c) Literatura hipertextual e cibertextos que incluem textos literários de estrutura mais complexa, explorando várias soluções possíveis de hipertextos e intrincados cibertextos multimídia que fazem a literatura misturar-se com as artes visuais, vídeo e música. (VIIRES, 2006, p. 154)

Desses três subgrupos, destaca-se o da literatura hipertextual e dos cibertextos, visto que esse oferecerá maiores possibilidades de exploração e interação com as obras, ainda sobre a literatura digital, Kirchof afirma:

Diferente da literatura digitalizada, a literatura digital não se caracteriza pela mera digitalização de um texto previamente existente na forma impressa. Antes, trata-se de experimentos literários que fazem uso simultâneo da linguagem literária e da linguagem de programação de computador para a construção dos textos. Assim sendo visto que obras digitais já nascem como um híbrido entre dois códigos, a maior parte delas pode ser lida unicamente em ambiente digital – com exceção, talvez, de alguns poemas visuais produzidos com recursos de computação gráfica, que podem ser impressos sem perdas muito expressivas de significado. (KIRCHOF, 2013, p. 129)

Sendo assim, a diferença entre uma obra física e sua forma digitalizada é apenas o suporte em que ela está sendo disponibilizada. Sua interação com o leitor é semelhante à interação do leitor com uma obra física. Em sua versão digitalizada o suporte a ser lido, compartilhado e armazenado é o virtual. A interatividade ainda é limitada, mas oferta armazenamento virtual e compartilhamento mais facilitado.

Sobre as obras digitalizadas, Santos e Sales afirmam que “não mantêm nenhuma correspondência mais profunda com o meio digital, apenas utilizam ferramentas digitais de editoração, em formato de livro impresso, de obras que seguem rigorosamente as mesmas lógicas do meio impresso” (SANTOS; SALES, 2012, p.13). Por essa razão, os autores sugerem que as obras transpostas ao meio digital sejam classificadas como literatura em meio digital.

Vale destacar que existem muitas obras disponíveis no ambiente digital, mas essas oferecem, junto ao livro digitalizado, aplicativos, vídeos, áudios, animações, narrativas e jogos, o que as torna “multimídiais, hiperídiais e, por vezes, interativos” (KIRCHOF, 2016, p. 213).

Sendo assim, a literatura digitalizada é produzida no formato impresso e só depois disponibilizada no ambiente virtual. Algumas vezes, a mesma obra está disponível física e virtualmente. Enquanto isso, em outros exemplos mais interativos, percebe-se maior participação do leitor com a obra, por causa da possibilidade de escolha de diferentes caminhos e leituras por meio de *links* e por permitir acesso a outros recursos multimidiáticos.

Sobre os modelos mais interativos de literatura digital, podemos citar os cibertextos e os hipertextos. Pierre Lévy classifica o hipertexto como “um texto em formato digital, reconfigurável e fluido. Ele é composto por blocos elementares ligados por *links* que podem ser explorados em tempo real na tela” (LÉVY, 1997, p. 14).

Paralela à obra digitalizada, a literatura digital propõe diariamente novos formatos de leitura e novas possibilidades e perspectivas do ato de ler. Dentro desta perspectiva a literatura digital oferece leitura de cibertextos e hipertextos. Podemos compreender o cibertexto como uma adaptação ou recriação de textos originalmente impressos que se utilizam de mídias digitais assim como também entendemos como cibertextos aqueles que são produzidos no meio virtual, mas cuja interação do leitor é mínima, com um clicar para iniciar e outro para pausar ou parar. O papel do leitor é semelhante ao do telespectador. Um cibertexto é um texto que, além de digitado, usa os recursos tecnológicos da mídia em que foi produzido em sua criação literária. Por exemplo, se for produzido em formato de vídeo, utilizará todos os recursos audiovisuais disponíveis; entretanto, se produzido em formato de fotolivro, utilizará os recursos de edição de imagens, e assim sucessivamente.

Já o hipertexto permite maior interação do leitor. Ele poderá realizar diferentes leituras, clicar nos diversos *links* do texto e ir para outros textos. Cada novo clique resulta em uma possibilidade de leitura diferente da realizada anteriormente ou por outra pessoa. O papel do leitor aqui pode ser de um internauta coautor. O leitor pode clicar, arrastar, reorganizar o texto e, com isso, ter diferentes leituras da mesma obra. A interatividade do leitor é maior em relação a um cibertexto, podendo navegar em um menu previamente estabelecido ou até alterar a leitura da obra de uma forma definitiva para outros leitores. O leitor está pronto à interatividade.

O jogo da amarelinha, de Julio Cortázar, por exemplo, é um romance que desafia o leitor a participar da construção da narrativa, escolhendo entre duas formas de leitura: uma linear e outra não linear, seguindo uma ordem sugerida pelo autor. Essa proposta inovadora rompe com a lógica tradicional do romance e abre espaço para a interatividade, a experimentação e a pluralidade de sentidos. O leitor na

literatura digital, assim como o leitor de *O jogo da amarelinha*, é convidado a assumir um papel mais ativo, criativo e crítico na leitura, podendo escolher caminhos, influenciar o texto, colaborar com outros leitores, etc. Portanto, a relação entre a obra e o conceito de leitor na literatura digital pode ser vista como uma relação de antecipação, inspiração e desafio. Cortázar antecipou algumas questões que seriam desenvolvidas pela literatura digital, como a não linearidade, a interatividade e a metalinguagem. Ele também inspirou autores e leitores a experimentar novas formas de escrita e leitura, que exploram as possibilidades dos meios digitais, e desafiou o leitor a questionar os limites e as convenções do romance, a buscar novos sentidos e a participar da criação literária.

Vale lembrar que de nada adiantarão *links*, vídeos e outros recursos se o leitor não estiver apto e disposto a navegar e a se aventurar nas experiências literárias que as obras podem propor.

A diferença entre um texto impresso e um cibertexto é o uso dos recursos digitais. Esse formato, contudo, permite que o autor produza junto com a mídia que se dispõe a utilizar, explorando novas funcionalidades e possibilidades. As principais diferenças entre um cibertexto e um hipertexto são a presença dos *links* e os graus de interatividade do usuário/leitor. Espen J. Aarseth (1997), em *Cibertexto*, afirma que:

O conceito de cibertexto centra-se na organização mecânica do texto, reconhecendo as implicações do medium como parte integrante do intercâmbio literário. Contudo, também centra a sua atenção no consumidor ou utilizador do texto como uma figura ainda mais integrada do que os próprios teóricos da recepção reivindicariam. O desempenho do seu leitor realiza-se todo no seu cérebro, enquanto que o do utilizador do cibertexto também se exerce num sentido extranoemático. (AARSETH, 1997, p. 1)

Ou seja, para o autor, para que um texto seja ergódico, o texto precisa possibilitar ao leitor que ele vá além de ler e interpretar. O leitor precisa explorar as

possibilidades de leitura, reconfigurando ou reproduzindo esses textos. Um texto ergódico caracteriza-se por uma estrutura literária que varia conforme o autor, pois depende de uma configuração particular. Essa abordagem costuma incluir elementos interativos ou uma ordem não sequencial, conferindo ao leitor um papel essencial na interpretação e no sentido do texto, frequentemente por meio de decisões que influenciam a ordem e a maneira de exibição do conteúdo.

Ainda sobre o cibertexto, Braga (2012) afirma que em um cibertexto, o usuário irá apenas explorar um ou mais *scriptons* possíveis. Já no hipertexto, além de explorá-los, irá reordenar e criar novos *textons*:

A obra não-ergódica pode ser escrita em um meio como o livro, em que o acesso a qualquer página é muito mais livre do que em certas obras ergódicas; portanto, o que diferencia uma e outra não é a obrigatoriedade ou não, de procedimentos de leitura, pois o leitor escolhe segui-los, em um caso ou outro. A diferença é que, na obra não-ergódica, o autor propõe apenas um procedimento – e, supostamente, garante a coerência interna do *scripton* apresentado; ao passo que, na obra ergódica, o autor propõe, no mínimo, dois procedimentos, dois *scriptons* a partir dos mesmos *textons* – e o leitor escolhe segui-los, apostando na garantia da coerência interna. (BRAGA, 2012, p. 6)

O papel do leitor foi ampliado, e agora vai além de ler e folhear páginas de um livro, permitindo cliques e quebras de linearidade, além de oferecer novas possibilidades e novos caminhos de leitura. Caberá ao leitor aceitar construir a sua trajetória personalizada de leitura, se aventurar, explorar diferentes sequências e formar novas histórias. Deste leitor multiletrado será exigida uma participação efetiva e ativa no ato de ler.

1.2 CONCEITOS DE AUTOR E DE LEITOR NA LITERATURA DIGITAL

Para Roger Chartier (1998), os leitores do livro físico e do livro digital se assemelham em alguns aspectos:

O texto que ele lê corre diante de seus olhos; é claro, ele não flui tal como o texto de um livro em rolo, que era preciso desdobrar horizontalmente, já que agora ele corre verticalmente. [...] pode utilizar referências como a paginação, o índice, o recorte do texto. Ele é simultaneamente esses dois leitores. Ao mesmo tempo, ele é mais livre. (CHARTIER, 1998, p.16)

O texto eletrônico impõe um distanciamento corporal, visto que o leitor manuseia fisicamente o livro impresso, segurando-o, virando suas páginas. Já com o livro digital essa relação não é corporal e resulta em um afastamento.

O autor, em um livro digital, pode ser ao mesmo tempo editor um livro digital, o autor pode ser ao mesmo tempo editor, revisor, tipógrafo, ilustrador, diagramador, distribuidor e até mesmo, vendedor, do seu livro. O mesmo ocorre com a crítica, pois, hoje em dia, todos podem ser críticos e publicar suas opiniões acerca de uma obra. Ainda, para o autor, a cada nova leitura há uma recepção diferente da obra: “De um lado, cada leitor, cada espectador, cada ouvinte produz uma apropriação inventiva da obra ou do texto que recebe” (CHARTIER, 1998, p.19). O autor afirma que as possibilidades de interação dos leitores foram ampliadas, misturando-se muitas vezes com o texto digital e com o papel do autor.

Para Itamar Even-Zohar (1978) o polissistema é um conceito que analisa os fenômenos culturais, especialmente a literatura e a tradução, de uma forma dinâmica e funcional. Segundo o autor, a cultura é formada por vários sistemas que interagem entre si, competem, influenciam e se transformam ao longo do tempo. Esses sistemas são chamados de polissistemas, porque são múltiplos, heterogêneos e abertos. Cada polissistema tem uma hierarquia interna, que determina o valor e a função dos seus

elementos. Essa hierarquia pode mudar de acordo com as mudanças históricas, sociais e políticas que afetam o polissistema. Segundo o autor:

A hipótese do polissistema, no entanto, está concebida precisamente para dar conta de tais casos, assim como os menos destacados. Não só torna possível, desse modo, integrar à pesquisa semiótica objetos (propriedades, fenômenos) até aqui impensados ou simplesmente deixados de lado, mas, mais precisamente, tal integração possibilita agora uma pre-condição, um *sine qua non* para uma adequada compreensão de qualquer campo semiótico. Isso quer dizer que não se pode dar conta da língua standard sem colocá-la no contexto das variedades não-*stander*; a literatura para crianças não será considerada um fenômeno *sui generis*, mas sim relacionado com a literatura para adultos; literatura traduzida não se desconectará da literatura original; a produção de literatura de massa (suspenses, novelas sentimentais, etc.) não será rejeitada simplesmente como não-literatura para evitar reconhecer sua dependência mútua com a literatura “individual”. (EVEN-ZOHAR, 1978, p. 3 e 4).

O polissistema literário, por exemplo, é composto por diversos gêneros, estilos, movimentos, autores e obras que ocupam posições diferentes no polissistema, de acordo com o seu grau de inovação, aceitação ou prestígio. A teoria dos polissistemas permite estudar a literatura e a tradução como processos dinâmicos e históricos, que dependem das relações entre os diferentes sistemas culturais.

O que é a literatura? Como definir o que é ou não é literário? A literatura digital pode ser considerada uma forma de literatura, ou é apenas um uso da linguagem em um meio diferente? Quais são os critérios para reconhecer e avaliar uma obra de literatura digital? Pensando nessas questões, Antoine Compagnon (1999) afirma que a literatura é extremamente volátil e mutável, pois reflete e interfere na realidade de quem lê e de quem escreve. Ainda segundo o crítico, a literatura não tem uma essência ou uma finalidade fixa, mas se adapta às demandas e aos desafios de cada época, renova-se constantemente, explorando novas formas, temas, gêneros e estilos. Além de questionar e criticar os valores e as convenções dominantes, a

literatura propõe novas perspectivas e possibilidades. Em sua obra *O demônio da teoria*, o autor afirma que:

A literatura não tem essência, nem finalidade; ela se adapta às demandas e aos desafios de cada época. Ela é uma arte da mudança, que se renova constantemente, explorando novas formas, temas, gêneros e estilos. Ela é também uma arte da crise, que questiona e critica os valores e as convenções dominantes, propondo novas perspectivas e possibilidades. (COMPAGNON, 1999, p. 13)

Para o autor, a literatura é uma prática social, comunicativa e estética, e por essas razões a Teoria Literária busca estudar e analisar tais aspectos e não reduzir suas particularidades a conceitos que busquem puramente qualificar valor, qualidade ou relevância. O foco de toda e qualquer obra literária deve ser como ela representa e reflete a realidade e como traz voz e vez a todos. Segundo o autor (1999): “Ela é uma forma de conhecimento, de prazer, de liberdade, de resistência, de transformação. Ela é uma forma de vida” (COMPAGNON, 1999, p. 46).

Ainda seguindo essa linha de raciocínio, Raymond Williams (1958), no artigo *A cultura é de todos*, afirma que a sociedade está em constante construção e reconstrução, sobretudo no modo de pensar individual e que “a cultura é de todos, em todas as sociedades e em todos os modos de pensar” (WILLIAMS, 1958, p. 2), pois para o autor os significados comuns, as obras de arte e os conhecimentos foram produzidos por diferentes pessoas em diferentes momentos.

O autor defende que “uma cultura são significados comuns, o produto todo de um povo, e os significados individuais disponibilizados, o produto de uma experiência pessoal e social empenhada no indivíduo” (WILLIAMS, 1958, p. 5). Para o autor não existem as massas, mas sim modos de ver pessoas como massas. E com o progresso das comunicações intensifica-se esse modo de ver o outro. Sendo assim se faz

necessário evitar essas polarizações de cultura. E o mesmo se dá nas obras digitais: se há trabalhos de boa ou má qualidade, depende muito dos valores de que está julgando.

A relação percebida nos dois autores é uma relação de convergência porque ambos partem de uma perspectiva materialista e dialética da cultura, que considera as relações entre a base econômica e a superestrutura ideológica, e entre a produção e a recepção dos produtos culturais. As ideias se complementam visto que Williams oferece uma visão ampla e histórica da cultura, enquanto Even-Zohar oferece uma ferramenta específica para analisar os sistemas culturais. E também se atualizam porque o Even-Zohar incorpora novos elementos e os desafios da cultura na era digital. Por essa razão as fronteiras do que tem mais valor estético dentro da literatura digital precisam ser repensadas e refletidas. Compagnon (1999) argumenta que a literatura é uma entidade em constante mutação, adaptando-se às demandas e desafios de cada época, enquanto Williams (1958) expande essa ideia para a cultura como um todo, construída coletivamente pela sociedade. Essas visões são complementadas pela abordagem de Even-Zohar (1978) sobre os sistemas culturais, que destaca a literatura e a tradução como partes integrantes de um sistema mais amplo de interações culturais, enfatizando a importância da literatura na mediação entre culturas e na promoção do diálogo intercultural.

Na literatura digital, é necessário pensar e repensar as noções de autor e de leitor. Ao se pensar na noção de autor, para Lévy (1997), necessita-se pensar também no formato de comunicação, visto que autor e formato são ideias que estão diretamente ligadas:

A figura do autor emerge de uma ecologia das mídias e de uma configuração econômica, jurídica e social bem particular. Não é, portanto, surpreendente que possa passar para segundo plano quando o sistema das comunicações e das relações

sociais se transformar, desestabilizando o terreno cultural que viu crescer sua importância. (LÉVY, 1997, p. 153)

Entende-se que a figura do autor se torna uma noção secundária, ao passo que a obra de arte digital ganha uma noção principal e encontra na cibercultura seu fundamento universal. Para o autor, um hipertexto, diferente de um livro físico, proporcionará novas conexões e reinterpretações por meio das interações realizadas pelos leitores na obra. Entretanto vale destacar que a escrita hipertextual propõe um trabalho coletivo e diferentes conhecimentos de quem a produz:

Inventar novas estruturas discursivas, descobrir as retóricas ainda desconhecidas do esquema dinâmico, do texto de geometria variável e da imagem animada, conceber ideografias nas quais as cores, o som e o movimento irão se associar para significar, estas são as tarefas que esperam os autores e editores do próximo século. (LÉVY, 1992, p.66)

Chartier (1998) também corrobora com essa ideia de novas e diferentes possibilidades de ação, visto que a produção de uma obra digital necessita de várias técnicas distintas, associadas a revisores, ilustradores, programadores, diagramadores, editores, dentre outros, abrangendo diferentes tarefas, a depender do formato em que o livro será publicado: físico ou digital.

A depender do objetivo do autor, uma obra digital pode oferecer maiores possibilidades de interatividade, trazendo ao leitor um maior protagonismo, e ampliando, assim, suas possibilidades e experiências de leitura, mas também exigindo novas habilidades, além da capacidade de criação de novos sentidos e de saber utilizar diferentes linguagens e de diferentes recursos tecnológicos. Santaella (2004), ao observar as habilidades envolvidas nos processos de leitura e no ato de ler, classificou os leitores em três categorias: leitor contemplativo, movente e imersivo virtual.

O leitor contemplativo é um leitor “que contempla e medita” (SANTAELLA, 2004, p. 5), ou seja, tem à sua disposição a obra física, entretanto, tem pouca interatividade com ela. O leitor poderá ler, imaginar ou reler a obra no tempo que desejar. O leitor movente é ágil, apressado, sem tanto tempo para reter as informações, pois está exposto a estímulos em excesso. “O leitor do livro, leitor sem urgências, é substituído pelo leitor movente” (SANTAELLA, 2004, p. 5-6). Desse modo, ele consegue transitar facilmente por diferentes linguagens, sons, imagens, formatos e ritmos. Por último, o leitor imersivo virtual está pronto para interagir e é capaz de construir novos caminhos em uma leitura multilinear:

Tendo na multimídia sua linguagem, e na hipermídia sua estrutura, esses signos de todos os signos, estão disponíveis ao mais leve dos toques, num clique de um *mouse*. Nasce aí um outro tipo de leitor, revolucionariamente distinto dos anteriores. Não mais um leitor que tropeça, esbarra em signos físicos, materiais, como era o caso do leitor movente, mas um leitor que navega numa tela, programando leituras, num universo de signos evanescentes, mas eternamente disponíveis, contanto que não se perca a rota que leva a eles. Não mais um leitor que segue as sequências de um texto, virando páginas, manuseando volumes, percorrendo com seus passos a biblioteca, mas um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multi-sequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeo etc. Trata-se de um leitor implodido cuja subjetividade se mescla na hipersubjetividade de infinitos textos num grande caleidoscópico tridimensional onde cada novo nó e nexos pode conter uma outra grande rede numa outra dimensão. (SANTAELLA, 2004, p.6)

É claro que há momentos em que poderá haver alternâncias no tipo de leitor ao ler uma obra, não sendo, obrigatoriamente, uma regra fixa. Os leitores são estimulados a transitarem dentro dessas classificações, visto que as obras podem exigir diferentes tipos de leituras e leitores.

A participação do leitor poderá ser tão grande e tão efetiva que as fronteiras entre ele e o autor serão rompidas, dando mais participação ao usuário e, ao passo

que diminui a finalização de uma obra unicamente pelo autor, traz ao leitor, por vezes, conforme afirma Braga (2012), a possibilidade de coautoria.

George Landow (1994) também corrobora com essa possibilidade quando discorre sobre a perda de autoridade do autor diante de um leitor: “O hipertexto redefine a autoridade do autor, implícito ou explícito, e o leitor ganha mais controle” (LANDOW, 1994, p. 16), pois fica nítido o empoderamento do leitor quando uma obra digital proporciona tal interatividade, tirando a propriedade exclusiva de um único autor, que os textos tinham anteriormente.

Os pontos negativos de tal empoderamento e dessa facilidade de compartilhamento no ciberespaço são as questões referentes à pirataria e aos direitos autorais dos escritores. Tais situações preocupam autores e editoras, entretanto, são novas situações que precisam ser revistas, mas é inegável que, com a literatura digital, os leitores são desafiados e se tornar protagonistas, mais aptos à interatividade e à construção de novas leituras.

Conforme afirma Beiguelman (2003) a escrita digital tende a se tornar coletiva e anônima. A separação entre autor e leitor é uma ação que pode ser mudada a qualquer instante. A noção de plágio é **flexibilizada**, visto que o que realmente importa não é a diferença entre um hipotexto e uma cópia, mas sim as estratégias de recombinações possíveis. “Não existe perda de autenticidade no campo da arte digital, e a arte produzida para a Internet leva essa afirmação ao limite extremo. O aqui e agora se faz pelo fluxo, no deslocamento dos arquivos pela rede”. (BEIGUELMAN, 2003, p. 60). Ou seja, no ambiente digital, a escrita se caracteriza pela coletividade e pelo anonimato, fato que valoriza mais as formas de recriar e remixar os textos.

1.3 OS NÍVEIS DE INTERATIVIDADE NA LITERATURA DIGITAL

Sabe-se que nem todas as obras digitais são interativas. Mas como classificar essas interações? Existem tentativas de escalonar os níveis de interatividade a fim de diferenciar as ações executadas pelo leitor/usuário ao ler uma obra digital.

Jens Jensen, professor e estudioso do departamento de comunicação e psicologia da Universidade de Aalborg, reflete sobre a concepção de interatividade na televisão digital e destaca a “habilidade potencial da mídia em permitir que o usuário exerça uma influência no conteúdo e/ou na forma da comunicação mediada” (JENSEN, 1998, p. 201). À luz dessa reflexão, podemos inferir que as possibilidades de ação que a mídia digital permite que o usuário exerça sobre ela podem ocorrer de diversas formas nos mais diferentes formatos. Essa variedade de formas de interação podem ser escalonadas a fim de melhor entender as relações existentes entre uma obra digital e sua relação com o usuário. Antes da Internet, a interação do leitor com o autor era possível por meio de cartas enviadas a emissoras, jornais, editoras, por pesquisas ou via telefone. Com a mídia digital, outras relações e outros níveis de interatividade são possíveis.

Kretz (1983) propõe seis postulações de interatividade do leitor de uma obra digital. A primeira postulação é classificada de grau zero e refere-se ao acesso, no qual a interatividade se dá no ato de ligar, desligar ou pausar. A segunda postulação é classificada de interatividade linear e se dá no ato sequencial, como folhear, avançar, voltar, pular. A terceira postulação é a interatividade arborescente, na qual o leitor pode navegar em um menu pré-estabelecido pelo autor, como opções de filmes em um catálogo de determinado provedor de filmes via *streaming*. A quarta postulação é a de interatividade linguística, em que a navegação se dá por palavras-chave, como

os serviços automáticos de *telemarketing*. A quinta postulação é a de interatividade de criação, na qual a interatividade se dá no ato de criação de mensagens. A sexta postulação, a interatividade de comando contínuo, ocorre no ato de criação de mensagens, assim como na modificação, no deslocamento ou na transformação, como nos videogames.

À luz do que é proposto por Kretz ao categorizar a interatividade com mídias como televisão e rádio, é possível encontrar relações e semelhanças com a interatividade das obras digitais.

Rabaté e Lauraire (1985) sugerem dois tipos de interatividade: a tecnológica e a situacional, sendo a primeira referente à comunicação e troca entre o sujeito e a tecnologia com a qual está em contato, e a segunda é sobre a interação com o conteúdo disponibilizado. Na interatividade tecnológica o foco é o diálogo concretizado na comunicação e a troca de mensagens. Já na interatividade situacional o foco é a possibilidade de ação para interferir no conteúdo.

F. Holtz-Bonneau (1985) sugere três tipos de interatividade: a de seleção, de conteúdo e a mista. Entende-se por interatividade de seleção as operações que têm uma sequência linear, como acessar e controlar um filme via controle remoto, ou de múltiplas linearidades, ou alterar o acesso a imagens via câmeras de gravação. Já a interatividade de conteúdo concretiza-se na modificação de conteúdo, como, por exemplo, na edição de imagens já existentes em uma tela de jogo. Por fim, a interatividade mista intercala a interatividade de seleção e de conteúdo.

Philadelpho Menezes (2007), poeta cibernético brasileiro, elaborou três definições acerca da interatividade do leitor e da obra digital: a decidibilidade, na qual o usuário controla apenas o processo de leitura da obra; a interatividade possível, no qual o autor apenas faz sugestões e o usuário as organiza; e a interatividade

implausível, no qual o usuário pode alterar a leitura da obra de forma definitiva para os próximos usuários.

Nessas postulações, percebe-se uma evolução do conceito de interatividade, que encontra agora uma geração pronta à personalização de conteúdos e ao protagonismo em todas as áreas, inclusive em relação à leitura.

O leitor, segundo Santaella (2004) e como já citado anteriormente, está disposto à interação com o conteúdo e com diferentes mídias. Esse leitor/usuário evoluiu, passando pelas postulações de contemplativo, movente a imersivo.

Já Aranha (2008) afirma que existe uma tendência a produções cada vez mais realistas de conexão com os agentes envolvidos, aproximando assim: autor – conteúdo – forma – leitor, a fim de propiciar uma maior sensação de imersão.

Segundo Hutcheon (2011), a interatividade proporciona um grau maior de participação e, hoje, um livro pode ser tão interativo quanto um filme ou um jogo. Isso ocorre na ficção interativa, na qual o público é retirado de sua poltrona e inserido como controlador, coautor e ator, em uma narração interativa: “Os públicos têm de aprender novas estratégias de navegação e aceitar um relacionamento novo e modificado com o criador da obra; em troca, recebem novos tipos de contato com mundos ficcionais e virtuais [...]” (HUTCHEON, 2011 p. 187).

Vale destacar que nem todas as narrativas digitais possuem uma total interatividade. Existem casos em que a interatividade é apenas seletiva, pois a forma é controlada, mas o conteúdo não, fato que não diminui, contudo, o grau de imersão proporcionado.

Para Wilton Azevedo, professor e poeta brasileiro, ao se explicar a prática da poesia intermediária existente no Brasil, a poesia intermediária ainda não tem tanta relevância, devido à falta de um nível qualitativo satisfatório:

Hoje se faz muito trabalho no Brasil no suporte digital, mas, na minha opinião, é de baixa qualidade. Pelos *softwares* serem muito semelhantes, os conceitos são confundidos. Alguns trabalham interatividade, chamando isso de realidade virtual, outros trabalham caves com softwares interativos chamando isso de Imersão, outros trabalham com jogos com conceitos da realidade virtual e hipermídia e tem pouca gente trabalhando a *e-poetry* ou poesia digital que trabalha a interação do dado sonoro, com as imagens em uma escritura expandida. (AZEVEDO, 2007, p. 86)

Luiz Antônio Marcuschi (2002), no artigo *Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital*, propõe parâmetros para uma identificação dos gêneros no meio digital, apresentando doze dimensões que podem ser subdivididas em diversos aspectos, os quais permitem observar possibilidades variadas de interação do leitor com a obra digital.

Para o autor, na análise de uma obra digital, observam-se as seguintes dimensões: o formato textual, que pode ser em forma de turnos encadeados, texto corrido, sequências soltas ou estrutura física; o número de participantes, que pode ser dois, múltiplos ou grupo fechado; e a relação dos participantes, que podem ser conhecidos, anônimos ou hierarquizados. Ao se perceber a literatura digital como um gênero textual, este estudo permitiu agrupar parâmetros que permitem inferir que quanto mais inovadores forem os formatos e estruturas textuais ofertadas aos leitores, maiores serão as relações de participação dos leitores/usuários, entre si e, simultaneamente, com a obra que estão interagindo.

Por essa perspectiva, Santaella (2004) discorre sobre os tipos de interação mediados pelo computador, que podem ser simples, de maior complexidade ou com potencial para a interatividade. A interação simples oferece ações finitas, como a reprodução de um aplicativo, fita ou CD; a interação de maior complexidade é encontrada em alguns *sites* e em jogos interativos; e a interação de potencial é encontrada na Internet em *chats*, *sites*, portais, fóruns e hipertextos.

Rejane Cristina Rocha, no artigo *Contribuições para uma reflexão sobre a literatura em contexto digital*, afirma que o texto, para ser interativo, precisa aceitar a interferência do leitor:

A despeito da existência de diferentes graus de interatividade, pressupõe-se que um texto digital, para ser caracterizado como interativo, deve aceitar a interferência do leitor, pressupor que as associações feitas por ele - a partir de procedimentos de programação – poderão modificar os significados do texto, ou, pelo menos, modificar a forma pela qual diferentes leitores acessam/constroem de diferentes maneiras os significados do texto. (ROCHA, 2014, p.173-174)

Os momentos de interação de uma obra com o leitor trazem à ficção uma capacidade comunicativa, como afirma Wolfgang Iser (1999) em *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*:

O que não foi dito é constitutivo para o que o texto diz; e o não-dito, ao ser formulado pelo leitor, suscita uma reação às posições manifestas do texto, posições que normalmente apresentam realidades fingidas. Quando a “formulação” do não-dito se torna reação do leitor ao mundo apresentado, isso significa que a ficção transcende sempre o mundo a que se refere. (ISER, 1999, p. 125, ênfase no original)

Esses espaços vazios, mesmo na obra digital, são necessários para a comunicação, pois “põem em movimento e até certo ponto regulam a interação entre texto e leitor” (ISER, 1999, p. 126). Eles, entretanto, não necessitam de um complemento, mas sim de combinações realizadas pelo leitor, que encontrará nesses espaços vazios as inúmeras possibilidades advindas da obra.

Segundo Iser (1999), os espaços vazios liberam novas perspectivas para serem interligadas pelo leitor e eles desaparecem no momento em que tal relação é apresentada.

Mas os lugares vazios não só fazem parte do repertório, mas também das estratégias. Sendo construção perspectivística, o texto demanda a inter-relação incessante de

suas perspectivas. Visto que essas perspectivas formam camadas na construção textual, a leitura deve produzir constantemente a relação entre os diversos segmentos de uma mesma perspectiva e entre os segmentos de diversas perspectivas. (ISER, 1999, p. 129)

A cada escolha realizada pelo leitor, no ato de completar as lacunas ofertadas pelos espaços vazios, movimenta-se a leitura da narrativa. Sobre a continuação da leitura Iser afirma que:

Ao interromper a good continuation, ela [a interrupção] desempenha papel decisivo para a formação das representações. Esta ganha sua intensidade pelo fato de que representações precisam ser formadas e depois abandonadas. Em consequência, o lugar vazio estimula a constituição de representações de primeiro e de segundo grau. As representações de segundo grau são aquelas mediante as quais reagimos representações formadas. (ISER, 1999, p. 131-132)

O teórico alemão, acerca das representações possíveis, exemplifica que as primeiras impressões do leitor são representações de primeiro grau, que, quando não realizadas, criam novas suposições, as quais ele classifica como representações de segundo grau:

As representações de segundo grau emergem sempre que a expectativa estimulada pela representação de primeiro grau não se cumpre. Suspendendo a good continuation, os lugares vazios condicionam o choque das representações durante a leitura. Assim, os lugares vazios são em princípio capazes de fazer colidirem as representações, ao mesmo tempo dificultando a formação em si das representações. Esta é a razão por que elas são esteticamente relevantes. (ISER, 1999, p. 132-133)

Os espaços vazios geram grandes lacunas de tempo dentro da narrativa, e o leitor, ao tentar preenchê-las, cria uma série de diferentes possibilidades. A não concretização de uma possibilidade fará o leitor então rever a narrativa, desconstruir as ideias formuladas anteriormente e reformulá-las, recriando então possibilidades.

À luz do que Iser afirma sobre os espaços vazios no romance, no qual cabe ao leitor participar e ocupar tais espaços, pode ser observada uma obra digital interativa, em que o leitor/usuário, por meio da escolha de acesso aos hiperlinks, participará, interagirá e completará tais espaços. A interatividade, aliada às tecnologias digitais existentes, oferta mais do que um simples completar de espaços vazios, possibilitando oportunidades de novas criações e, assim, maior gradação na participação do leitor na estrutura das obras digitais. Segundo a estética da recepção, as exigências atribuídas ao leitor se ampliam e o leitor passa a ter um papel mais ativo e participativo no ato da leitura.

Levy (1997) afirma que o termo interatividade tem referência direta sobre a participação ativa do usuário e que a possibilidade de interação entre o usuário e uma mídia “é um parâmetro fundamental para avaliar o grau de interatividade do produto” (LEVY, 1997 p. 80). Ao conectar textos, vídeos e áudios por meio dos hiperlinks, ocorrem uma recombinação de materiais e a personalização da informação produzida e, assim, novas possibilidades de interação com a obra são possíveis.

O teórico identifica quatro aspectos de destaque sobre a interatividade, que são: as possibilidades de apropriação e de personalização de uma mensagem recebida; a reciprocidade da comunicação; a virtualidade; e a telepresença dos participantes na mensagem. O cruzamento desses aspectos pode ser percebido em produções digitais que exigem do leitor mais participação e envolvimento no ato de leitura.

Arata (1999) no artigo *Reflections about Interactivity*, discorre sobre a interatividade como inter-relações ativas dos jogadores com as mídias que utilizam. O autor também afirma que as formas de interatividade podem ser tão diversas quanto o autor da obra desejar ofertar.

O autor apresenta quatro características de uma perspectiva interativa que podem ser resumidas primeiramente nos múltiplos pontos de vista por meio de uma indefinição de limites de realidade e objeto, ou seja, a maneira como o espectador interage com os objetos e com isso múltiplas visões podem coexistir.

Em seguida, Arata (1999) discorre sobre as abordagens que estimulam o jogo e a função criativa do brincar, função essa que tende a ser subestimada. O autor destaca a metáfora de Marshall McLuhan (1969) sobre as mídias quentes e frias, sendo uma mídia quente a que deixa um pouco para ser preenchido pelo usuário. Já uma mídia fria é aquela que oferece pouca participação do usuário.

Logo após, o autor vê a interatividade como um fenômeno emergente, mas sem rebaixá-lo em reduções e que busca experimentar novas criações. Por fim, apresenta-se a perspectiva interativa em favor de visões pragmáticas, destacando a noção de participação, a fim de estimular o espectador a tornar-se um agente da ação interativa.

O autor conclui que uma perspectiva interativa não exclui outras abordagens, sendo essa apenas mais uma ferramenta disponível, visto que todos os trabalhos criativos são produzidos por interações, em diferentes graus.

Assim, o universo digital torna-se um espaço que permite diversas construções literárias, diferentes formas de leitura e produção em diferentes níveis de interatividade. Interatividade é a capacidade de uma obra digital permitir e incentivar a participação ativa e a influência do usuário sobre o conteúdo, a forma ou a experiência da comunicação mediada, abrangendo desde a simples interação linear até a coautoria e o controle total do percurso narrativo. Esse espaço traz mais praticidade em relação a espaço físico ou transporte, bem como oferta mais durabilidade e menor custo de produção. Ademais, o ciberespaço permitir customização, personalização, compartilhamento da leitura e acesso a recursos que

enriquecem o ato de ler, promovendo maior participação e engajamento dos leitores. A literatura digital também estimula avanços na aprendizagem, na inclusão digital e na promoção da diversidade cultural.

Como visto neste capítulo, a literatura digital se revela como um campo vasto e multifacetado, que vai além das fronteiras da narrativa tradicional para explorar novas formas de expressão e interação. Ao longo deste capítulo, pudemos perceber a evolução desse meio, desde suas origens até suas possibilidades contemporâneas, passando pela discussão sobre os diferentes níveis de interatividade e o papel fundamental do leitor na construção do sentido das obras digitais. Diante disso, torna-se evidente o potencial transformador da literatura digital, não apenas como uma forma de entretenimento, mas também como uma ferramenta para promover a inclusão, a diversidade e o engajamento dos leitores em um mundo cada vez mais digitalizado.

1.4 PREFERÊNCIAS E IMPRESSÕES DO LEITOR SOBRE A LITERATURA DIGITAL

O objetivo desta tese é apresentar um mapeamento das literaturas digitais, entender os diferentes níveis de interatividade existentes nas obras, bem como, mostrar ferramentas e novos modos de produção do autor. Para tal, realizou-se uma pesquisa exploratória que busca entender os leitores, que responderam um formulário digital sobre as preferências e impressões acerca da literatura digital.

O ciberespaço conta com uma infinidade de possibilidades de interação com os usuários. Conta também com uma nova geração ávida por novos conhecimentos, pronta à interação e disposta a experimentar novos recursos ou novas possibilidades que surge diariamente na Internet. Como afirma Lévy (1997), a cibercultura é o

surgimento de um novo universo no qual é possível encontrar diversas formas literárias digitais.

Com o intuito de buscar entender melhor e conhecer as relações existentes entre a literatura digital e os usuários / leitores atuais, realizou-se um estudo exploratório sobre conteúdos digitais, gostos, hábitos e interações dos leitores com esse formato literário. O *link* com os resultados obtidos deste estudo, ocorrido no período de junho a agosto de 2021, está em um formulário eletrônico de pesquisa.² O *link* foi disponibilizado via *e-mail* para os estudantes de universidades, enviado em aplicativos de mensagens instantâneas e em por meio de publicação em páginas de redes sociais sobre literatura, e obteve-se a participação de 135 usuários (ver Anexo). O estudo foi dividido em quatro subtópicos: “Identificação”; “Hábitos de leitura”; “Formatos e acessos”; e “Interações com a literatura digital”. Por fim, solicitou-se a escolha de uma única palavra que definisse a literatura digital.

A identificação dos participantes foi feita quanto a faixa etária, gênero e nível de escolarização, sendo que 39,3% declararam ter de 41 a 50 anos, 20% declararam ter de 51 a 60 anos, 17,8% declararam ter de 31 a 40 anos, 16,3% declararam ter de 20 a 30 anos, e apenas 6,7% declararam ter acima de 61 anos. Não houve participação de ninguém abaixo de 18 anos.

Quanto ao gênero, 74,8% declaram-se pertencentes ao gênero feminino, enquanto 23,7 declaram-se, masculino. Um e meio% dos entrevistados assinalou a opção “prefiro não dizer”.

Sobre o nível de escolarização, 76,3% dos entrevistados cursam ou já completaram pós-graduação, 16,3% dos entrevistados cursam ou já completaram a

² Disponível em: <<https://docs.google.com/forms/d/1ZSduDqGZcFP-Ps5DxfQ63AcJbJtOkkE1-HcfV-gu0Bg/viewanalytics>> (NOGUÊZ, 2021)

graduação, 5,2 dos entrevistados cursam ou já completaram o ensino médio e 2,2% dos entrevistados cursam ou já completaram o ensino fundamental.

Sobre o perfil dos entrevistados, podemos inferir que a grande maioria dos participantes está na faixa etária acima de 41 anos e possui o grau de escolarização de nível superior devido aos meios de divulgação utilizados: *e-mail* a estudantes de universidades e divulgação em páginas sobre literatura.

Para Chartier (1998) a leitura de cada leitor é algo singular. Assim como a literatura se modificou com a cultura digital, o leitor também mudou e hoje os brasileiros têm mais acesso ao ensino superior e à Internet. Por meio do uso de computadores e celulares, ficou mais fácil ler e acessar obras digitais.

Sobre os hábitos de leitura, foram realizadas seis perguntas que permeiam tais costumes e motivações sobre leituras de notícias e livros. Na primeira pergunta, sobre o hábito de ler notícias de jornal em computadores ou *smartphones*, 74,8% afirmam que sim, 17% afirmam que mais ou menos e 8,1% afirmam que não possuem este hábito. Em seguida, perguntou-se sobre o hábito de leitura de livros em computadores e *smartphones*, e, nesse item, 43,7% afirmam que sim, 23,7% afirmam que mais ou menos e 32,6% afirmam que não. Nesse ponto, já é possível perceber uma diminuição do hábito de leitura de livros nesses meios e, com isso, pode-se inferir um maior uso dessas mídias em leituras mais rápidas como notícias.

O século XXI, dentre tantas inovações, possibilitou o uso de diversas ferramentas tecnológicas. O usuário de Internet de hoje usa a tecnologia a todo o momento, seja para saber as notícias, estudar ou trabalhar. Devido às grandes opções de acesso, diferentes *sites* e possibilidades de interatividade e velocidade de acesso, os usuários preferem leituras mais rápidas, porque tudo na nossa sociedade está mais dinâmico e veloz. Assim, a Internet traz muitas opções, sobrecarregando a atenção e

memória dos leitores. A leitura na tela exige mais atenção, até mesmo devido à quantidade de *links* e anúncios que trazem distrações.

Chartier (1998) evidencia como a mudança de suportes e das formas de leitura trouxe novos desafios e novas possibilidades e como isso afeta a compreensão e a interpretação dos textos. Na literatura digital, é necessário que os leitores possuam novas habilidades e competências para lidar com a abundância, a diversidade e a velocidade das informações disponíveis.

Com a terceira pergunta busca-se elencar os gêneros lidos pelos entrevistados. Dentre as respostas obtidas, as redes sociais lideram com 75,6% das respostas, seguidas de livros impressos (68,9%), jornal *on-line* (65,2%), livros *on-line* (53,3%), receitas (45,9%), revistas *on-line* (42,6%), outros (27,4%), revistas impressas (12,6%) e jornal impresso (9,6%). Percebe-se, nesse item, o interesse dos leitores pelas redes sociais e livros impressos o que permite inferir que a leitura de forma rápida e descontraída ocorre em sua maioria nas redes sociais, enquanto a leitura mais aprofundada ainda tem a preferência dos leitores pelas mídias impressas. Infere-se aqui que tal predileção pode se dar devido à faixa etária dos participantes.

Quanto ao tempo dedicado à leitura, 55,6% dos entrevistados afirmam ler mais de uma hora por dia, seguidos de 20,7% que afirmam ler de 30 minutos a uma hora por dia, 17,8% afirmam ler de 15 a 30 minutos por dia, 3% afirmam ler menos de 15 minutos por dia e 3% afirmam que não leem, a menos que seja por obrigação.

Sobre o que os motiva a ler, 37,8% dos entrevistados afirmam gostarem de ler, seguidos daqueles que restringem a leitura às atividades profissionais (26,7%), que gostam de estar bem-informados (25,9%), que leem durante as atividades de relaxamento (4,4%), daqueles que usam a leitura principalmente para tarefas de escola/universidade (4,4%) dos usuários que buscam atender a recomendações de

amigos (0,7%). A opção “meus pais insistem” não foi assinalada por nenhum dos entrevistados.

Sobre livros, 58,7% dos entrevistados afirmam ter livros em casa e em seus computadores ou celulares, 35,6% afirmam ter livros em casa e apenas 3,7% afirmam ter livros em computadores ou celulares. Um e meio por cento afirma não ter livros em casa e 0,7% afirma não ter livros em computadores ou celulares. A opção “não tenho livros em casa, nem no computador ou celular” não foi assinalada por nenhum dos entrevistados. Percebe-se que os livros físicos e *on-line* são uma realidade que caminha junto, mas os livros físicos ainda se destacam em relação aos virtuais.

Na questão “você procura um livro para ler?”, 83,7% dos entrevistados afirmam que buscam os livros por iniciativa própria, seguidos daqueles que atendem à indicação de professores (49,6%), que buscam a obra por causa de título (32,6), daqueles que leem quando encontram a versão *on-line* (22,2%), quando ganham de presente (14,1%), quando encontram em bibliotecas (11,1%), ou quando são atraídos pela capa e pelas figuras (9,6%).

Apesar do crescimento da comercialização de *e-books* e da disponibilização gratuita desse tipo de suporte, no Brasil ainda é grande a procura por livros físicos e isso pode se dar por diversas razões como a falta de costume de ler em uma tela, o hábito de manusear e cheirar o livro físico ou o fato de que não é todo livro que pode ser encontrado facilmente de forma *on-line*. Além disso, os dispositivos para leitura mais utilizados, como *smartphones* e computadores, ainda oferecem poucos recursos para marcar, destacar, anotar e retomar rapidamente uma anotação feita. Já os dispositivos que oferecem tais recursos ainda são de custo elevado para a maioria da população e geralmente suportam poucos formatos. Portanto, nesse subtópico, conclui-se que a maioria dos entrevistados possui o hábito da leitura e lê mais de uma

hora por dia. Entretanto, as leituras *on-line* predominam nas notícias, cabendo aos livros a preferência pela mídia física.

Novamente as questões sobre abundância e velocidade de informações são pontos de atenção, pois os usuários são, a todo momento, bombardeados com muitas informações a qualquer clique, inúmeros *links*, *pop-ups* e avisos surgem na tela durante o uso de buscadores ou das redes sociais. Chartier (1998) destaca que a leitura é uma prática social e cultural, dependente das condições materiais, históricas ou ideológicas, ou seja, atualmente o leitor precisa, para melhorar a qualidade da leitura na Internet, saber selecionar fontes confiáveis de leitura, evitando acesso a falsas informações. Além disso, é preciso ler com atenção e concentração, anotar e resumir, para facilitar a memorização e aprendizagem, bem como comparar diferentes pontos de vista, buscando argumentos-que possam sustentar suas opiniões.

No terceiro subtópico, sobre formatos e acessos, a grande maioria prefere ler por meio de mídias impressas (85,9%), que são seguidas do formato *e-book* (25,2%) e das digitalizações no formato PDF (13,3%). Os meios preferidos de leitura são mídias físicas (71,9%), seguidas de computador (26,7%), celulares (20%) ou aparelhos eletrônicos como *Android*, *IPads*, *Kindles*, entre outros (20%). Sobre o uso da Internet, 83,7% dos entrevistados utilizam-na em casa e nos celulares, 11,9% acessam apenas por meio do celular, enquanto 4,4% acessam apenas em casa. As opções “Não utilizo Internet em casa” e “Não utilizo Internet no celular” não foram assinaladas pelos entrevistados. Conclui-se, nesse subtópico, que a maioria dos participantes possui acesso à Internet, mas, ainda assim, o formato preferido para a leitura é o de mídia física.

A mídia física tem ainda mais relevância, pois, além da questão sensorial, de muitas pessoas gostarem da experiência de ler livros físicos e organizarem bibliotecas

particulares, há a questão da aprendizagem, pois a leitura de um livro físico pode ter menos distrações do que a de livros *on-line*, bem como pode provocar menos cansaço à visão, devido à questão de iluminação. Outro fator relevante é o uso de obras físicas pela maioria de professores e instituições de ensino, que ainda priorizam as obras impressas. O hábito de ler livros foi desenvolvido na mídia impressa e isso passa a ser revisto na divulgação e estímulo de obras *on-line*. Essa característica é apresentada por Santaella (2004), ao descrever o leitor movente, que transita por diferentes formatos, sempre apressado, sem muito tempo para reter atenção e lidar com toda a informação.

No quarto subtópico, sobre as interações com a literatura digital, a primeira questão perguntava qual das opções o entrevistado já havia acessado pelo menos uma vez. A opção mais escolhida foi livros digitais ou *e-books* (87,4%), seguida de canais, *sites* e blogues literários (77,8%), literatura publicada nas redes sociais (68,9%), poemas animados / videopoemas (45,2%), poemas em forma de imagens (45,2%), literatura em séries interativas (28,1%), literatura em aplicativos que utilizam linguagem de programação (ex.: *scratch*) (23,7%), literatura em games (21,5%), literatura em *QR code* (16,3%), *fanfictions* (14,1%) e *wattpad* (12,6%).

Em seguida, perguntou-se quais das opções, o entrevistado desconhecia, a opção mais escolhida foi *wattpad* (71,1%), seguida de *fanfictions* (65,2%), literatura em *QR code* (62,2%), literatura em *games* (55,6%), literatura em aplicativos que utilizam linguagem de programação (ex.: *scratch*) (43,7%), poemas animados / videopoemas (34,8%), literatura em séries interativas (33,3%), poemas em forma de imagens (26,7%), literatura publicada nas redes sociais (10,4%), canais, *sites* e blogues literários (8,9%) e livros digitais ou *e-books* (6,7%).

Logo depois, perguntou-se o que o entrevistado busca quando pensa em literatura digital. Quarenta e três por cento dos entrevistados afirmam ser maior a praticidade, seguida de novas experiências de leitura (31,9), mais formas de compartilhamento (8,1%), maior interação com a obra (7,4%) e diferentes leituras / finais (7,4%). A opção “Maior interação com o autor” não foi assinalada pelos entrevistados.

Sobre as obras *on-line*, 53,3% dos entrevistados as consideram interessantes, seguido de 42,2% que as consideram muito interessantes e 4,4% que as consideram pouco interessantes. Sobre a leitura de obras *on-line* e virtuais, 60% dos entrevistados julgam ser interessantes, seguidos de 32,6% que acreditam ser muito interessantes e 7,4% que pensam ser pouco interessantes.

A maioria dos entrevistados desconhece os escritores brasileiros de maior visibilidade no mundo virtual (87,4%), alguns nomes conhecidos pelos entrevistados são Marcelo Spalding (7,4%), Camila Moreira (4,4%), Juliana Parrini (4,4%), Nana Pauvolih (3%), Lillian Carmine (2,2%), Mila Wander (2,2%) e Rô Mierling (0,7%)

O mesmo ocorreu na pergunta sobre os escritores estrangeiros, pois os de maior visibilidade no mundo virtual (84,4%) são desconhecidos. Porém alguns nomes marcados pelos entrevistados foram: Anna Todd (8,9%), Taran Matharu (3,7%), Kirsty Moseley (3,7%) e Laurelin Page (3%).

No subtópico analisado, conclui-se que as maiores interações com obras digitais ainda são de digitalizações ou canais literários que promovem pouca, senão nenhuma interatividade. Isso significa que todas as outras opções digitais são desconhecidas pela grande maioria, assim como os escritores brasileiros e estrangeiros de destaque.

É interessante perceber que, mesmo tendo à disposição tantas formas literárias e autores, os usuários desconhecem a maioria dos gêneros, modos de interatividade e autores da pesquisa. Isso se deve ao fato de que na sociedade brasileira ainda temos muitos leitores, como apresentado por Santaella (2004) leitores, que estão optando por obras com pouca interatividade, e leitores moventes, que transitam bem pelas diferentes linguagens, mas que ainda buscam muito pouco, optando por não conhecer novos autores, novas propostas e novas obras.

Por fim, a pesquisa solicita ao entrevistado que defina a literatura digital em uma única palavra. Os termos mais utilizados foram: praticidade (19), acessível (16), inovadora (15), interessante (11), oportunidade (6), contemporânea (4), facilitadora (3), futuro (3), interatividade (3), tendência (3), eficiente (2) e cansativa (2). Podemos alinhar as demais respostas em grandes grupos:

- Gerais: vida (1), viagem (1), mundo (1), ótima (1), maravilhosa (1) e futuro (1).
- Positivas: Sustentabilidade (1), alternativa (1), econômica (1), recurso (1), diversidade (1), disponibilidade (1), diferencial (1), flexibilidade (1), democrática (1), desafiadora (1), incentivadora (1), necessária (1), expectativa, conhecimento (1), aprendizado (1), cultura (1) e educação (1).
- Negativas: Descaso (1), desconheço (1), difícil (1), excludente (1), inacessível (1), indiferente (1), não gosto (1), não utilizo (1), revisão (1) e paradigma (1).
- Tecnologia: agilidade (1), celular (1), conectividade (1), *e-book* (1), eletrônica (1), hipertextual (1), Internet (1), portabilidade (1) tecnologia (1), velocidade (1), multiplicidade (1) e dinâmica (1).

Todas essas palavras traduzem as impressões e sensações dos usuários quanto às possibilidades de leitura conhecidas por eles. Cada usuário possui experiências pessoais únicas, que diferem das outras quando se trata da leitura de uma obra digital. Alguns apenas tiveram contato com obras digitalizadas ao passo que alguns já tiveram contato com hipertextos.

O virtual possibilita diversas manifestações em diferentes espaços e tempos, sendo impossível traçar os limites do ciberespaço, pois a ubiquidade de dados, informações, documentos, imagens, sons e vídeos está disponível a um clique de distância do usuário, e por essa razão, torna-se impossível prever o futuro do livro físico e de suas formatações no meio digital.

2. CONCEITOS DE INTERMIDIALIDADE

Sabe-se que a intermedialidade é o termo utilizado para se referir às relações que envolvem várias mídias. A fim de explorar esse termo, que se amplia ao longo dos anos, faz-se necessário revisitar alguns teóricos que o estudam para, em seguida, buscar examinar os diálogos resultantes de tais estudos e fazer a análise das possíveis relações.

Intermedialidade é o processo da conjunção e interação de várias mídias, como cinema, fotografia, rádio, jornal, TV, literatura e outras artes. Essas mídias se influenciam mutuamente e geram novos discursos que vão além da capacidade expressiva de um só meio. A intermedialidade é um campo de pesquisa que estuda as relações entre mídias, seus modos de configuração, suas estratégias comunicativas e seu impacto social.

Literatura digital é uma forma de literatura que explora as possibilidades criativas e expressivas das mídias digitais e se caracteriza pela interação das diferentes mídias, que se influenciam e se transformam mutuamente, gerando novos discursos e experiências estéticas. É, portanto, um fenômeno intermediático, que dialoga com outras formas de arte e comunicação e também apresenta desafios e oportunidades para autoria e leitura, que se tornam mais dinâmicas, democráticas e multimodais.

Ramazzina, Rajewsky e Diniz (2020) no artigo *Intermedialidade e referências intermediáticas* afirmam que é por meio da comunicação que os sujeitos se constituem e que novas formas implicam outros formatos de expressões dos indivíduos, estando então estes, assim como a sociedade, em constante resignificação de suas experiências comunicativas. Ainda segundo as autoras, os modelos atuais de

comunicação permitem maior acessibilidade e rapidez de entrada aos mais variados conteúdos, o que conseqüentemente amplia as possibilidades de comunicação. Tais formas surgem e se ampliam diariamente e novos formatos de mídias estão em constante processo de surgimento, significação e ressignificação.

Por essa razão, o estudo e a análise dessas relações e dos diálogos existentes requerem atenção e cuidado. O próprio termo **intermedialidade** traz, em seu histórico, profundas modificações e ampliações de sentido ao longo dos anos. Em 1965, o termo **intermídia**, utilizado por Dick Higgins, no artigo *Intermedia*, sugeria uma relação entre meios que se fundiam e criavam um novo meio. O autor também sugeria que o uso do termo fosse universal em todas as artes, e que tal fato se daria por uma questão de continuidade e não para a categorização de uma nova mentalidade. O autor afirma que:

Assim, o acontecimento se desenvolveu como um intermediário, uma terra desconhecida que se encontra entre colagem, música e teatro. Não é regido por regras; cada trabalho determina seu próprio meio e forma de acordo com suas necessidades. O próprio conceito é melhor compreendido pelo que não é, ao invés do que é. Aproximando-nos, são pioneiros novamente, e continuarão a ser assim, desde que haja bastante espaço e sem vizinhos por alguns milhas. Claro, um conceito como este é muito perturbador para aqueles cuja mentalidade é compartimentada. O tempo, a vida e o Sumos Sacerdotes têm anunciado a morte de acontecimentos regularmente desde a forma ganhou impulso no final dos anos cinquenta, mas isso diz mais sobre a precisão de suas informações do que sobre a vivacidade da forma. (HIGGINS, 1965, p. 50)

Alguns anos depois, em 1981, o próprio autor amplia sua definição do conceito e afirma que a intermedialidade foi e “continua a ser uma possibilidade onde quer que o desejo de fundir dois ou mais mídia existente existe” (HIGGINS, 1965, p. 53).

Spielmann (2000), irá corroborar com os estudos de Aage Hansen-Löve (1983) que associou o termo **intermedialidade** com o termo **intertextualidade**, referindo-se

à totalidade dos fenômenos que cruzam as fronteiras da mídia, dos quais várias correlações intersemióticas são alcançadas quando símbolos verbais e icônicos são utilizados e apresentados juntos dentro de uma mesma construção.

Quando signos verbais e icônicos se correlacionam dentro de uma mesma mídia, basta decidir se o objeto a ser analisado terá uma primazia de escrita ou imagem, pois as conexões já estão ali presentes na obra. A confluência entre diferentes mídias permite uma experiência mais rica e multifacetada, na qual nenhuma forma de expressão domina exclusivamente, mas todas contribuem para o significado geral.

A ideia apresentada por Higgins e Hansen-Löve sobre a união de mídia é analisada também por Claus Clüver, que ampliará o termo, indo além do que antes fora entendido como artes e suas formas mistas, e inserindo também as mídias e suas diferentes formas textuais:

A combinação de “artes e mídias”, com a qual já nos deparamos, bem como o termo “intermedialidade”, já corrente no âmbito científico alemão, sugere a escolha deste ou de outro nome bem semelhante para o uso internacional. Intermedialidade diz respeito não só àquilo que nós designamos ainda amplamente como “artes” (Música, Literatura, Dança, Pintura e demais Artes Plásticas, Arquitetura, bem como formas mistas, como Ópera, Teatro e Cinema), mas também às “mídias” e seus textos, já costumeiramente assim designadas na maioria das línguas e culturas ocidentais. Portanto, ao lado das mídias impressas, como a Imprensa, figuram (aqui também) o Cinema e, além dele, a Televisão, o Rádio, o Vídeo, bem como as várias mídias eletrônicas e digitais surgidas mais recentemente. Quase todas essas formas de expressão e comunicação estão institucionalizadas isoladamente; as disciplinas a elas dedicadas desenvolveram seus próprios métodos considerando os materiais (e “mídias”, num outro sentido da palavra) dos objetos dos quais elas se ocupam e as funções culturais e sociais; além disso, todas elas têm consciência de sua própria identidade. (CLÜVER, 2006, p. 18, ênfase no original)

Percebemos, portanto, que Clüver amplia a análise das conexões possíveis, não se limitando à escrita ou imagem e incluindo todo tipo de arte e conexão mista possível de ser estabelecida. Para o autor, além da combinação de mídias, faz-se necessário entender as relações das mídias e de seus textos, sejam eles impressos ou digitais.

Elleström (2017) afirma ser infrutífera a necessidade de definir o termo **mídia** e entende que a intermedialidade “deve ser compreendida como uma ponte entre diferenças midiáticas cujas bases são semelhanças midiáticas” (ELLESTRÖM, 2017, p. 51). O autor afirma que a intermedialidade não pode ser entendida sem que se distingam as características principais de cada mídia. Para o autor, a intermedialidade pode ser descrita como “relações intermodais nas mídias” ou como “intermultimodalidade” (ELLESTRÖM, 2017, p. 98). O autor acredita que as mídias são ferramentas de comunicação, multimodais e intermediáticas.

Na literatura digital, a união de mídias, suas formas mistas e as relações possíveis de interação com o leitor evidenciam a constante evolução dos suportes literários, resultando em novas formas de se ler um texto. Então, se pensarmos a intermedialidade em relação à literatura, pode-se destacar o conceito de Laurent Jenny que, em *A estratégia da forma*, afirma que “a obra literária está numa relação de realização, de transformação ou de transgressão. E é, em grande parte, essa relação que a define” (JENNY, 1979, p. 5). A autora refere-se aqui a esse efeito de eco, de repetição, que podemos perceber de uma obra em outra, sobretudo nas transposições ao mundo digital. Além das relações midiáticas, costuma haver relações com outros textos ou outras formas de artes, produzidas anteriormente à obra lida. Dentro da literatura digital isso é comum, visto que há muitas obras transpostas da mídia física

à virtual. Também são percebidas transposições, ou ecos, das obras em vídeos, jogos, filmes, animações ou simuladores, e não apenas em obras literárias.

Ainda sobre essas relações, Julia Kristeva (2012) afirma que a intermedialidade é vista em sentido amplo, pois abrange as relações entre mídias e as interações midiáticas resultantes de tais relações. Cada mídia individualmente possui suas especificidades, semelhanças e diferenças. Para a autora um texto pode afirmar assim como também pode negar outros textos:

Cria-se assim, em torno do significado poético, um espaço textual múltiplo, cujos elementos são suscetíveis de aplicação no texto poético concreto. Denominaremos esse espaço de intertextual. Considerado na intertextualidade, o enunciado poético é um subconjunto de um conjunto maior, que é o espaço dos textos aplicados em nossos conjuntos. (KRISTEVA, 2012, p. 185)

Rajewsky (2012a), no artigo *Intermedialidade, intertextualidade e 'remediação': uma perspectiva literária sobre a intermedialidade*, apresenta três graduações ao afirmar que as relações podem ser dar de forma intermediária, ou seja, quando há cruzamento de mídias diferentes; de modo intramediático, quando ocorre dentro de uma mesma mídia; ou de forma transmediática, quando um conteúdo é transposto em diferentes mídias. A autora irá subdividir essas graduações em três categorias, sendo elas a transposição midiática, a combinação de mídias e as referências intermediárias.

A transposição midiática é vista em adaptações cênicas e fílmicas de textos literários. A combinação de mídias remeterá a óperas, filmes, peças teatrais, nas quais haverá mais de uma mídia atuando junto de outra, e cada uma contribuirá, à sua maneira e com suas possibilidades. Já as referências intermediárias remetem a evocação de outra mídia, como, por exemplo, uma referência feita em um filme sobre uma pintura.

Gerard Genette (2006), em *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*, apresenta cinco tipos de transtextualidades, sendo a primeira a intertextualidade como uma presença de um texto em outro texto, como citações e alusões. Em seguida, classifica a paratextualidade, uma relação menos explícita, como aquela em que aparecem “título, subtítulo, intertítulo, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc.; notas marginais, de rodapé, de fim de texto; epígrafes; ilustrações; errata, orelha, capa, e tantos outros tipos de sinais acessórios, autógrafos ou alógrafos” (GENETTE, 2006, p.9). Também apresentará a metatextualidade, como os comentários críticos que conectam os textos. A architextualidade é definida como uma relação silenciosa, que relaciona um texto a sua taxionomia, como pelos tipos de discurso, os modos de enunciação, os gêneros literários. E, por último, cita-se a hipertextualidade, que é a relação que une um texto a outro, anterior a ele, sendo o texto anterior chamado de hipotexto, e o outro de hipertexto. Essa relação, por sua vez, pode ser descritiva ou intelectual, sendo a primeira uma relação mais explícita e direta e a segunda uma relação mais complexa ou indireta.

Claus Clüver (2006b), em *Da transposição intersemiótica* ao discorrer sobre a relação entre os textos visual e o verbal, retomará Jakobson (1975) e os seguintes conceitos: a tradução intralingual, que se dá dentro da mesma língua de um hipotexto; a interlingual, que se dá em linguagem diferente; e a tradução intersemiótica, que, dentro dessa perspectiva, é a interpretação de textos verbais em signos não verbais. Ao discorrer sobre os diversos exemplos de poema efrástico, o autor afirma que este pode estar “relacionado de diversas maneiras à obra na qual ele se baseia: como uma interpretação, uma meditação, um comentário, uma crítica, uma imitação, uma contra criação, além de outras coisas” (CLÜVER, 2006, p. 129). Além disso, segundo o autor,

são delicadas as representações de uma transposição intersemiótica, devido à diversidade de possibilidades.

Diariamente nos deparamos com o surgimento de novas mídias que possibilitam oportunidades de edição, criação e comunicação. Com isso, definir intermedialidade com base em uma teoria apenas seria o mesmo que limitar o conceito, e este, por estar em constante inovação, requer permanente atualização e estudo. Portanto, os conceitos apresentados dialogam entre si e permitem estabelecer constantes conexões e premissas basilares para futuras análises de exemplos de literatura digital e cruzamento de mídias.

2.1 HIPOTEXTOS, TRANSPOSIÇÕES E ADAPTAÇÕES

Com o advento do livro virtual e do compartilhamento de obras no ciberespaço, discorrer sobre as adaptações das obras é assunto que pode causar divergência de opiniões. De um lado, há o autor, preocupado com imitações, direitos autorais, plágio, empréstimos e compartilhamento ilegal de sua obra. De outro lado, esse mesmo autor tem a noção de que é impossível evitar compartilhamento no meio virtual.

A pergunta de Chartier (1998) mantém-se profundamente atual: “Como preservar os princípios do direito de autor na grande confusão eletrônica, quando a obra toma uma multiplicidade de formas, cada vez mais difíceis de aprender?” (CHARTIER, 1998, p. 66). O historiador aponta indícios de uma possível resposta ao afirmar que o autor continua a orquestrar a produção de sua obra, entretanto, os autores de obras virtuais, assim como o de obras físicas, que podem ser transpostas ao meio virtual, estão livres do que Chartier chama de “tirania das formas do objetivo-livro tradicional” (CHARTIER, 1998, p. 72).

Novas formas de adaptação podem surgir e com isso haverá novas interpretações e diferentes formas de compartilhamento delas. O ciberespaço oferece novas oportunidades, novas práticas de leitura e potencializa acesso e compartilhamento, sendo incalculável, impensável e imprevisível o poder de compartilhamento, pois não há como prever até onde uma obra virtual pode chegar. A partir do momento em que uma obra física é transposta para o meio virtual, tornam-se inimagináveis as possibilidades de leituras e formas de acesso.

Se antes uma obra impressa poderia ser fotocopiada e encadernada, e essa cópia poderia ser novamente copiada e disponibilizada em formato digital, essas possibilidades aumentaram substancialmente. Hoje uma obra, impressa ou virtual, pode ser fotocopiada, fotografada, copiada digitalmente de um aparelho celular, escaneada física ou digitalmente, compartilhada via *e-mail*, via redes sociais, via ficheiros *on-line* e oferece fácil transferência de dados (como nos sites *TransferNow* e *Wetransfer* e por aplicativos *on-line*, que ofertam serviços de armazenamento e sincronização de arquivos). Os aplicativos mais utilizados para armazenamento e compartilhamento são o *Google Drive*, aliado a contas de *e-mail* de domínio do *Gmail*, e *OneDrive*, aliado a contas de *e-mail* de domínio do *Hotmail*. Há também os aplicativos utilizados para comunicação e redes sociais, como *Facebook*, *Messenger*, *Whatsapp* e *Telegram*, que realizam essas mesmas funções.

Além da questão do compartilhamento, há também uma preocupação com a questão da adaptação de uma obra para o meio digital. Pensando-se inicialmente em uma obra, seja ela impressa ou digital, a adaptação é uma tarefa árdua ao adaptador.

Se pensarmos na tradução, não há como fazer uma tradução totalmente literal. É preciso ver a tradução como uma adaptação de uma obra. Em uma obra de língua estrangeira, o tradutor precisará utilizar-se tanto de uma tradução literal, que tem

como foco as palavras e expressões, assim como precisará utilizar-se também da tradução livre, que está, por sua vez, impregnada de uma determinada cultura. Piadas, expressões idiomáticas e trocadilhos, assim como rimas, métricas, imagens e sons, precisam ser pensados com profunda atenção. Jakobson utiliza-se de três conceitos quando apresenta o conceito de tradução, conforme mencionado anteriormente.

Se pensarmos em adaptação quanto ao quesito de fidelidade a um hipotexto, podemos, à luz do que Robert Stam afirma sobre a adaptação fiel ou infiel de um hipertexto cinematográfico, refletir sobre a adaptação digital. O autor afirma que:

O hipertexto cinematográfico, nesse sentido, é transformacional quase no sentido Chomskiano de uma “gramática generativa” da adaptação, com a diferença de que essas operações, através de diferentes meios, são infinitamente mais imprevisíveis e multifatoriais do que elas seriam se fosse o caso de uma “linguagem natural”. Em termos não-linguísticos, numa linguagem mais Deleuziana, as adaptações redistribuem energias, provocam fluxos e deslocamentos; a energia linguística do texto literário se transforma em energia áudio-visual-cinética-performática da adaptação. A linguagem convencional do crítico das adaptações (“infidelidade”, “traição”, assim por diante), para voltar ao nosso ponto inicial, traduz nossa decepção de que uma versão cinematográfica de um romance não conseguiu ter o impacto moral ou estético desse romance (STAM, 2006, p. 50, ênfase no original).

O autor ainda afirma que o hipotexto é “uma densa rede informacional, uma série de pistas verbais que o filme que vai adaptá-lo pode escolher, amplificar, ignorar, subverter ou transformar” (STAM, 2006, p. 50). Logo, qualquer adaptação ou tradução, buscando ser mais fiel, linear ou sequencial, ou não, será sempre uma adaptação, um novo objeto de arte.

Vale ressaltar que no universo virtual a articulação de texto, imagem, som e movimento dependerá do poder criativo, da habilidade computacional e da interpretação da obra transposta para o meio digital, assim como as intencionalidades

do adaptador. Como nenhum leitor é capaz de conhecer todas as línguas para não precisar ler uma tradução, o formato virtual também não conseguirá contemplar todos os efeitos e recursos necessários. Do mesmo modo, nenhum autor dominará todos os recursos e ferramentas em uma mesma obra.

Sobre adaptação e tradução, Genette (2006) entende tais práticas como transposições e classifica a transposição como a mais importante prática hipertextual existente, sobretudo devido ao acabamento estético, à amplitude e variedade de possibilidades. O autor categoriza a tradução como uma transposição linguística e afirma que “nenhuma tradução pode ser absolutamente fiel e todo ato de traduzir altera o sentido do texto traduzido” (GENETTE, 2006, p. 30). Além disso, o autor apresenta a transestilização como mudança de estilo e reescrita estilística. Os apontamentos feitos por Genette dialogam com os de Clüver, pois tradução e interpretação se relacionam ao significado e à sua transferência, sendo as transposições intersemióticas adaptações que “permitem a construção de um sentido semelhante ao significado que pode ser construído a partir de um signo em outro sistema semiótico” (CLÜVER, 2006, p. 150).

Além disso, sobre a questão de fidelidade da adaptação, é interessante destacar que muitos críticos:

[...] rejeitam as noções de “fidelidade” e “traição” que pressupõe uma correspondência inocente ou simetria entre dois universos textuais. Ao invés de uma apresentação transparente e coerente de um texto-fonte, ou um processo de imitação de um texto originário, a tradução sempre envolve atos de interpretação, mediação e representação. Ao mesmo tempo, estas mediações não escapam da força gravitacional da geografia e história; são formados e produzidos em contextos culturais específicos que implicam em uma ‘tomada de posição’ em relação ao ato da tradução (SHOHAT, 2008, p. 23, ênfase no original).

Ao se traduzir ou adaptar uma obra veremos resquícios da ação do adaptador ou tradutor e a sua influência. Afinal, para adaptar a obra, o adaptador ou tradutor tomará decisões e realizará escolhas, sejam elas de palavras, sentidos ou imagens e, com isso, estaremos diante não mais do hipotexto, e sim, de um novo objeto de arte.

A literatura digital não é apenas uma transposição de uma mídia impressa ao meio digital, mas sim uma criação que explora todas as potencialidades que o meio digital oferta, o que implica recriações, adaptações e transformações de obras. A fidelidade torna-se um conceito relativo, visto que a literatura digital desafia os limites e as convenções tradicionais existentes.

Elleström (2017) afirma que a adaptação como transformação midiática pode ocorrer por transmídiação, repetição em outra mídia, como um romance adaptado para um filme, ou por representação de mídias, que seria a reapresentação em outra mídia, como um poema que representa uma pintura (écfrase).

Michel Garneau (2012) chama de tradaptação, a união de dois conceitos: nova tradução e adaptação para expressar a relação estreita entre as duas práticas deslocadas para época de recepção da adaptação, o autor cita de exemplo que Shakespeare que pode representar a resistência ao povo francês, mas um Shakespeare carnavalizado poderia fazer referências aos tabus existentes ao povo canadense. Para o autor, a tradução ou adaptação da obra deve romper as barreiras da linguagem, cultura e época a fim de que seu significado seja compreendido na atualidade.

Haroldo de Campos, no artigo *Transluciferação mefistofáustica* (1981), traz o termo **transluciferação**, e outorga ao tradutor o grau de coautor. Para o teórico, a tradução vai além da ação de traduzir o texto para um idioma estrangeiro, pois leva em conta a estética, aproximando-se de uma recriação da obra literária. Ou seja, a

tradução funciona também como uma adaptação da obra, que leva em conta, além do conteúdo, outras línguas, época e público, garantindo o melhor entendimento do texto.

2.2 PRINCIPAIS TEÓRICOS DA LITERATURA DIGITAL

A discussão sobre a literatura digital ainda é assunto recente. Nos estudos brasileiros, podemos destacar o professor Marcelo Spalding (2022), que por meio do *site Literatura Digital* apresenta como se dá este movimento no Brasil, além de um manifesto do qual é interessante destacar algumas premissas, tais como o fato de a literatura digital ser produzida para as mídias digitais e, portanto, um novo gênero.

Spalding destaca que a literatura digital: "Substitui-se aqui o conceito de livro pelo conceito de obra, entendido como um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitam, mas coordenando-os, o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas" (SPALDING, 2022). Apesar de poder ser multimidiática, hipertextual e/ou colaborativa, é importante lembrar que a literatura digital exige um novo leitor e novos autores, permitindo diversas interações com a obra. Cândido (1989) afirma que técnicas e linguagens diferentes estão sendo incorporadas, o que resulta em textos muitas vezes indefiníveis, comprovando assim que interações variadas e diferentes possibilidades de produção estão emergindo.

O aspecto visual na literatura sempre existiu. A união entre o verbal e o visual produz uma rede intersemiótica complexa. Dentro da poesia visual, que valoriza as características plásticas da escrita, palavras e versos às vezes se combinam com formas, imagens e desenhos. Com a literatura digital novas potencialidades surgem,

devido aos recursos tecnológicos disponíveis. Sobre esse assunto, Henrique Piccinato Xavier (2002) afirma que:

A poesia visual vem ganhar uma extrema potencialidade com os computadores, dando-se essencialmente em três níveis que são combinados livremente na obtenção dos mais inusitados resultados. Primeiro, na sinergia autor-computador, como visto no caso de Melo e Castro (2000). Segundo, na relação leitor-poema, em poemas criados no formato de hipertextos, em que o leitor possui um texto ligado simultaneamente a uma série de outros textos (escritos, visuais, sonoros etc) formando uma rede de links em que o leitor virá navegar. Terceiro, na relação autor-autor, na facilidade de criação conjunta de poemas via Internet, um espaço virtual em que o poema sempre se encontrará aberto a modificações. (XAVIER, 2002, p.167 e 168)

Ainda pensando na questão visual, vale destacar que os irmãos Campos e Décio Pignatari, na poesia concreta, também trouxeram reflexões que podem ser utilizadas como basilares para a literatura digital. Para os autores, a poesia concreta seria uma “estruturação ótico-sonora irreversível e funcional, e, por assim dizer, geradora de ideia, criando uma entidade todo dinâmica, “verbivocovisual” (CAMPOS *et al.*, 1975, p. 40, ênfase no original). Haroldo de Campos afirma que: “O poema concreto não é um intérprete de objetos, mas sim um objeto por direito próprio” (CAMPOS *et al.*, 1975, p.105), ele usa a linguagem para criar algo que não existe fora dele, mas que é uma realidade em si mesmo, como uma forma, um som, um significado, mas sim que possui forma, estrutura e significados próprios.

A poesia concreta busca uma linguagem poética explorando a disposição gráfica das palavras. Essa abordagem tem forte conexão com os ideogramas chineses, caracteres que representam palavras ou conceitos não apenas pela pronúncia, mas por meio de sua forma visual, bem como existe na poesia digital. Percebe-se uma evolução da expressão poética sendo a poesia digital uma extensão

natural da poesia concreta e dos ideogramas, através do tempo e das tecnologias, pois todos buscam explorar as possibilidades da linguagem e da representação para criar significado de maneiras inovadoras.

Augusto de Campos, um dos criadores do movimento literário Poesia Concreta, atualmente mantém uma página nas redes sociais onde publica diferentes obras digitais, tornando-se um excelente exemplo do dinamismo e da evolução da literatura e de possibilidades de compartilhamento de obras em diferentes suportes (Fig. 1):

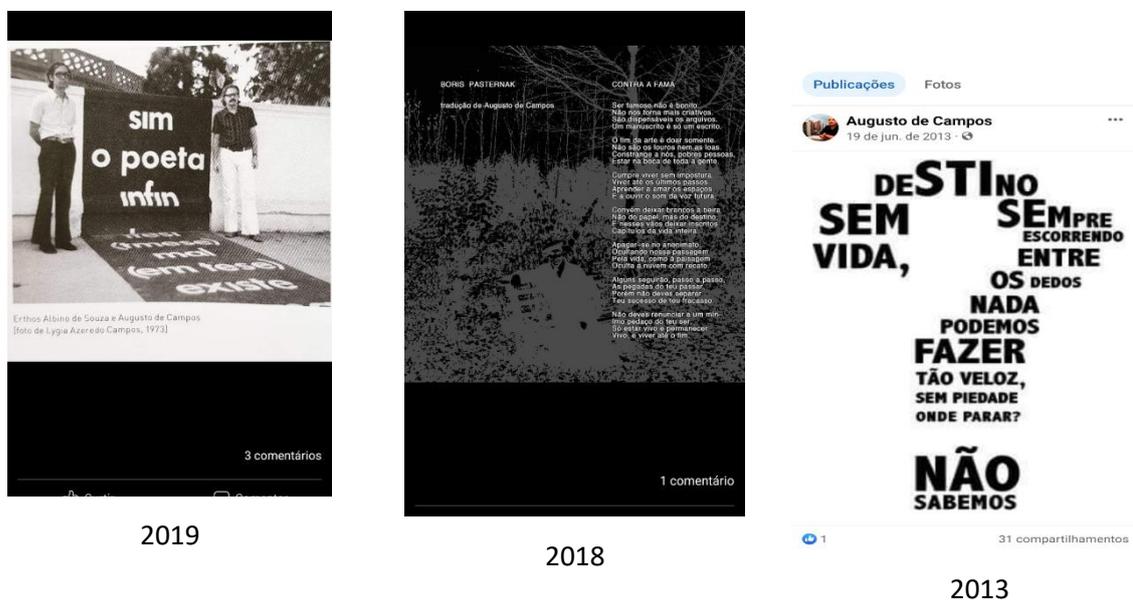


Figura 1: Postagens de Augusto de Campos
Fonte: <<https://www.instagram.com/poetamenos>>

Percebe-se, na seleção das postagens do autor, nas imagens acima, formas de transposições executadas nas redes sociais que variam desde republicação de fotos antigas, nas quais a criação poética é realmente física, construída no chão da rua, até transposições que combinam poema e imagem, com um fundo ilustrativo virtual ou por meio da construção de um ideograma, como seria publicado em um livro físico.

Já a posta *Ontem*³, tradução do poema *Ontem é história*, de Emily Dickinson, foi produzida com efeitos de sonoplastia tanto digitais quanto manuais, como bater e soprar, combinando efeitos sonoros atuais e antigos, leitura modulada, apresentação do texto escrito de forma dinâmica e imagens do processo de gravação e edição. A produção foi feita pelo filho de Augusto de Campos, Cid Campos, , pelo autor. Esse poema coincidentemente foi traduzido para a língua portuguesa por Augusto de Campos, em 1986.

Percebe-se que, apesar dos recursos disponíveis em cada rede social, cabe ao autor a decisão de quais recursos irá utilizar em suas transposições, a partir do seu desejo de criação estética. Seja ele um desejo de rememorar situações, como na foto de 1973, até em processos mais criativos, como no vídeo de 2020.

Muitos videopoemas que aliam poemas concretos editados com os mais variados recursos audiovisuais, como inserção de efeitos, inserção de músicas e movimentos, serão exemplos de literatura digital e das relações que podem ser compostas nesse universo virtual. Antônio (2016) classifica estas adaptações de poemas concretos e modernos relidos no meio digital de poesia migrante.

Da evolução do poema concreto, e da poesia migrante, até chegarmos aos modelos de ciberpoema, está à disposição de todos os autores uma gama de ferramentas, possibilidades de edições e de criação no meio digital. Entretanto, estas estão disponíveis somente àqueles autores que desenvolvem as habilidades de criação e edição necessárias para utilização de tais ferramentas. Exige-se também do leitor um maior letramento digital a fim de interagir com as obras, o que Jenkins (2006) classifica como convergência de diferentes culturas, ou seja, no caso da literatura digital, ocorre a convergência da cultura literária com midiática e também comercial.

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=ZUNld_IWiiM> (CAMPOS, 2024).

Henry Jenkins, em sua obra *Cultura da Convergência* (2006), discute como diferentes formas de mídia e cultura estão convergindo devido ao avanço das tecnologias digitais. Ele argumenta que essa convergência não só está mudando a forma como consumimos mídia, mas também está influenciando as práticas culturais e as interações dos consumidores e dos produtores de conteúdo.

No contexto da literatura digital, essa convergência cultural implica que os leitores precisam de um letramento específico para interagir com as obras, pois estas frequentemente incorporam elementos de diferentes mídias, como texto, imagem, áudio e vídeo, de forma integrada. Além disso, a literatura digital muitas vezes é distribuída e consumida em plataformas digitais comerciais, o que também contribui para essa convergência entre cultura literária, midiática e comercial.

Portanto, a afirmação sobre a convergência cultural de diferentes culturas, incluindo a literária, midiática e comercial, no contexto da literatura digital, está alinhada com os conceitos discutidos por Jenkins em sua teoria da convergência cultural.

Já nos Estados Unidos, o site *Electronic Literature Collection* conta com diversas publicações de literatura digital inglesa e norte-americana, a fim de facilitar e promover a escrita, leitura e publicação desse novo formato. O site apresenta hipertextos, ficção interativa, narrativas locativas que se referem instalações que são trabalhos autônomos no ambiente físico, semelhante a uma instalação de arte, que utiliza programação e/ou *display* digital como componentes críticos de sua criação, *codeworks* são um tipo de escrita criativa que fazem referência ou incorporam linguagens formais de computador (C++, Perl, etc.) dentro do texto, a arte generativa mais conhecida como arte algorítmica e poemas em *Flash*, que utilizavam o *software*

*Flash*⁴, criado para reproduzir formatos específicos de vídeos nos navegadores e disponibilizado pela empresa *Macromedia* desde 1996, entretanto o *plugin* foi desativado e muitas das suas produções que utilizavam esse software foram perdidos.

Sobre a produção de livros eletrônicos Darnton afirma que:

Ao contrário de um códice impresso, um *e-book* pode conter diversas camadas, organizadas em forma de pirâmide. Leitores podem fazer *download* do texto e realizar uma leitura superficial da camada superior, redigida como uma monografia comum. Se ficarem satisfeitos, podem imprimir o texto, encaderná-lo (máquinas de encadernar podem hoje ser conectadas a computadores e impressoras) e estudá-lo ao seu bel-prazer na forma de brochura confeccionada sob medida. Caso encontrem algo em especial que lhes interesse, bastará um clique para passar a uma outra camada, contendo um ensaio suplementar ou um apêndice. Os leitores podem ir ainda mais fundo no livro, explorando corpus de documentos, bibliografia, historiografia, iconografia, música de fundo, tudo que eu possa oferecer para permitir a compreensão mais completa possível do meu tema. Por fim, os leitores transformarão o meu tema em seu próprio tema: encontrarão seu próprio caminho dentro dele, lendo horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente até onde os levarem os *links* eletrônicos. (DARNTON, 2010, p. 78 e 79)

O autor reflete aqui sobre a capacidade fragmentada e não linear que uma obra digital pode apresentar e a necessidade de existir um leitor atuante, capaz de percorrer caminhos diferentes dentro da leitura. Como apontado por Levy (1996), dentro da virtualização dos processos de leitura, faz-se necessário um papel mais ativo do leitor em obras interativas: “Não me interessa mais pelo que pensou um autor inencontrável, peço ao texto para me fazer pensar, aqui e agora” (LEVY, 1996, p. 49).

Atualmente, temos livros didáticos, paradidáticos e literários impressos, mas que possuem, junto à mídia física, a possibilidade de acesso a sua versão *on-line*, que

⁴ A perda de publicações digitais criadas em Flash, especialmente com o fim do suporte ao Adobe Flash Player, é um problema significativo na preservação da memória digital. O ideal seria a criação de ferramentas de conversão e a promoção de políticas de preservação digital.

oferta mais recursos e novas possibilidades de ver/ler ou rever/reler a obra: vídeos, jogos, *QR codes*, aplicativos, curiosidades, reportagens e diversos outros textos surgem nesses formatos o que permite uma maior interatividade com as mídias disponíveis de uma mesma obra. O leitor desenvolverá aqui as habilidades já apresentadas por Hayles (2009) acerca do leitor contemporâneo que está apto a navegar nesse mar de informações e interconexões provisórias. Isso, por sua vez, remete-nos ao conceito de sujeito pós-moderno de Hall (1998), que apresenta essa identidade móvel, provisória e que é transformada a todo momento pelos sistemas culturais existentes.

Calvino (1988), em *Seis propostas para o próximo milênio*, reflete sobre a multiplicidade de relações e potencialidade que existe na literatura, classificando um hiper-romance, como uma obra de leitura não linear, que além da narrativa original inacabada, proporcionará várias outras possibilidades de continuação da leitura, com vários percursos que podem ser escolhidos a depender das escolhas realizadas pelo leitor. Para o autor de literatura digital, o projeto precisa ser bem definido, se pensando e planejando a obra digital e os caminhos a serem seguidos pelo leitor.

Com o advento da Internet, novas possibilidades de criação surgem e o texto pode ser conectado com imagens, vídeos, sons e efeitos. A partir desses pressupostos, Santaella (2014) classifica como hipermídia essa nova linguagem híbrida da qual o autor de obras digitais poderá utilizar em suas criações:

A hipermídia mescla o hipertexto com a multimídia. O prefixo hiper, na palavra hipertexto, refere-se à capacidade do texto para armazenar informações que se fragmentam em uma multiplicidade de partes dispostas em uma estrutura reticular. Através das ações associativas e interativas do receptor, essas partes vão se juntando, transmutando-se em versões virtuais que são possíveis devido à estrutura de caráter não sequencial e multidimensional do hipertexto. (SANTAELLA, 2014, p.6)

Na literatura digital, o termo “hipermídia” aparece com muita intensidade. As possibilidades de conexões se expandem e essa nova linguagem híbrida cresce exponencialmente a cada momento. Com a potencialidade da linguagem híbrida, apresentada por Santaella (2014), o texto amplia as potencialidades de construção de significado. Leeuwen (2005), por meio do conceito de multimodalidade, dialoga com o conceito apresentado por Santaella, ao afirmar que esta irá explorar os mais diferentes significados, considerando os meios e modos de significações existentes. Ambos os autores entendem que o texto é, em sua essência, multimodal, visto que dialoga com outros modos semióticos como palavra escrita, imagem, música, dentre outros, e por essa razão, a visão, audição, olfato e cinestesia participam da construção de significados.

De acordo com o autor van Leeuwen (2005), a multimodalidade destaca a diversidade de formas de significação, abrangendo todos os modos semióticos disponíveis. Um texto multimodal é visto como capaz de criar significados com várias possibilidades de conexão entre esses modos. A citação do autor ressalta que a estrutura dialógica não se limita apenas aos diálogos no sentido da palavra, mas está presente sempre que diferentes vozes são percebidas ou ouvidas, seja sequencial ou simultaneamente, considerando a natureza multimodal de toda comunicação.

Além disso, a forma como um sistema semiótico é apresentado ou organizado está diretamente ligada à intenção do autor, o que significa que a multimodalidade se refere às diversas maneiras pelas quais o sentido é representado em um mesmo texto e ao que é comunicado. Assim, a multimodalidade reconhece a importância da interação dos diferentes modos semióticos, como texto, imagem, som, gesto, entre outros, na criação de significado em uma comunicação.

Ainda pensando na multiplicidade de relações e potencialidades sugeridas por Santaella e Leeuwen, o termo **transmidialidade** também traz bastante relevância para a literatura digital. A transmidialidade refere-se à capacidade de um texto ou uma obra narrativa se expandir para além de um único meio de comunicação, possibilitando sua adaptação e disseminação por diversas mídias. Em outras palavras, é a habilidade de uma narrativa transitar fluidamente por diferentes plataformas, compreendendo livros, filmes, séries, jogos eletrônicos, entre outros, mantendo sua coerência e identidade em cada uma delas. O que antes se via apenas nas relações de texto, imagem e música, com a Internet amplificou-se.

Narrativas transmidiáticas são histórias que se encontram em várias mídias, lançadas ao público quase que simultaneamente, mas cada história contribui de forma distinta para nossa compreensão da ideia geral. O leitor/usuário pode assistir à um filme e identificar o personagem principal ou o ambiente dentro de um cenário de jogo digital, em uma peça teatral ou em um poema. Muitas vezes, o mesmo personagem de um filme é também um avatar de um jogo *on-line*, e por ser um personagem já conhecido do leitor ou usuário por outra mídia, não necessita de apresentação, visto que o reconhecimento é imediato.

Dentro da literatura digital, encontramos diversas narrativas transmidiáticas, que segundo Jenkins (2009) são narrativas que resultam de uma convergência das mídias, da qual o leitor precisa ser extremamente participativo:

A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão *on-line*, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009, p.48)

Como já apresentado, o leitor precisa estar apto a navegar nas informações disponibilizadas, disposto a criar novas conexões, construir e desconstruir significados. Ainda segundo o autor, cada mídia oferecerá os mais diversos recursos que tem a sua disposição para que a história possa ser identificada e reconhecida em outras mídias. Entretanto cada acesso é único, e oferta exclusivas possibilidades de interação, não sendo necessário que o usuário de um jogo, por exemplo, necessite assistir a um filme para poder entender ou reconhecer o roteiro oferecido.

Sendo assim, o conceito de intermedialidade é constantemente ressignificado, à medida que novos diálogos são percebidos nas criações e conexões realizadas pelos autores, resultando nas mais diferentes combinações de textos e mídias. Assim como os conceitos de leitor, autor, interação e sociedade se ampliam e corroboram entre si, a literatura digital segue avançando nesse mar de conexões possíveis a todo o momento.

O conceito de intermedialidade na literatura digital é constantemente revisitado porque as mídias estão em constante mudança e evolução, assim como as práticas artísticas e culturais que as utilizam. Reflete as transformações sociais, tecnológicas e estéticas que ocorrem e também as provoca, ao questionar os limites e as convenções da literatura tradicional e das outras mídias.

3. LITERATURA DIGITAL: CIBERTEXTO E HIPERTEXTO

Com o advento da Internet, a arte atinge novas dimensões, cria-se e recria-se no mundo virtual, diante de tantas possibilidades possíveis neste espaço.

Neste capítulo serão apresentados exemplos⁵ de literatura digital em língua portuguesa e, a partir desses, serão analisados o conteúdo, o grau de interatividade e as possibilidades de interação ofertadas para o leitor. Os exemplos de hipertextos a serem analisados foram divididos em 12 categorias: *e-books*, poemas em imagem, poemas animados ou videopoemas, canais literários e os *booktubers*, literatura em QR code, aplicativos de leitura e compartilhamento, *fanfictions*, literatura em linguagem de programação, literatura em *games*, literatura em séries interativas, instapoemas e twitteratura.

3.1 E-BOOK

O *e-book* é uma obra digital, que pode ser um cibertexto, quando ofertar pouca interação ao seu leitor, permitindo apenas iniciar ou encerrar a leitura, por exemplo. E pode ser também um hipertexto, se ofertar links que permitam acesso a novas informações.

O *e-book*, também conhecido como livro digital ou livro eletrônico, é um livro semelhante ao modelo impresso, contém tradicionalmente os paratextos como capa, sumário, folha de rosto, logos, expediente institucional, ficha técnica, ficha catalográfica, sinopse e anexos. Sua particularidade se dá em interatividade, mídia de leitura e compartilhamento.

⁵ Pesquisa realizada entre os anos de 2023 e 2024.

Quanto à interatividade, um livro digital pode permitir pouca interatividade, como o abrir e fechar o livro, avançar ou retroceder na leitura por botões de avanço e retrocesso. Mas pode possibilitar também uma maior interatividade, como o acesso a outros textos por meio de hiperlinks ou até mesmo de escrita colaborativa com os leitores por meio de aplicativos que permitam o salvamento automático e formas públicas de compartilhamento.

Os e-books apresentam diversos formatos de salvamento, os mais comuns são os formatos PDF (arquivos em formato *Portable Document Format*, os quais necessitam de aplicativos compatíveis para leitura, como o *Acrobat Reader*), HTML (arquivos em formato *HyperText Markup Language*, compatíveis com navegadores de Internet) e o *ePUB* (arquivos em formato *Electronic Publication*, compatíveis com aplicativos de *e-books*). Existem também os *books app* e *e-picturebook* para obras de literatura infantil digital.

Sobre as mídias de leitura, um livro digital pode ser lido de forma virtual por meio de celulares, computadores, *tablets* e aplicativos de leitura; ou de forma tradicional, quando impresso, opção que limita e encerra qualquer interatividade projetada ao meio digital.

Alguns aplicativos de leitura para *e-books*, como os *e-readers*, permitem personalização de elementos que favorecem o momento de leitura, como: ajuste da iluminação com sensores de luz adaptáveis, telas antirreflexos, alteração da cor de fundo da página em tons mais branco ou mais âmbar, mudança de página por meio de botões, mudança de página na tela com sensibilidade ao toque, possibilidade de destaque de trechos do livro com marcadores coloridos, uso simultâneo de dicionário ou tradutores, ajuste do tamanho das letras do texto e ajuste do tamanho e do nível de negrito do texto. Todos esses recursos estão disponíveis sem que o usuário

necessite sair da página que está lendo. Alguns *e-reader* ofertam biblioteca *on-line* e loja virtual com valores mais acessíveis aos usuários do equipamento.

Existe a possibilidade de *download* de aplicativos de *e-readers* a fim de proporcionar ao leitor alguns desses recursos em outros dispositivos, como computadores e *smartphones*.

Vale ressaltar que, com a facilidade de se digitalizar uma obra, o compartilhamento se tornou fácil. Existem *sites* que compartilham obras completas ou partes de obras. Com o advento do *cloud computing*, qualquer usuário por meio de uma conta de *e-mail* consegue digitalizar, armazenar, editar e compartilhar arquivos na Internet.

Historicamente, temos uma primeira noção de surgimento de obras digitais a partir do projeto *Index Thomisticus* iniciado em 1940 por Roberto Busa⁶. O padre italiano se tornou pioneiro por utilizar computadores para análises linguísticas e literárias por lematização, um processo de agrupamento de palavras flexionadas que podem ser analisadas como um único item, identificadas pelo lema da palavra. Seus estudos abrangeram as obras de São Tomás de Aquino e de outros autores, (Fig. 2):

⁶ Disponível no *site Corpus Thomisticum* em:
<<https://www.corpusthomicum.org/it/index.age.jsessionid=DD6D3CD0D0BD421734B073AAB4EC3A60>> (BUSA, 2024)

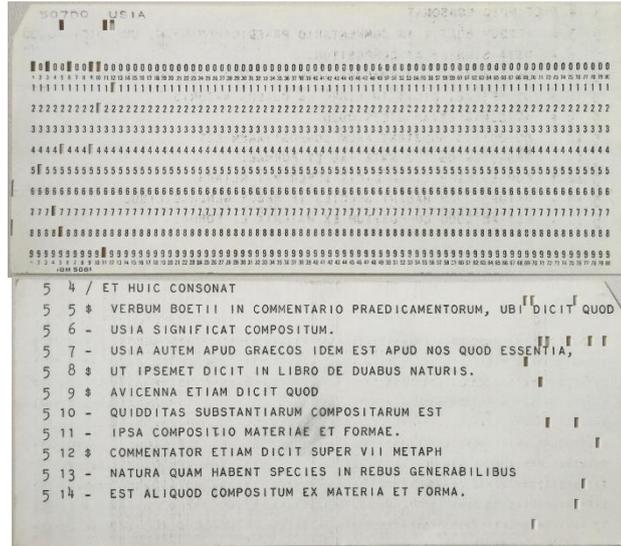


Figura 2: *Index Thomisticus*

Fonte: The Index Thomisticus as Project. <<https://theoreti.ca/?p=6096>>

Em 1971, Michael Hart inicia o projeto *Gutenberg*, que foi considerado como a primeira biblioteca virtual existente. O projeto é fruto de um trabalho voluntário de digitalização, arquivamento e distribuição gratuita de obras de domínio público. Um dos objetivos do projeto é a facilitação da leitura, utilizando-se de formatos abertos que possam ser lidos com qualquer dispositivo. O nome do projeto é uma homenagem a Johannes Gutenberg, inventor que deu início à revolução da imprensa. Hart inicialmente digitalizou uma cópia da Declaração de Independência dos Estados Unidos e este foi o primeiro material digitalizado do projeto. As primeiras obras disponibilizadas em língua portuguesa foram *Os Lusíadas*, do português Luís Vaz de Camões e *Lendas do Sul*, do brasileiro João Simões Lopes Neto. (Fig. 3):



Figura 3: Projeto Gutenberg

Fonte: Página do Projeto. <<https://www.gutenberg.org/>>

Entretanto tais projetos contam com obras digitalizadas de mídias físicas e de obras produzidas especificamente no mundo digital.

Em termos de obras digitais, criadas e publicadas exclusivamente no mundo digital, destaca-se a obra *Uncle Roger*, de Judy Malloy, de 1987. A poeta escreveu e programou *Uncle Roger*, que é considerado como o primeiro projeto de hiperficção com *links* que levam a narrativa em diferentes direções a depender da escolha do leitor. Essa obra era compatível com computadores como *Apple IIe*.

Uncle Roger é considerado o primeiro trabalho literário fruto da interação com as redes sociais, visto que o público participava junto da criação com Judy Malloy, comentando a obra, à medida que esta era publicada e distribuída. Sua publicação original em 1987 iniciou-se com *Party in woodside*, mas em 1988 foi redistribuído com alterações sugeridas pelos leitores e uma terceira versão com correção de erros. Esta obra foi comercializada e distribuída em um pacote contendo 3 *floppy disks* de 5 ¼ polegadas. (Fig. 4):

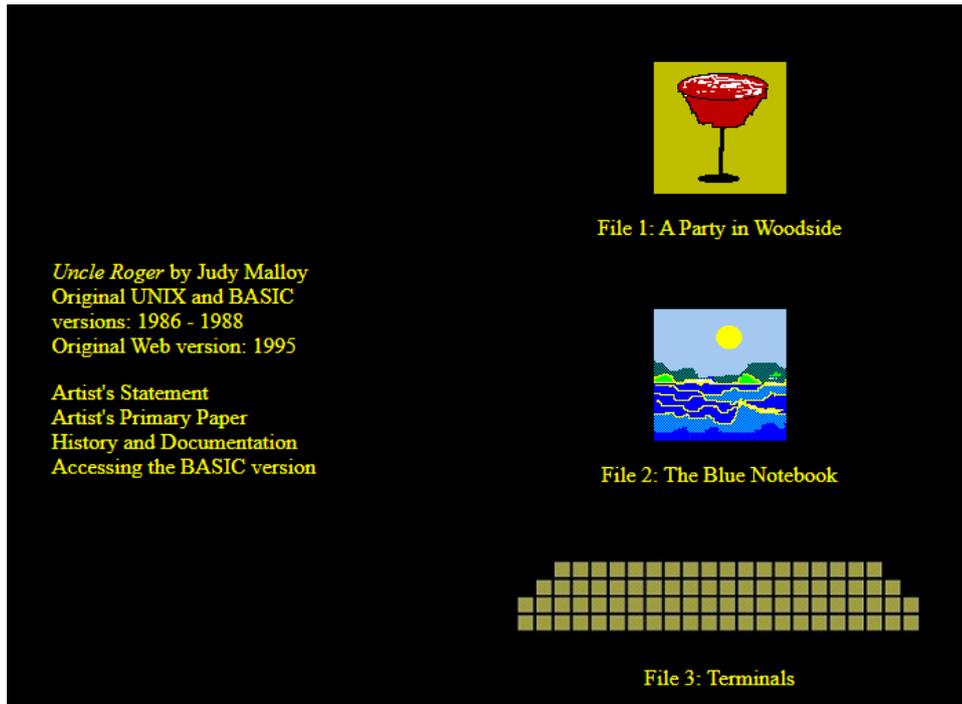


Figura 4: *Uncle Roger*

Fonte: *Uncle Roger*. <<https://people.well.com/user/jmalloy/uncleroger/unclerog.html>>

O menu interativo oferece ao leitor possibilidades de navegação que variam desde clicar no nome das personagens, voltar à página inicial ou avançar nos novos links sugeridos. (Fig. 5):



Figura 5: Menu de *Uncle Roger*

Fonte: *Uncle Roger*. <<https://people.well.com/user/jmalloy/uncleroger/unclerog.html>>

Nesta criação, percebe-se como essa obra foi visionária para o período que compreende sua criação, décadas de 1980 e 1990, possibilitando interação com o público, criação *on-line* e interatividade no ato de leitura.

As obras disponibilizadas no Projeto Gutenberg são, na grande maioria, obras digitalizadas, que podem ser baixadas e lidas em celulares e computadores, assim como podem ser impressas. A interação nessas obras é baixa, é limitada ao acesso da obra. Já a obra *Uncle Roger* permite mais ao usuário, podendo ele clicar nas imagens, mudar a linearidade da leitura da narrativa, ou seguir a ordem inicial da leitura clicando em “continuar”, opção destacada em cor vermelha ao final do texto apresentado. Quando o leitor escolhe clicar em um *link* ou imagem, o texto ofertará

novas possibilidades de leitura dentro da narrativa, mas, quando não acessado, o leitor limita-se a uma leitura mais básica do texto.

Mesquita e Conde (2008), no artigo *A evolução gráfica do livro e o surgimento dos e-books*, afirmam que:

E-books ou *eletronic books* são publicações digitais ou livros eletrônicos e estão disponíveis na web em vários formatos que podem ser descarregados para o computador através de *downloads*. Em 1971 Michael Hart já disponibilizava *e-books on-line* em formato txt. através do Projeto Gutenberg. Mas somente por volta de 1998 são lançados os primeiros dispositivos ou *softwares* de leitura digital: os *e-books reader device*. Tais aparelhos permitem a leitura desses livros numa tela plana de cristal líquido colorido, portátil e com grande capacidade de armazenamento. O aparelho possui funcionalidades como paginação, mudança de orientação de página, marcação de página, destaque de texto, anotações do leitor, busca por texto, além de luz interna para leitura no escuro. A maioria desses recursos não pode ser usada no exemplar de papel, o que confere outra vantagem ao livro digital. (MESQUITA; CONDE, 2008, p. 3)

Na Biblioteca Nacional Digital do Brasil, existe a possibilidade de acesso a livros, fotografias, manuscritos, periódicos, documentos sonoros, folhetos, gravuras ou desenhos de diversos autores. Destaca-se a primeira edição da obra *Dom Casmurro*, de Machado de Assis⁷. Uma das grandes obras de Machado de Assis, publicada em 1899, pela Livraria *Garnier*, apresenta o retrato moral da sociedade brasileira da época, o caráter do narrador, a temática do ciúme e polêmicas em torno da personagem Capitu.

Essa obra está disponível em formato PDF ou HTML. Por se tratar de uma obra digitalizada, as possibilidades de interatividade do leitor com a obra são poucas. O leitor pode acessar a obra, avançar ou retroceder na leitura, ao clicar nas páginas

⁷ Disponível no link: <http://objdigital.bn.br/acervo_digital/div_obrasraras/or15660/or15660.pdf> (MACHADO, 2024).

ou na barra de rolagem pode também dar um *zoom* na página, para aumentar ou diminuir a visualização da página, assim como pode baixar uma cópia em seu dispositivo, para arquivamento ou compartilhamento. Finalmente, o leitor pode também realizar a impressão da obra.

No *site* da Fundação Osvaldo Cruz, temos um *e-book*, criado em formato digital, e que oferece mais recursos do que uma obra digitalizada. O livro *O que é o SUS*⁸, apresenta um panorama sobre como era antes da implementação do Programa, discorrendo sobre sua criação, tendências e avanços. O material oferece ao leitor a possibilidade de avançar e retroceder na leitura, viabiliza a personalização do tamanho da página e disponibiliza acesso a verbetes, vídeos, áudios, *links* externos e arquivos complementares que enriquecem a compreensão do conteúdo ampliando a interação com a obra e com o conteúdo proporcionado. (Fig. 6):



Figura 6: *O que é o SUS*

Fonte: <<http://www.livrosinterativoseditora.fiocruz.br/sus/>>

⁸ Disponível no *link*: <<http://www.livrosinterativoseditora.fiocruz.br/sus/>> (PAIM, 2024).

O livro mudou, mas a mudança ocorrida abrange formato e suporte, abrindo novas possibilidades de leitura e facilitando o acesso à informação.

[...] se o livro eletrônico terminar por se impor em detrimento do livro impresso, há poucas razões para que seja capaz de tirá-lo de nossas casas e de nossos hábitos. Portanto, o *e-book* não matará o livro – como Gutenberg e sua genial invenção não suprimiram de um dia para o outro o uso dos códices, nem este, o comércio dos rolos de papiros ou *volumina*. (TONNAC, 2010, p. 5)

O livro está a todo momento se reinventando, seja em formato impresso ou em meio digital. O fato é que ambos são utilizados e um modelo não irá substituir o outro. O livro virtual ainda conta com certas desvantagens como a questão econômica, pois não são todos que possuem acesso aos recursos tecnológicos para fazer uso dele. Além disso, há o analfabetismo tecnológico de vários usuários e a preferência do leitor pelo formato impresso.

Segundo o *PricewaterhouseCoopers* Brasil, na pesquisa disponibilizada em 2023, em nosso país, mais de 81% da população com 10 anos ou mais já tem acesso à Internet, mas apenas 20% desses têm acesso à rede com qualidade. Se analisarmos os acessos à Internet em relação às classes de renda, percebe-se que a classe A tem 100% de acesso enquanto as classes D e E têm apenas 64% de acesso.

Além da desigualdade social existente no país, também se faz necessário analisar a qualidade da Internet, a velocidade do sinal e a quantidade de dados consumidos pelos usuários, fatores que são limitadores aos usuários de baixa renda. Até o momento desta pesquisa, no Brasil, mais de 13,5 milhões dos lares têm conexão de Internet lenta e 68% dos domicílios ainda não têm acesso à Internet, devido ao alto preço de contratação do serviço.

Segundo a pesquisa *Produção e Vendas do Setor Editorial Brasileiro*, realizada pelo Sindicato Nacional dos Editores de Livros (SNEL) e pela Câmara Brasileira do Livro (CBL), com apuração da *Nielsen BookData*⁹, a venda de livros digitais subiu 35% em comparação aos anos de 2021 a 2022, enquanto a venda de livros impressos subiu apenas 3%, no mesmo período.

No ano de 2021, a venda de livros impressos totalizou 3.952.176 exemplares e a de livros digitais atingiu o valor total de 180.611. Já no ano de 2022 a venda de livros impressos totalizou 4.072.702, gerando um aumento de apenas 3%, enquanto a de livros digitais resultou em 244.376, com aumento de 35% em relação ao ano anterior.

A pesquisa também informa que o faturamento com bibliotecas virtuais subiu de 2021 a 2022, passando de 45.764,00 reais para 77.135,00 reais, totalizando um aumento de 69% de um ano para outro.

Além disso, no ano de 2021, houve um faturamento anual de 4.397,00 reais referente à categoria classificada de assinaturas. Já no ano de 2022, esse valor passou para 5.400,00 reais, totalizando um aumento de 23%. Desta categoria, a pesquisa informa que 79% das assinaturas são referentes a *e-books* e apenas 21% são referentes a áudios, sendo 80% desse faturamento referente à categoria de obras de não ficção.

Segundo dados do Ministério de Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços¹⁰, o valor total bruto faturado no item “livros” em território nacional é de 187,13 bilhões de reais. O estado de São Paulo lidera nos campos de maior valor bruto por estado emitente e também como maior valor bruto por estado destinatário

⁹ Disponível em: <https://snel.org.br/wp/wp-content/uploads/2023/06/Digital_ano_base_2022.pdf> (SNEL, 2024)

¹⁰ Disponibilizados pelo Governo Federal, em: <<https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoibm90b3R0ODU5ZC00YTU3LWE5YjMtMmRmODY5OTVhZjBmliwidCI6IjNIYzkyOTY5LTVhNTEtNGYxOC04YWM5LWVmOThmYmFmYTk3OCJ9>> (BRASIL, 2024).

deste produto. Já o estado de Roraima é o de menor valor bruto por estado emitente e o estado do Amapá é o que apresenta menos valor bruto por estado destinatário.

Sendo assim, pode-se concluir que o consumo por livros, sobretudo os digitais, está crescendo de forma significativa ao longo dos anos. Em território nacional, as grandes metrópoles ainda são os locais que mais produzem e consomem em relação ao campo literário, cenário não visto nos estados da região Norte e Nordeste do país. Isso se deve ao fato de que um livro digital é mais barato do que um livro físico, devido à ausência de impressão e fácil compartilhamento.

3.2 POEMAS EM IMAGENS

Os poemas em formato de imagem podem ter sido criados em mídias físicas ou em mídias digitais, mas, independentemente da origem de criação, o compartilhamento também se dá no universo digital.

Um poema em formato de imagem nada mais é do que um poema visual, uma produção literária que valoriza os efeitos visuais do texto. A imagem resultante complementa todo o sentido do conteúdo exposto. O poema pode ser **concreto**, poesia visual que explora o texto escrito a partir do espaço de publicação, valorizando o visual do poema e podendo formar imagens a partir da estruturação do que é escrito; **cinético**, poesia visual que explora a criação e efeitos de movimento do que é escrito; ou **fônico**, poema visual que explora os aspectos fonéticos do que é escrito, ou também pode estabelecer novas relações com outras linguagens.

O poema *Xícara*, do professor e poeta paranaense Fábio Alexandro Sexugi, conquistou, em 2008, o primeiro lugar no Concurso Nacional de Poesia Caleidoscópico. Criado pelo autor ainda quando criança, em uma folha de caderno, foi posteriormente

transposto para mídia digital. De forma visual, o autor **escreve** sobre um café em uma tarde fria de inverno, enquanto desenha a mesma xícara de café e os vapores oriundos de bebidas quentes. O poema se utiliza de letras digitadas e editadas em computador. O ponto de interrogação foi desenhado em um editor de imagens. O compartilhamento pode ser físico, em mídias impressas, ou de forma virtual, em formato de imagem. (Fig. 7):

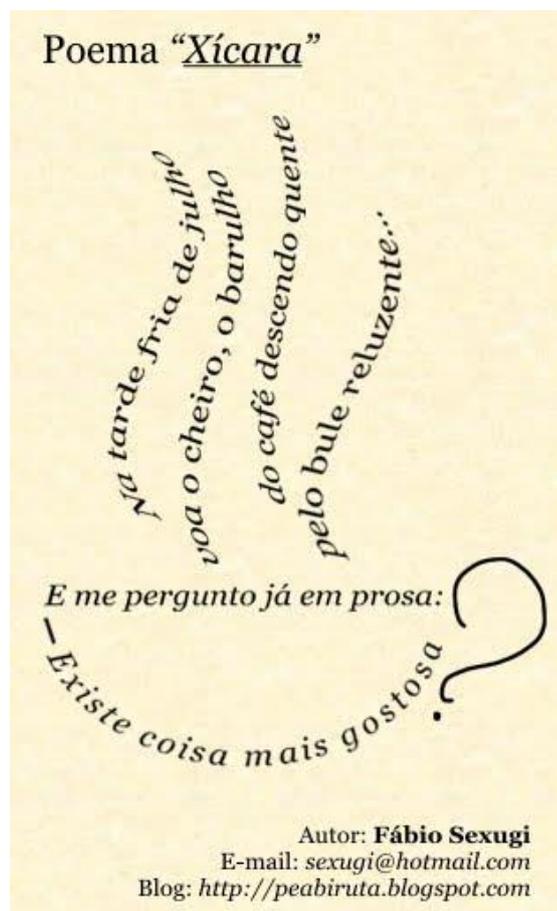


Figura 7: A xícara

Fonte: <peabitura.blogspot.com>

Sobre a questão de interatividade dessa obra digital com o leitor, o cibertexto não oferta ao leitor muitas possibilidades de interatividade com a obra, além do acesso à mesma. O leitor apenas irá acessá-la virtualmente e efetuará a leitura, não realizando outras interações.

Vale destacar que caligramas são textos que, graças à organização das letras, também formam um desenho que se relaciona com o conteúdo do texto. Os caligramas combinam, frequentemente, poesia com a representação gráfica de figuras ligadas ao tema dos versos. Por exemplo, um caligrama sobre um leão pode usar as palavras para desenhar a imagem de um leão. Os caligramas fazem parte da poesia visual e foram popularizados no século XX por poetas como Guillaume Apollinaire, José Juan Tablada e Vicente Huidobro.

Com a literatura digital, a relação entre caligramas e literatura digital pode ser vista como inspiração, experimentação e desafio. Os caligramas inspiram os autores a explorar as possibilidades visuais e sonoras da linguagem, criando efeitos estéticos e semânticos. São uma forma de experimentação literária, que rompe com as convenções do texto linear e impresso, e propõe uma leitura mais ativa e criativa, representando um desafio para os leitores, que precisam desenvolver habilidades de letramento visual e literário para compreender e apreciar essas obras.

Outro exemplo de poemas em imagem encontrado no meio digital é a de Dedé Laurentino, escritor, publicitário e autor pernambucano famoso por suas releituras de poemas de renome, como o poema *No meio do caminho*, de Carlos Drummond de Andrade. O poema faz uma metáfora aos problemas, pedras, que são obstáculos repetidamente encontrados em nossas vidas, e também traz uma ironia ao estilo parnasiano, utilizando-se de uma linguagem mais coloquial. Em sua escrita, a repetição é vista em 7 dos 10 versos produzidos pelo autor. Essas repetições se concretizam de uma forma visual na releitura de Laurentino, transposta em forma de blocos de montar utilizados por crianças.

Nessa releitura o poema brinca com o leitor e as tradicionais peças de encaixe de brinquedos infantis, no qual cada cor de peça representa uma palavra identificada

na legenda da imagem. A leitura se constrói pela relação ordenada das cores das peças, o que é informado na legenda. Assim como o poema anterior, o compartilhamento pode ser físico, em mídias impressas, ou de forma virtual, em formato de imagem. (Fig. 8):

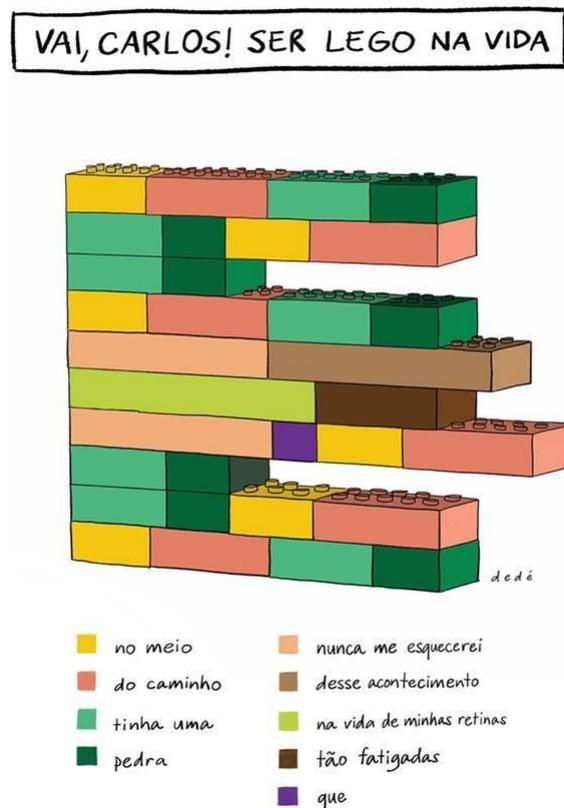


Figura 8: Poema: *Vai Carlos! Ser Lego na Vida*
 Fonte: <<https://piaui.folha.uol.com.br/vai-carlos-ser-lego-na-vida/>>

O poema visual reúne de forma intersemiótica o conteúdo visual e o conteúdo verbal. Com o advento do computador e da Internet, o poeta tem uma infinidade de recursos digitais ao seu dispor e variadas formas de compartilhamento no mundo digital, seja por redes sociais ou publicações em mídias digitais como revistas e periódicos *on-line*. Conforme afirma Xavier:

A poesia visual vem ganhar uma extrema potencialidade com os computadores, dando-se essencialmente em três níveis que são combinados livremente na obtenção dos mais inusitados resultados. Primeiro, na sinergia autor-computador, como visto no caso de Melo e Castro (2000). Segundo, na relação leitor-poema, em poemas criados no formato de hipertextos, em que o leitor possui um texto ligado simultaneamente a uma série de outros textos (escritos, visuais, sonoros etc) formando uma rede de *links* em que o leitor virá navegar. Terceiro, na relação autor-autor, na facilidade de criação conjunta de poemas via Internet, um espaço virtual em que o poema sempre se encontrará aberto a modificações. (XAVIER, 2002, p.187-188)

A criação e a reprodução de poemas em formato de imagens crescem exponencialmente na mesma medida em que novos recursos, aplicativos e funcionalidades vêm sendo desenvolvidos e disponibilizados aos usuários.

Em pesquisas na Internet¹¹, o termo “poema em imagem” localiza 17.500.000 resultados e o termo “poema visual” localiza 8.880.000 resultados. Ao modificar o termo da pesquisa para “poesia em imagem”, localizam-se 104.000.000 resultados e o termo “poesia visual” localiza 10.100.000. É importante frisar que um mesmo poema pode aparecer em mais de uma das opções de busca. Além disso, em muitos desses resultados, localizam-se, além do poema em imagem, tutoriais, artigos e textos sobre o assunto. Infelizmente, o buscador não contabiliza o número total de imagens apenas. O número expressivo de produções e compartilhamentos de poemas em imagens nos leva a crer que este tipo de produção literária cresce diariamente.

3.3 POEMAS ANIMADOS / VIDEOPOEMAS

Assim como existem os poemas em imagens, também existem os poemas animados em vídeos. Diversos recursos audiovisuais estão disponíveis para os

¹¹ Pesquisa realizada no ano de 2023.

usuários, cabendo ao autor saber manipular espaço, iluminação, movimento, corte, *zoom* e demais efeitos que queira criar. Um videopoema pode ser de criação exclusiva digital ou pode ser também uma transposição para o meio digital. Existem diferentes formas de disponibilização e compartilhamento deste formato, desde a criação de vídeos em aplicativos até a disponibilização via *e-mail*, *blogs*, *vlogs*, redes sociais e em outras plataformas de compartilhamento específicas para vídeos.

No videopoema *A vida*, de Mario Quintana¹², o canal *O Estado Brasileiro* disponibilizou a narração do poema, na voz de Celso Brasil, com música e sequências de imagens ao fundo, que totalizam nove imagens de sol. O poema traz reflexões sobre temas como erros e recomeços, passagem do tempo e valorização do presente. Tais ideias se concretizam no videopoema, que traz, em seus recursos audiovisuais, imagens do sol nascente e poente, alternando efeitos de movimento que se aproximam, se afastam, sobem ou deslizam para a lateral da tela.

Nos vídeos poemas em geral, assim como nessa produção, a interatividade do leitor é limitada, possibilitando apenas a ação de iniciar, pausar ou parar a reprodução. Entretanto o videopoema é um recurso bastante utilizado para compartilhar as preferências literárias dos usuários das redes sociais. (Fig. 9):

¹² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=edZLO3z4u74>> (BRASILEIRO, 2024).

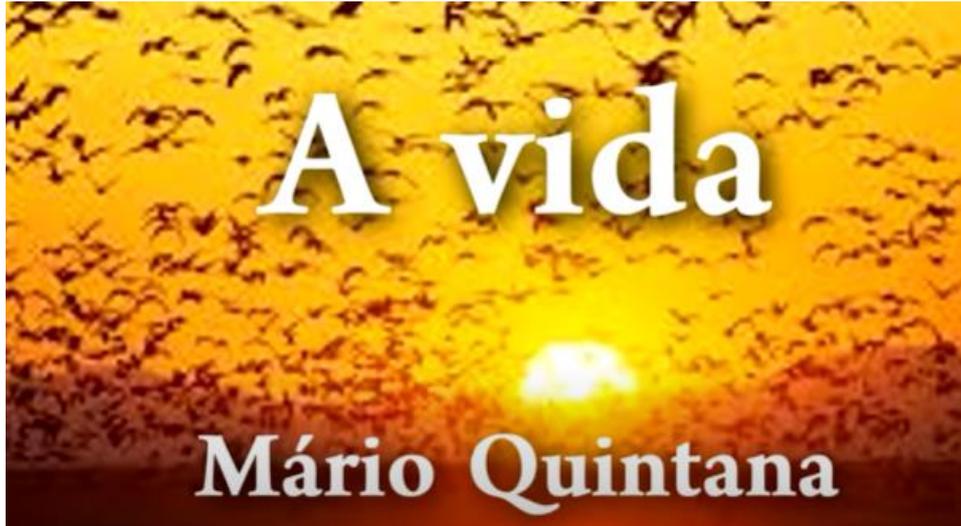


Figura 9: Poema a Vida, de Mario Quintana
 Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=edZLO3z4u74>>

Existem também poemas animados que unem diversas obras em sua composição, criando, assim, uma nova releitura de um conjunto que resulta em uma nova obra. Um exemplo é o videopoema *Cinco poemas concretos*, dirigido por Christian Caselli¹³. Essa composição traz uma transposição para o audiovisual de cinco poemas concretos: *Cinco*, de José Lino Grunewald (1964); *Velocidade*, de Ronaldo Azeredo (1957); *Cidade*, de Augusto de Campos (1963); *Pêndulo*, de Ernesto Manuel Geraldês de Melo e Castro (1961/62); e *O Organismo*, de Décio Pignatari (1960).

Esse poema animado pode ser considerado um curta-metragem, visto que sua duração é de 6min35seg. Percebe-se que a contagem inicial, comumente realizada em curtas-metragens, já inova, ao se utilizar do poema *Cinco*, de José Lino Grunewald. (Fig. 10):

¹³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>> (CASELLI, 2024).



Figura 10: Poema *Cinco poemas concretos*.

Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>>

A música escolhida foi *Music from The Body*¹⁴. É um álbum da trilha sonora do filme *The Body* de 1970. Contém algumas faixas de sons produzidas pelo próprio corpo do ser humano, foi produzida por Roger Waters e Ron Geesin.

Após a contagem inicial, o poema *Velocidade*, de Ronaldo Azeredo, é apresentado em movimento e seguindo o ritmo inicial da música. Inicialmente a letra “v” aparece enquanto ouvimos o som e depois ela desaparece quando a música parece ter uma pausa. (Fig. 11):



Figura 11: Poema *Cinco poemas concretos*. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>>

Gradualmente, o ritmo da música aumenta e conseqüentemente temos um aumento da velocidade de aparecimento da letra “v”. Quando o som de um dedilhado em um violão se intensifica na música, a intensidade de aparecimento da letra “v” também aumenta para uma seqüência de “vês” uma embaixo do outro, conforme a primeira imagem abaixo. Em seguida, o ritmo se intensifica assim como a seqüência

¹⁴ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=XPOpuxjQNk4>> (HETZ, 2024).

de “vês” se expande, formando novas colunas, em consonância com o poema. (Fig. 12):



Figura 12: Poema *Cinco poemas concretos*.
 Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>>

Quando há nova repetição no som, há a mesma repetição no visual do poema, como a repetição de “vês”. Quando há alteração na música, há o acréscimo de letras no visual do poema. Se o som retoma a repetição inicial, retoma-se então a mesma repetição no visual do poema, como a repetição de “vês”. (Fig. 13):



Figura 13: Poema *Cinco poemas concretos*. Disponível em:
 <<https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>>

Logo em seguida, há uma pausa na música e o som muda, agora se assemelhando a um choque ou a uma descarga elétrica. O visual do poema altera-se de uma tela preta para uma tela com sequências de “vês” levemente borrados, como se a tela estivesse em choque como a música. (Fig. 14):



Figura 14: Poema *Cinco poemas concretos*.

Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>>

A música para e surge o poema *Cidade*, de Augusto de Campos, que progressivamente, enquanto é recitado, tem sua velocidade de deslocamento aumentada. Então a música retorna e vemos novamente a palavra **velocidade**, do poema anterior, e que também aparece neste poema. Nesse momento em que a música retorna, na mesma intensa velocidade do poema anterior e da música, temos o *Velocidade*, retrocedendo ao início novamente e indicando visualmente que o poema está terminando. Quando o poema acaba, a música também termina. (Fig. 15):



Figura 15: Poema *Cinco poemas concretos*. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>>

Após uma breve pausa, inicia-se uma outra música e um outro poema. O poema desta etapa do curta é o poema *Pêndulo*, de Ernesto Manuel Geraldês de Melo e Castro. Neste início o movimento é curto, com o movimento de um pêndulo que parece se mover no mesmo quadro. Então visualizamos as letras e sílabas se

sobrepondo umas às outras. A música também parece realizar o mesmo movimento de sobreposição, pois apresenta um eco, uma repetição de sons finais.

Aos poucos, a última letra, que é a letra “o”, intensifica seu movimento pendular, que fica perceptível na movimentação que ocorre na letra. A música também se altera nesta parte e um som se destaca, remetendo-nos a um movimento pendular, perceptível no aparecimento das demais letras do poema. (Fig. 16):

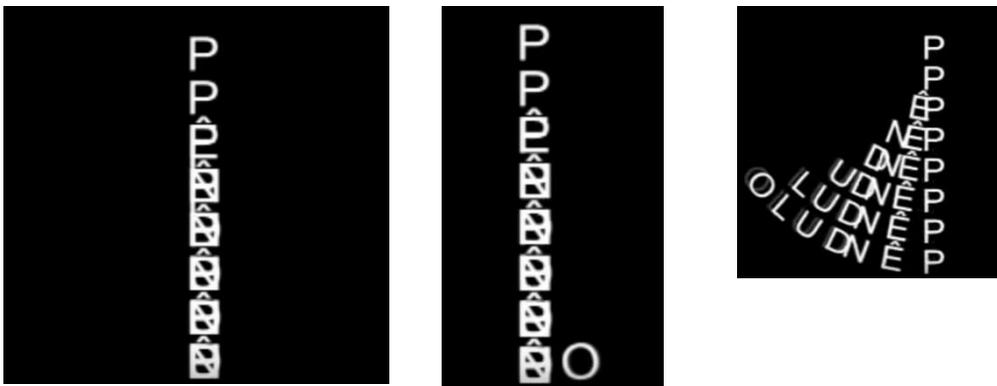


Figura 16: Poema *Cinco poemas concretos*.

Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>>

Quando um som de dedilhado se destaca ao fundo, percebemos visualmente uma sombra das letras que se movimentam em pêndulo, como se desse uma ideia de movimento em 360 graus. Novamente percebemos que, assim como a música vai se aproximando de seu final, o poema retrocede ao seu início. Então a música termina e o movimento do poema também cessa. (Fig. 17):



Figura 17: Poema *Cinco poemas concretos*.

Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>>

Uma nova música se inicia bem devagar e um novo poema começa a surgir. O poema que é apresentado neste momento é o poema *O Organismo*, de Décio Pignatari. (Fig. 18):



Figura 18: Poema *Cinco poemas concretos*.

Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>>

A música apresenta uma repetição de sons e se assemelha à ideia de repetição que o poema provoca. Visualmente o poema vai se maximizando e aumentando o tamanho da letra na tela. A velocidade e a intensidade do som também estão se acelerando. (Fig. 19):



Figura 19: Poema *Cinco poemas concretos*.

Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>>

No momento em que o poema chega à imagem dos dois “ós” temos o som de um “ó” mais longo e mais intenso, pois neste momento o ritmo está bem acelerado. Este som de ó, em ritmo mais longo e intenso, dá lugar à imagem de dois “ós” um ao

lado do outro e depois a imagem maior de apenas um dos “ós” remete o leitor a um orgasmo. A palavra **organismo** transforma-se em “orgasm” (que em português significa **orgasmo**), amplia-se a dois “ós” grandes (ato sexual) e finaliza em um único “o”, remetendo a concretização da palavra orgasmo. (Fig. 20):



Figura 20: Poema *Cinco poemas concretos*.
 Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>>

Novamente, a música termina e o poema e seu movimento também cessam. O curta finaliza com os créditos das canções e dos editores.

Em ambos os exemplos analisados, a interatividade dos leitores que assistem aos videopoemas é limitada a iniciar, pausar e parar a reprodução do vídeo. Entretanto é inegável o trabalho artístico realizado na união entre imagens, poemas e sons criados por meio dos recursos disponíveis nas mídias digitais.

Denise Guimarães, no artigo: *A poesia em movimento nas telas*, discorre sobre o campo multimidiático e sobre o entrelaçamento de imagens poéticas nos diferentes suportes digitais, afirmando que:

A poesia multimídia deixa de ser estática e incorpora o movimento e as sonoridades, graças aos recursos de softwares específicos que viabilizam a produção de um discurso virtual, eletrônico-digital e, portanto, diferenciado. As recentes poéticas da visualidade estatuem-se no diálogo estético mediado por máquinas sob a forma de videopoemas ou cliopoemas. (GUIMARÃES, 2005, p. 191)

A autora, ao se referir aos modos de criação, divide os videopoemas em três campos: cine-videopoesia, infopoesia e poesia multimídia. O primeiro campo é referente às linguagens próximas ao cinema e à TV, que se utilizam exclusivamente de câmeras. Já o segundo campo refere-se às produções exclusivamente produzidas por computadores. O terceiro campo é híbrido, pois abrange produções que podem ser exibidas tanto nos monitores quanto em telas de cinemas.

Em pesquisas na Internet, o termo “videopoema” localiza 176.000 resultados, o termo “video poema” localiza 41.000.000 resultados e o termo “poema em vídeo” localiza 77.600.000. Ao inserir um filtro de busca de somente vídeos, o termo “videopoema” localiza 77.7000 resultados, o termo “video poema” localiza 18.400.000 resultados e o termo “poema em vídeo” localiza 20.600.000 resultados. Assim como nos poemas em imagens, é importante frisar que um mesmo videopoema pode aparecer em mais de uma das opções de busca. E, em muitos desses resultados, localizam-se, além do videopoema, tutoriais, artigos e textos sobre o assunto. Tal como no caso anterior, o número expressivo de produções e compartilhamentos de videopoemas nos leva a crer que este tipo de produção literária cresce diariamente.

3.4 CANAIS LITERÁRIOS / *BOOKTUBERS*

Com o advento da plataforma de compartilhamento de vídeos *YouTube*, em 2005, surgiram diversos canais,¹⁵ a cada minuto são enviados à plataforma mais de 500 horas de conteúdo. Segundo a empresa ¹⁶, a plataforma possui mais de 1.5B de

¹⁵ Conforme dados obtidos pela plataforma YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/intl/ALL_br/howyoutubeworks/product-features/search/>. (YOUTUBE, 2022).

¹⁶ Conforme dados obtidos pelo Google. Disponível em: < <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/estrategias-de-marketing/video/entenda-o-poder-do-youtube/> >. (GOOGLE, 2022).

usuários logados e que acessam mensalmente a plataforma. Com a melhoria da qualidade e da velocidade da Internet esses dados crescem diariamente.

O canal *Vá ler um livro* foi criado em 2017 pelos professores, Augusto Assis e Tatiany Leite, e tem como principal objetivo incentivar a leitura de qualquer tipo de livro, diminuindo o preconceito encontrado no ato de ler obras mais populares, consideradas literatura de massa. O canal conta com 209 mil inscritos até o momento desta pesquisa. Neste canal, são disponibilizados de forma descontraída aulas, resenhas, críticas, debates, resoluções de exercícios, dicas e indicações:

Nós acreditamos na ideia de educação como ferramenta de transformação social: em tempos de 124 milhões de crianças e adolescentes fora da escola, temos a importante missão de estreitar os laços com a educação, independente da classe social ou escola frequentada. Tudo isso através de aulas, conversas e trocas que têm como função a desmistificação da literatura e do mundo dos livros (ato ainda mais complexo quando lembramos que 44% dos brasileiros não se identificam como leitores). Este é o *Vá ler um Livro*: A tentativa de transformar o mundo, passinho por passinho, pra que tanto a universidade quanto o universo das letras não sejam um espaço onde apenas os bem aventurados frequentem. O *Vá ler um Livro* foi vencedor do prêmio IPL 2018 (Retratos da Leitura no Brasil) e também do Vlogbrothers Sponsorship Award em 2017 (LEITE, 2017).

Além do canal, os usuários também contam com publicações no *site* e nas redes sociais de mesmo nome do canal literário. (Fig. 21):

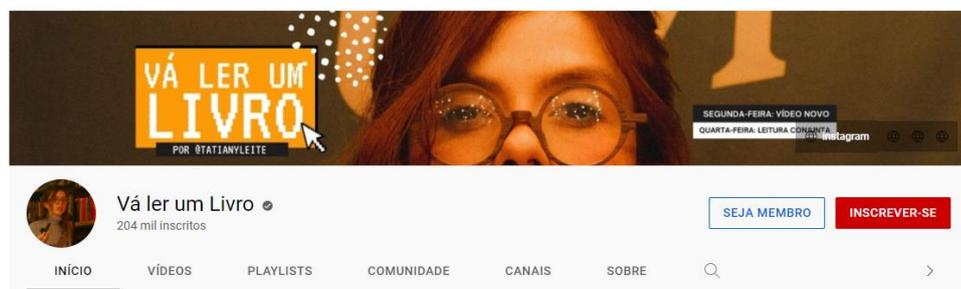


Figura 21: Canal do *Vá ler um livro*

Fonte: <https://www.youtube.com/channel/UCS5a1_ESDuZm8pCZlbavNmQ>

Já o canal *Cabine Literária*, surgido em 2012, é apresentado pelo escritor Danilo Leonardi e conta com participações de outros críticos. O canal tem com 166 mil inscritos até o momento dessa pesquisa. Os vídeos trazem críticas e discussões sobre diversos livros. Alguns livros que geraram adaptações para TV ou cinema recebem as resenhas sobre ambas as produções. Os responsáveis pelo canal trazem opiniões sobre livros, HQs, filmes e séries por meio de vídeos didáticos e com uma linguagem simples. (Fig. 22):



Figura 22: Canal Cabine Literária

Fonte: <<https://www.youtube.com/c/cabineliteraria/featured>>

A expressão *booktuber* vem da junção de *youtubers* (aquele que cria e reproduz vídeos pela plataforma do *YouTube*) e *book* (livro, em língua inglesa). Tais canais são criados e mantidos por pessoas que são especialistas no assunto, mas também por pessoas que não o são. O que tornará o canal conhecido ou não é o número de seguidores, bem como o número de compartilhamentos e visualizações, e não, necessariamente, a qualidade do que está sendo exibido.

Hoje encontramos produtores e consumidores de materiais disponíveis de forma digital, assim como visto nos videopoemas, nas plataformas de distribuição de vídeos e nas redes sociais, criando reconhecimento visual: “Assim, as imagens e produções audiovisuais que nos cercam e influenciam não apenas expressam novos hábitos de exposição, mas fazem parte do reconhecimento de uma cultura visual, que

expressa uma série de padrões culturais e suscita debates” (GNISCI; HOFMANN, 2019, p.3). Os canais literários e os *booktubers* vêm ao encontro dessa necessidade de consumo aliando, neste contexto, literatura e recursos audiovisuais e tecnológicos.

Com a Internet os grupos de livros e reuniões para discussões sobre os livros lidos ganham uma nova roupagem. Hoje os internautas podem conhecer e debater sobre as obras que estão lendo nos comentários e nas interações com os *booktubers*.

A interatividade aqui se dá de duas formas: de uma maneira assíncrona, em que o usuário pode assistir a um vídeo já postado, comentar ou perguntar algo pelo bate-papo da plataforma de vídeo ou outras plataformas das redes sociais; ou de maneira síncrona, por meio de interações ao vivo nos bate-papos disponíveis na plataforma.

Sobre os canais literários existentes na plataforma YouTube é impossível precisar a quantidade existente, pois nem todos os números são divulgados de forma oficial. A cada minuto são enviados aproximadamente 400 horas de vídeo. Muitos desses vídeos violam as diretrizes do YouTube e, posteriormente, são suspensos. Por esta razão é impossível saber o número exato de vídeos hospedados na plataforma. No entanto, mais de um bilhão de horas de vídeos são assistidos na plataforma diariamente.

Segundo o relatório sobre os usuários do YouTube, disponível no portal *Datareportal*, a plataforma tem mais de 2,51 bilhões de usuários ativos e mais de 1 bilhão de horas de vídeos visualizados diariamente. No Brasil há mais de 142 milhões de brasileiros vendo e postando vídeos todos os meses.

Segundo o artigo *Booktubers brasileiros: canais literários de incentivo à leitura*, de Fialho e Neves (2021), no ano de 2022, ao pesquisar o termo *Booktuber Brasil*, o resultado foi de 58 canais localizados, dos quais 10 possuem 100 mil seguidores ou

mais. Em seguida, ao pesquisar o termo *Booktubers brasileiros*, o resultado foi de 15 canais, dos quais 2 possuem mais de 100 mil seguidores ou mais. Ao pesquisar o termo *Booktuber Brasil*, localizaram-se 20 canais, dos quais 9 possuem 100 mil ou mais seguidores. Ao selecionar seis canais para analisar, excluindo canais com menos de 100 mil seguidores e repetições, o estudo revelou que os canais foram criados por mulheres brancas, jovens, de boa aparência e com grande fluência comunicativa. Os canais, em conjunto, reúnem 2.910.000 seguidores, 3.744 vídeos e 208.700.606 visualizações, evidenciando o protagonismo feminino na comunidade *booktuber* brasileira.

Segundo os autores, os canais literários, por meio dos *booktubers*, têm papel de relevância dentro da educação formal e informal, bem como estimulam a leitura e despertam a curiosidade para a leitura de diferentes obras. Entretanto ainda muitos brasileiros não têm acesso à Internet, nem a recursos tecnológicos.

Sobre as formas de expressão poética analisadas até o momento, *e-book*, poema em imagem, poema em vídeo, vídeo poema, *booktuber* são exemplos de como a literatura se adapta aos novos meios e suportes de comunicação, explorando as possibilidades de interação de texto, imagem, som e movimento. Essas formas também mostram como os leitores se tornam produtores e difusores de conteúdo, criando novas formas de interpretar e compartilhar obras literárias.

O *e-book* é uma forma de publicar e ler poesia em formato digital, que permite maior acessibilidade, interatividade e diversidade de conteúdo. A poesia visual é uma forma de integrar a literatura com as artes visuais, usando a disposição gráfica das palavras para criar imagens e sentidos, percebidos nos poemas em imagem e nos poemas em vídeo. O *booktuber* é uma forma de divulgar e comentar poesia em vídeos

veiculados na Internet, que podem envolver leituras, análises, opiniões e recomendações de obras literárias.

Podemos perceber como o conceito de intermedialidade de Rajewsky (2012) se aplica nos exemplos analisados, segundo o qual o *e-book* pode ser uma forma de transposição midiática, quando vemos a transformação do texto impresso para o formato digital. O *e-book* pode ser visto como transposição ou criação exclusivamente do meio digital, podendo oferecer novas funcionalidades e recursos, como hiperlinks, multimídia e opções de interatividade.

Já, no caso dos poemas em imagem ou em vídeo, percebe-se que resultam em formas de combinação midiática, pois integram diferentes mídias (texto, imagem, som, movimento) em um mesmo produto, no qual o leitor pode explorar as potencialidades de cada mídia e criar novos efeitos poéticos.

Em relação aos *booktubers* percebe-se uma forma de referência midiática, pois essa atividade faz alusão a textos literários de outras mídias. Além, disso, podem ser usadas outras mídias, como imagens, sons e gestos, para dar mais destaque à opinião ou interpretação relativa aos textos literários.

As relações de intermedialidade apontadas por Rajewsky (2012) confirmam o que foi exposto por Xavier (2002), acerca da poesia visual: a Internet é um espaço virtual no qual a literatura sempre encontrará espaço aberto para modificações e essa constatação, por sua vez, confirma os estudos de Chartier (1998), para quem essas possibilidades trazem uma revolução nas estruturas de suporte e nas formas de leitura.

3.5 LITERATURA EM QR CODE

Muitas vezes, encontramos em livros ou em determinados locais, os *QR codes*. *QR* é a abreviação de *Quick response*, que em português significa “resposta rápida” e a expressão *code* se dá por seu formato ser em código, semelhante a um código de barras. O código é capaz de armazenar 7089 caracteres numéricos ou 4296 caracteres alfanuméricos.

Conforme o *site QR code Generator*¹⁷, um dos locais *on-line* que geram os códigos, O *QR code* foi inicialmente empregado para catalogar peças na produção de veículos e no gerenciamento de inventário e controle de estoque em indústrias e comércio.

Para ler um *QR code* é necessário ter aplicativos que realizem a conversão desses dados. Existem programas disponíveis para *download*, mas hoje em dia as câmeras de celulares dos *smartphone* já vêm com esse recurso, realizando a leitura de forma automática.

Em Recife, existe o Circuito da Poesia, que é formado por diversas esculturas de artistas da capital pernambucana. Cada escultura possui um *QR code* junto à placa de identificação que permite ao leitor ouvir um áudio sobre a personagem e assistir a um vídeo cênico, com trechos da obra de cada poeta. Os vídeos são de curta duração e estão disponíveis em outros idiomas. (Fig. 23):

¹⁷ Dados obtidos pelo site *QR code Generator*. Disponível em: < <https://br.qr-code-generator.com/qr-code-marketing/qr-codes-basics/> >. (QR CODE GENERATOR, 2022).



Figura 23: Circuito da Poesia de Recife

Fonte: <<https://www.cbnrecife.com/artigo/circuito-da-poesia-do-recife-ganha-qr-codes-para-acesso-a-conteudos-sobre-vida-e-obra-de-cada-artista>>

Existem também bibliotecas que oferecem serviços como empréstimo de *tablets*, empréstimos de livros digitais por meio do aplicativo da biblioteca, contações de história por meio de videoconferências e clubes de leitura por meio de redes sociais. A Primeira Biblioteca Pública Física Digital do Chile é uma biblioteca mista, resultado de um acordo entre a direção das bibliotecas do Chile, os arquivos e museus do Chile, a Entel, empresa nacional de telecomunicações do Chile, e a Biblioteca Pública Pablo Neruda. (Fig. 24):



Figura 24: Biblioteca Pública Física Digital do Chile

Fonte: <https://www.researchgate.net/figure/Figura-5-Primeira-Biblioteca-Publica-Fisica-Digital-do-Chile_fig2_348019000>

No Brasil, podemos destacar a editora Brinquebook, que oferece, além dos tradicionais livros infantis, obras as quais a editora classifica em seu catálogo como *Ler e Ouvir*. São sete obras que integram conteúdos digitais aos livros impressos. Essas obras apresentam em seu livro físico um *QR Code* que disponibiliza a leitura gratuita gravada por locutores profissionais em formato MP3. Basta escanear o código em um *tablet*, *smartphone* ou computador. (Fig. 25):



Figura 25: *O urso esfomeado*

Fonte: <<https://www.brinquebook.com.br/brinquebook/livro-o-urso-esfomeado>>

O escritor, empresário e músico Rodrigo Rios Feres uniu no conto: *Tudo o que não tem fim* o ato de ler e ouvir ao relacionar a história com músicas, ampliando assim a percepção do leitor. Para ouvir a música, basta escanear o QR code localizado no texto. (Fig. 26). Cada música foi composta especificamente para cada parte específica do conto:

A vida é uma grande experiência sensorial! Tudo que sentimos, é na verdade uma série de reações químicas que ocorrem em nosso cérebro em uma mínima fração de tempo. Portanto, não vivemos no mundo simplesmente, mas sim em uma representação deste mundo dentro de nossas mentes. Durante o processo de criação dos meus contos e crônicas, sempre imaginava as palavras se transformando em cenas. E pensar também na trilha sonora para as estórias foi um processo natural. (FERES, 2018)



Figura 26: *Tudo o que não tem fim*

Fonte: <<https://www.sesispeditora.com.br/produto/tudo-o-que-nao-tem-fim-contos-para-ler-e-ouvir/>>

O uso do *QR code* na literatura oferece aos usuários possibilidades de novas experiências literárias ao se aliar com o uso dos *smartphones*, visto que o número de pessoas com *smartphones* só cresce:

O estudo *Google Consumer Barometer*, divulgado no início de 2017, mostra números de fato impressionantes. Em 2012, apenas 14% da população possuía *smartphones*. Em 2016, esse percentual atingiu 62%, o que indica um crescimento de quase 450% em cinco anos. Já a FGV (Fundação Getúlio Vargas) calcula que o Brasil atingiu a taxa de um (01) *smartphone* por habitante em 2017. Esse número não indica que 100% da população possui um aparelho do tipo, visto que em alguns casos uma mesma pessoa pode ter mais de um aparelho celular ou mais de um chip habilitado, mas ainda assim é um dado que chama a atenção. (PATAH, 2018, p. 28).

Além do aumento de número de usuários com acesso a celulares e outros recursos eletrônicos, a cada ano, novos modelos de aparelhos surgem e, com eles, novos recursos são desenvolvidos a fim de proporcionarem mais facilidade de uso, diferentes formas de interatividade e maior rapidez de acesso aos dados. Artistas e editoras estão explorando essa possibilidade de forma exponencial.

O *QR code* também funciona como elemento principal de divulgação de textos literários no mundo digital. Um exemplo é a página intitulada *qr codes*, de autoria de Carlos Seabra¹⁸. (Fig. 27):



Figura 27: *QR contos*.

Fonte: <<https://br.pinterest.com/cseabra/qr-contos/>>

Ao escanear um *QR code*, o leitor acessa o texto literário produzido pelo autor ou *linkado* pelo usuário. (Fig. 28):

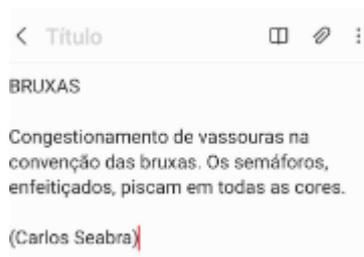


Figura 28: Conto *Bruxas*

Fonte: <<https://br.pinterest.com/cseabra/qr-contos/>>

Os *QR codes* ganham popularidade dentro do universo literário devido as infinitas possibilidades de uso, pelo acesso intuitivo e leitura pelo usuário e facilidade de compartilhamento pelo autor.

¹⁸ Disponível em: <<https://br.pinterest.com/cseabra/qr-contos/>> (SEABRA, 2024).

O *QR code*, mesmo tendo sua origem ligada à catalogação de itens de montagem industrial, hoje é encontrado em diversas áreas. No campo literário ele precisa ser decodificado pelo leitor, que irá realizar a leitura do código, para então acessar o texto literário.

O leitor imersivo precisa aceitar realizar a decodificação inicial para então navegar no texto digital ou em partes do texto, a depender da formatação da obra. Há obras que inserem os códigos para disponibilizar materiais adicionais de leitura, sons, ou vídeos, como também existem obras completas que podem ser acessadas integralmente pela leitura do código.

O *QR code* funciona, em si, como mais um suporte de divulgação da literatura digital, estimulando, assim, o ato de ler, mas cabe ao leitor compactuar com o processo de acessibilidade exigido por esse recurso.

3.6 APLICATIVOS DE LEITURA E COMPARTILHAMENTO

Existem aplicativos que permitem criação, edição e compartilhamento de obras, de uma forma pública e gratuita. Isso pode ocorrer de uma forma simples, como no uso de um editor de texto *on-line*, disponível nas contas de *e-mail*, basta o usuário criar o texto em um editor de texto *on-line* ou até mesmo criar eslaides em um editor *on-line*, salvar em PDF ou gravar um vídeo, gerar um *link*, compartilhar ou publicar nas redes sociais.

Há também programas destinados exclusivamente ao compartilhamento de narrativas, como, por exemplo, o aplicativo *Wattpad*. Conforme dados disponibilizados

pela plataforma¹⁹, esse ambiente virtual conecta uma comunidade global de 90 milhões de leitores e escritores por meio da escrita, de concursos, premiações e compartilhamento de histórias. Os usuários podem publicar artigos, relatos e poemas sobre qualquer temática. O conteúdo inclui obras tanto de autores desconhecidos como conhecidos. Os usuários podem comentar e votar nas histórias ou unir-se a grupos associados. Pode ser usado por meio do *site* ou aplicativo no celular. (Fig. 29):

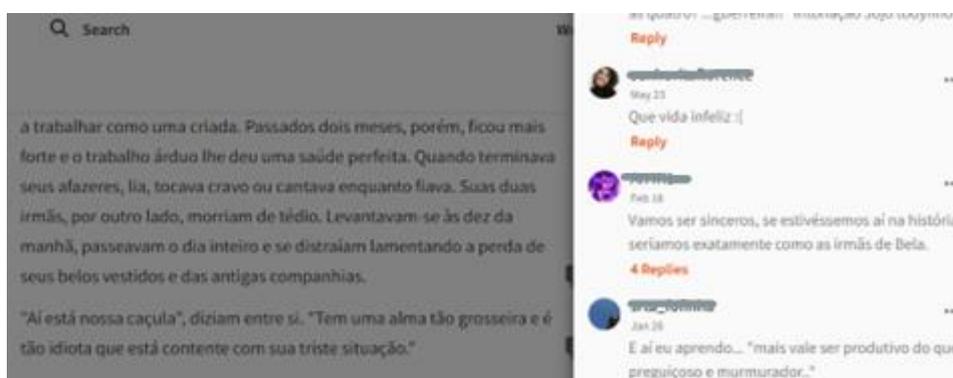


Figura 29: Texto na plataforma *Wattpad*
 Fonte: <wattpad.com>

Um exemplo de destaque é o caso da escritora Anna Todd, que compartilhou sua *fanfic After* na plataforma, no ano de 2013, tornou-se um dos primeiros grandes exemplos de sucesso de escritores dentro das redes sociais. Seus livros *on-line* tiveram mais de um bilhão de visualizações e mais de seis milhões de comentários. Com esse sucesso sua obra foi publicada no formato de livros físicos e foi também adaptada para o cinema.

Outro exemplo do uso de aplicativos na literatura é o *Levir*. O escritor, empresário e músico Rodrigo Rios Feres criou um aplicativo chamado *Levir*, que une os atos de ler e ouvir. Ao relacionar a história com músicas, amplia-se a percepção do

¹⁹ Conforme dados disponibilizados pela plataforma *Wattpad*. Disponível em: <https://www.wattpad.com/?locale=pt_PT>. (WATTPAD, 2022).

leitor. Para ouvir a música, basta clicar na palavra em vermelho localizada no texto.

Cada música foi composta especificamente para cada parte do conto. (Fig. 30):

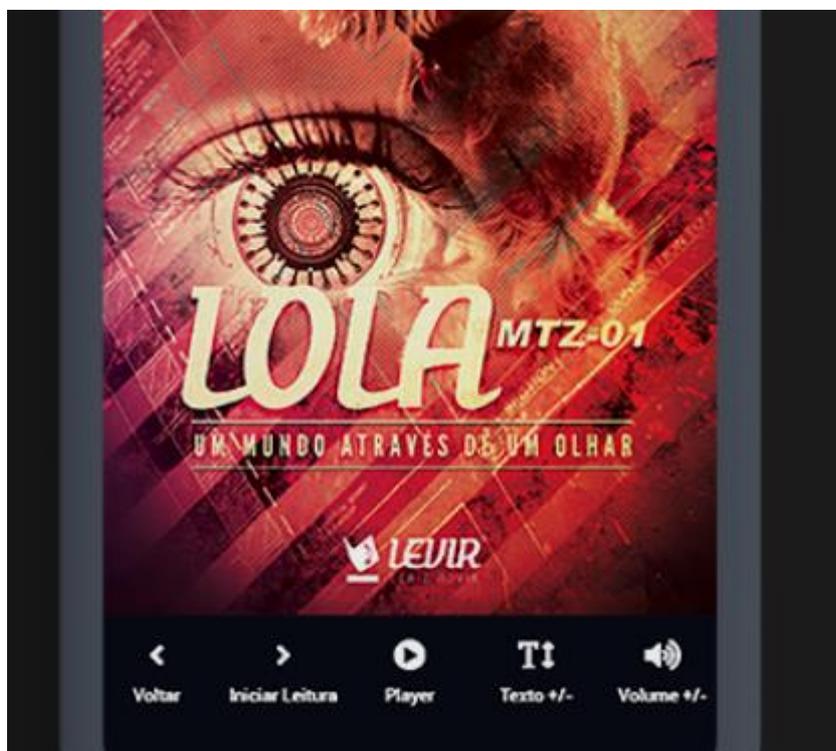


Figura 30: Lola MTZ-01

Fonte: <<https://rodrigoferes.com.br/lola-mtz-01.html>>

As possibilidades de interação dos leitores se ampliam a cada dia com o surgimento de novos aplicativos, desde os que permitam a possibilidade de comunicação com o autor e contribuição da escrita da obra quanto aqueles que oferecem acesso a outros recursos, como ouvir uma seleção de músicas personalizada a cada momento da leitura.

Dentro da plataforma *Google*, por exemplo, existem variados aplicativos que permitem escrita simultânea e facilidade de compartilhamento. Dentro da literatura digital, é possível observar esse uso de forma dinâmica e criativa, promovendo novas experiências de leitura e de interação com os leitores. A seguir, vamos analisar o uso de dois aplicativos: *Google Docs* e *Google Maps*.

Pelo aplicativo *Google Docs*, encontra-se a possibilidade de criação e edição de textos de forma síncrona ou assíncrona. Por meio do compartilhamento *on-line* é possível criar textos e editá-los em conjunto por diversos usuários, o que resultará em uma escrita colaborativa, produzida por autores que também são leitores e editores.

Um exemplo desse formato de criação de livros ganhou destaque pelo projeto *The Naked Writer Project*²⁰, da escritora alemã Silvia Hartmann, nesse projeto a escritora defende a escrita colaborativa, na qual os usuários e leitores podem fazer inferências à narrativa e sugestões enquanto a história está sendo escrita.

Por meio da ferramenta do *Google*, os usuários podiam acompanhar a escrita do livro *The Dragon Lords*, ao vivo, interagindo com o processo de criação. (Fig. 31):

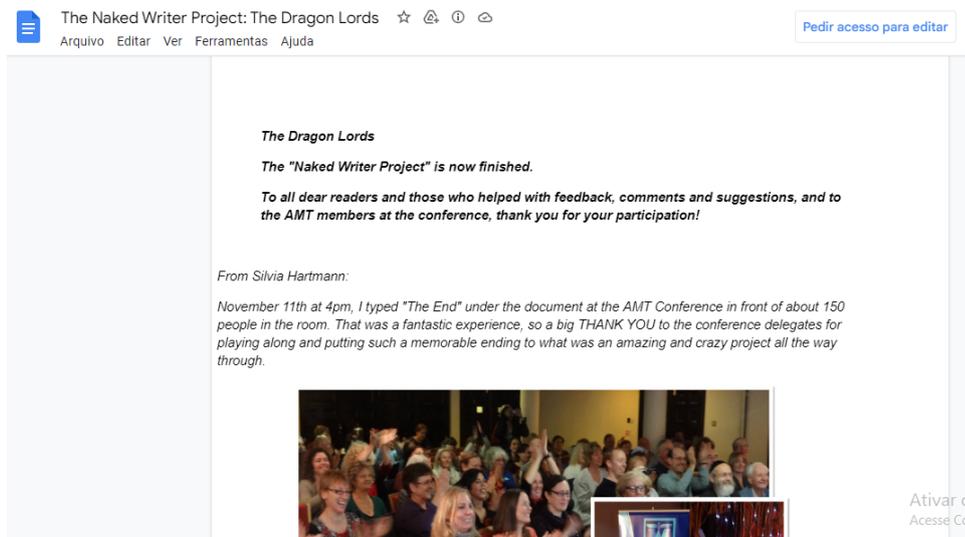


Figura 31: *The Naked Writer Project*.

Fonte <https://docs.google.com/document/d/1AwXZIO1uVnFFKh_NWAIZ78oK2c5gxzvVCfrYbe7EOE8/edit?pli=1>

Ainda por meio das ferramentas disponíveis na plataforma da *Google*, existem obras criadas exclusivamente nesse espaço e transposições de obras que se utilizam

²⁰ Disponível em: <

https://docs.google.com/document/d/1AwXZIO1uVnFFKh_NWAIZ78oK2c5gxzvVCfrYbe7EOE8/edit?pli=1>. (HARTMANN, 2024)

do aplicativo *Google Maps*. Nessa possibilidade de leitura, o leitor poderá reler a história tanto de forma linear, conforme organizado pelo autor na obra física, quanto de forma não linear, clicando nos pontos do mapa de maneira personalizada. O aplicativo permite inserção de fotos e vídeos e acesso ao endereço e à localização geográfica do cenário descrito na obra.

Dentro dessa possibilidade de criação, podemos destacar a obra *De onde vieram os homens que beijei*, de Julia Debasse²¹. Nesse mapa, o leitor pode navegar aleatoriamente pelos pontos geográficos e realizar a leitura da narrativa. (Fig. 32):

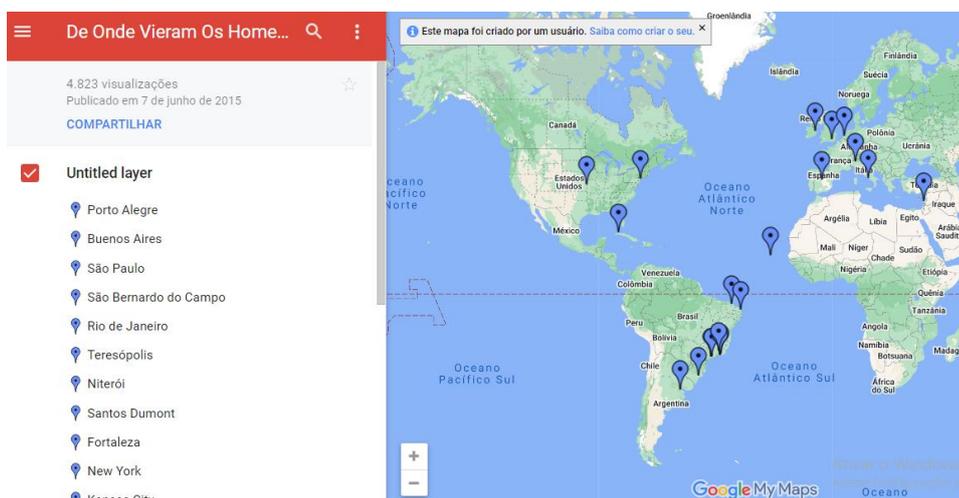


Figura 32: *De onde vieram os homens que beijei*.

Fonte: <<https://www.google.com/maps/d/viewer?ie=UTF8&hl=pt-BR&msa=0&z=8&mid=1DDqoUQzebEwGD4AlqwPHuArJxqU&ll=-22.972302000000003%2C-43.211632>>

Um exemplo de transposição midiática de uma obra literária é o mapa virtual da obra: *Que fim levaram todas as flores*²², de Sharon Martins Vieira Noguêz. Essa

²¹ Disponível em: <<https://www.google.com/maps/d/viewer?ie=UTF8&hl=pt-BR&msa=0&z=8&mid=1DDqoUQzebEwGD4AlqwPHuArJxqU&ll=-22.972302000000003%2C-43.211632>>. (DEBASSE, 2024)

²² Link original: <<https://www.google.com/maps/d/viewer?hl=pt-BR&mid=1QQCS6k2t6ZwxQWpDVVROkTBMEfP322Yu&ll=-25.428099399999999%2C-49.265069699999999&z=12>> (NOGUÊZ, 2024)

transposição foi baseada no livro do mesmo autor e nele é possível acessar a obra clicando nas imagens ou notícias referentes aos trechos literários, de forma linear, na ordem em que aparecem na obra impressa. Outra possibilidade seria o usuário clicar em qualquer ponto, a depender de sua vontade ou curiosidade de leitura, podendo inclusive ler ou reler o trecho literário correspondente ao ponto geográfico destacado.

(Fig. 33):

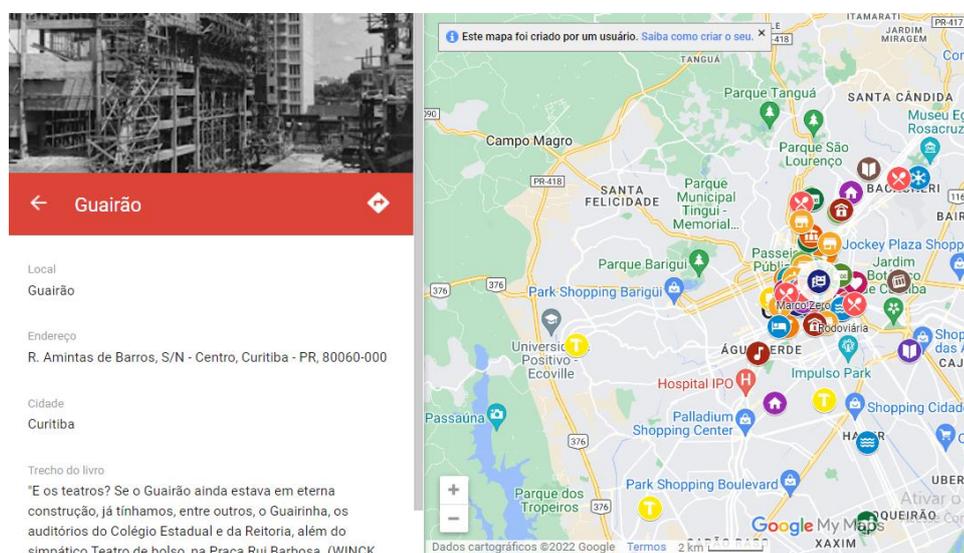


Figura 33: Transposição midiática da obra *Que fim levaram todas as flores*.

Fonte: <<https://rebrand.ly/Quefimlevaramtodasasflores-maps>>

Outra produção interessante são as obras disponibilizadas nas redes sociais, como o romance *Só o pó*, de Claudia Grechi Steiner²³. A obra foi publicada originalmente em capítulos que podem ser encontrados e lidos no campo “Fotos” da rede social. É possível realizar a leitura de duas formas: acompanhando as postagens realizadas pelos personagens na “Linha do tempo” ou ler apenas os capítulos, acessando o campo “Fotos”. Também é possível realizar o *download* da obra completa para uma leitura mais linear.

²³ Disponível em: <https://www.facebook.com/livrosoopo/?ref=page_internal> (STEINER, 2024).

A autora nomeia esse tipo de publicação como “*Facenovel*”, pois trata-se de uma novela publicada na rede social *Facebook*. Diariamente um capítulo é publicado e os leitores podem interagir por meio dos comentários e pela ação de “curtir” o trecho lido. (Fig. 34):



Figura 34: *Só o pó*.

Fonte: <<https://www.facebook.com/livrosoopo/photos/311308049000149>>

É nítido que os autores têm se utilizado dos recursos tecnológicos ofertados pelos aplicativos e redes sociais em prol da divulgação de suas obras digitais. Isso leva à interação de leitores e autores e a novas percepções de leitura, com possibilidades personalizadas, criadas no ciberespaço ou transpostas para o mundo digital.

Braga (2012) afirma que o computador é um novo suporte literário devido à velocidade e facilidade de acesso e divulgação de dados. Já a Internet oferece fácil publicação e divulgação dos textos, além de um “rápido confronto do texto com outros textos e informações em diversas mídias, como vídeo e imagens, e a possibilidade de discutir o texto com outros leitores ao redor do mundo, inclusive com o próprio autor” (BRAGA, 2012, p. 1). Dessa forma, consolida-se a experiência do leitor, que pode participar como coautor de uma obra ou visitar uma obra literária física em outros suportes digitais.

3.7 FANFICTIONS

Fanfic, também grafada *fanfiction*, é uma narrativa ficcional, escrita e divulgada por fãs. Inicialmente eram divulgadas em *fanzines* que eram impressas. Com a Internet e popularização dos computadores em casa, as *fanfics* começaram a ser disponibilizadas em *blogs*, *sites* e em outras plataformas pertencentes ao ciberespaço. A *fanfic* surge da apropriação dos leitores de personagens e suas narrativas, podendo ser oriunda de livros, mas também de filmes, séries, quadrinhos, videogames, etc. O resultado é a construção de um universo paralelo ao original, possibilitando a ampliação do contato dos fãs com as obras.

A primeira *fanfic* de que se tem conhecimento é do final da década de 1960, com a criação de revistas feitas de forma caseiras pelos fãs, tradicionalmente chamadas de *fanzines*. A *Spockanalia* possuía textos escritos por fãs inspirados na saga *Star Trek*. (Fig. 35):



Figura 35: *Fanzine Spockanalia*

Fonte: <<https://intl.startrek.com/article/spockanalia-the-first-star-trek-fanzine>>

No site da página *Fanfiction*²⁴, podemos encontrar diversas *fanfics*. Em uma pesquisa sobre a obra *Harry Potter*, por exemplo, o buscador da página localizou 110 resultados. (Fig. 36):

Harry Potter: A Verdadeira Serpente escrita por Tylleryang

Harry James Potter. O menino que sobreviveu, o eleito, e o homem que foi manipulado e controlado por todos pelo Bem Maior.

O que aconteceria, se uma alma diferente se fundisse com o herói, quebrando as correntes da ignorância, e aceitando seu destino de braços abertos, sem ser empurrado?

Categorias: Harry Potter

Gêneros: Ação, Aventura, Drama, Fantasia, Lemon, Terror, Tragédia, Yaoi, Universo Alternativo, Amizade, Angst

1 recomendação 2 favoritaram 9 acompanhando

+18

Harry Potter e a Gincana Mortal escrita por JMFlamel

Uma nova investida de Lord Voldemort irá novamente colocar em perigo Harry Potter e seus amigos, testando ao máximo suas capacidades para, uma vez mais, tentarem derrotar as forças do mal.

Categorias: Harry Potter

Gêneros: Aventura

Figura 36: *Fanfic sobre Harry Potter*

Fonte: <<https://fanfiction.com.br/>>

Podemos destacar a plataforma *Spirit Fanfics e Histórias*, que, por meio de um cadastro gratuito, permite a autopublicação de livros, hipotextos ou *fanfics*²⁵. Nesta plataforma, os usuários podem navegar em diferentes *fanfics*, subdividas em categorias populares. (Fig. 37):

²⁴ Disponível no link: <<https://fanfiction.com.br/>> (FANFICTION, 2024).

²⁵ Disponível no site <<https://www.spiritfanfiction.com/>> (SPIRITFANFICTION, 2024)



Figura 37: Categoria da plataforma *Spirit Fanfiction*
 Fonte: <<https://www.spiritfanfiction.com/>>

Percebe-se nas plataformas de escrita digitais e nas *fanfics* que a interatividade pode se dar de forma síncrona ou assíncrona, a depender da maneira pela qual os escritores e leitores irão interagir, seja por meio de bate-papos síncronos por comentários assíncronos ou pelo compartilhamento e republicação de textos. Lévy (1999, p. 75) afirma que: “Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletivas”. Sendo assim, as plataformas digitais se tornam vetores atuantes dentro da literatura digital atual, possibilitando criação, recriação, edição, compartilhamento e divulgação de diversas obras em diferentes formatos.

Segundo Maria Lucia Vargas (2005), as *fanfics* foram com o passar do tempo sendo substituídas pelas *e-zines*, entretanto mantêm as características de edição, publicação, divulgação e consumo, que se dá de forma virtual.

Ao analisar o *site* brasileiro *Fanfiction*, verifica-se que as obras são divididas em 11 categorias: Animes e Mangás com 765 obras, Bandas e Cantores com 729 obras, Cartoons com 148 obras, Filmes com 596 obras, Jogos com 420 obras, Livros com 529 obras, Quadrinhos com 87 obras, e Seriadados / Novelas / Doramas²⁶ com 652 obras. As outras três categorias, Originais, Nyah! e Poesias, são subclassificadas em

²⁶ Embora o termo “doramas” tenham origem japonesa, hoje esse termo é usado para caracterizar as séries asiáticas, no âmbito geral. Usar letra preta, e não cinza!!!!!!!!!!!!!!!

gênero, obras concluídas/não concluídas e *crossover* e por esta razão os totais de obras, de autores e de leitores não são divulgados de forma oficial.

As *fanfictions* assumem duas funções primordiais, que são: proporcionar novas fontes de informação, leitura e entretenimento literário, bem como uma função social e crítica, na qual os autores podem contar suas histórias ou recontar as histórias já conhecidas, da maneira que desejarem.

3.8 LITERATURA EM LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

Existem iniciativas que conectam literatura e linguagem de programação. O espaço colaborativo do *Scratch* é um projeto que permite compartilhamento *on-line* das produções. Elaborado e desenvolvido pelo grupo *Lifelong Kindergarten* no *Media Lab* do M.I.T., Instituto de Tecnologia de Massachusetts, foi idealizado por Mitchel Resnick, em 2007.

O espaço disponibiliza blocos lógicos de programação e itens de som e imagem para os usuários desenvolverem suas próprias histórias interativas, jogos e animações. Foi projetado especialmente para usuários entre 8 e 16 anos, mas ele é utilizado por pessoas de todas as idades. Está disponível em mais de 150 países e em mais de 40 idiomas, e o diferencial é que ele é fornecido gratuitamente para os principais sistemas operacionais (Windows, Linux e Mac).

Utilizando-se da metodologia dos 4 "P"s: *Projects, Peer, Passion and Play* (Projetos, Parcerias, Paixão, e Pensar brincando), o usuário aprende a linguagem de programação ao criar suas próprias narrativas ou jogos, executando suas produções em pares e compartilhando seus projetos com todos os usuários.

A produção *Poetry: I'm nobody* é uma animação projetada por meio dos blocos de programação do poema *I'm nobody* de Emily Dickinson. Ao clicar na bandeira verde, o poema animado é reproduzido, apresenta os versos do poema como se fossem falas do personagem escolhido para a animação. (Fig. 38):



Figura 38: *I'm nobody*

Fonte: <<https://scratch.mit.edu/projects/255956006>>

O projeto *O infinito em poemas* oferece a possibilidade de leitura de três poemas diferentes que abordam o mesmo tema: o infinito. É possível ler as composições dos poetas Giacomo Leopardi, Fernando Pessoa e Pablo Neruda. (Fig. 39):

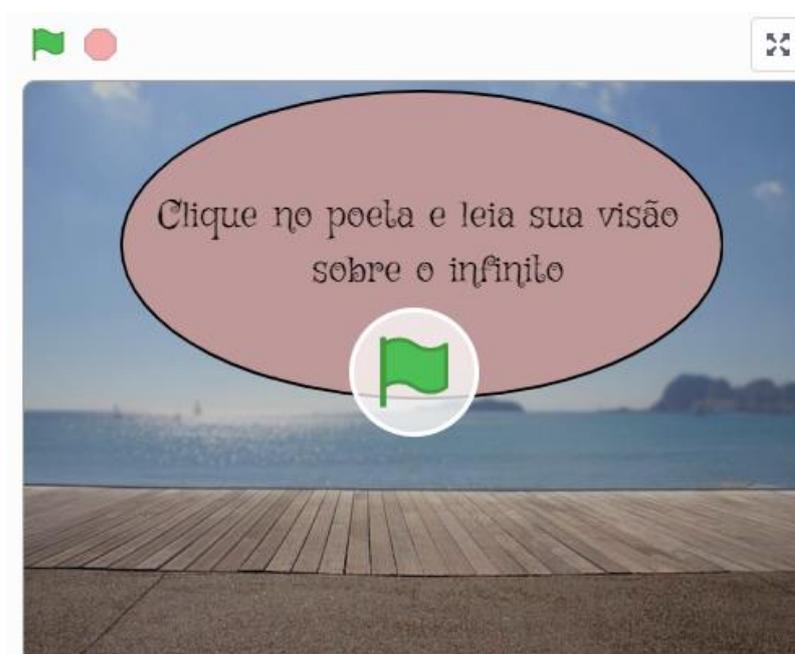


Figura 39: *O infinito em poemas*

Fonte: <<https://scratch.mit.edu/projects/260998456>>

Ao clicar em: “Ver por dentro”, os usuários podem ver a programação utilizada e assim realizar o *remix*, que é recriar novas produções animadas, utilizando-se de programações já utilizadas e compartilhadas pelos usuários basta o usuário acessar um projeto, realizar as substituições que deseja e reaproveitar toda a programação já executada. Orienta, entretanto, que os usuários informem, nos créditos da produção remixada, a origem da autoria, em suas novas versões adaptadas.

O destaque é a interação ofertada ao usuário, que, enquanto leitor, tem a interatividade limitada a abrir, iniciar a leitura, pausar ou finalizá-la. Entretanto, se o leitor se dispuser a se tornar criador, seu nível de interatividade com a obra e com a plataforma se amplia, fazendo com que o leitor possa remixar programações já criadas e assim criar novas obras e possibilidades de interação.

Spalding (2014) afirma que as novas tecnologias têm grande impacto na vida do ser humano e na forma como ele se relaciona aos mais diferentes campos da sua vida. No campo literário, as obras ganham “experimentações artísticas e interativas quando se converge para o formato digital” (SPALDING, 2014, p. 33). Dentro da linguagem de programação, o programador escreve comandos que resultarão em ações. Já no campo literário, a linguagem de programação permite ao autor que a mesma liberdade criativa manifeste-se no ambiente virtual. Assim como alguns autores se dedicam à produção de videopoemas ou poemas em imagens, por exemplo, há autores que se dedicam à produção de literatura no ambiente de programação.

O *Scratch* possui mais de 136.000.000 de projetos compartilhados, mais de 830.000.000 de comentários postados e mais de 33.000.000 de estúdios criados. Apenas no último mês, houve mais de 632.000.000 páginas visualizadas e mais de

93.000.000 visitas. Entretanto não disponibiliza um sistema de busca ou filtros para quantificar quantas dessas produções são relativas ao campo literário. Isso se deve ao fato de que esse espaço prioriza o interesse de criação do usuário, sendo que o principal foco é a aprendizagem criativa e não mapear ou quantificar esses dados.

O *Scratch* encoraja as crianças a se concentrarem no processo de aprendizagem e na exploração criativa, em vez de atingir objetivos específicos de conteúdo. Ao evitar categorias rígidas, o *Scratch* permite que estudantes e educadores explorem projetos que combinam elementos de várias disciplinas, incluindo o termo **literatura**, mas não limitados a ela.

Os espaços de construção seguem os fundamentos construtivistas, de Seymour Papert, segundo os quais os indivíduos constroem o próprio conhecimento a partir da interação com o ambiente e com os outros. O *Scratch*, sendo um produto do *Media Lab*, segue a filosofia da experiência na prática. Logo, a busca por resultados não será numérica e sim pela temática pesquisada.

Pensando na alfabetização em linguagem de programação de crianças entre 5 e 7 anos, um novo espaço colaborativo foi desenvolvido, o *ScratchJr*²⁷, no qual é possível ao usuário aprender a linguagem de programação por meio da criação de novos projetos, da resolução de problemas e da aprendizagem por meio do uso de computadores.

A novidade lançada pelo grupo *Lifelong Kindergarten* no *Media Lab* do MIT, em 2023, é o *Octostudio*²⁸, que permite, via celular, a criação de animações e jogos interativos. Além disso, a ferramenta possibilita, por conexão via *bluetooth*, a criação, o compartilhamento e a utilização em pares dos projetos desenvolvidos. Ao agitar, pular ou ao se inclinar o usuário pode interagir com suas criações, desenvolvendo as

²⁷ Disponível em: <<https://www.scratchjr.org/>>. (MIT, 2024).

²⁸ Disponível em: <<https://octostudio.org/pt-BR/>> (MIT, 2024).

habilidades criativas enquanto efetiva seus projetos com base em seus interesses e ideias.

3.9 LITERATURA EM GAMES

Muitos jogos disponíveis são oriundos de obras literárias publicadas antes deles. Isso se dá porque as narrativas desenvolvidas nos jogos cresceram de forma singular. Essa narrativa interativa ofertada pelos jogos chama a atenção dos leitores/usuários. Eles incorporam, além de narrativas fortemente construídas, com enredos bem elaborados, personagens bem desenvolvidos, tempo e espaço bem definidos, ação coerente e possibilidades de interação com outros usuários, sensores de movimento, e fazem uso da realidade aumentada.

O jogo *Harry Potter: Hogwarts Mystery* permite ao usuário vivenciar o universo do personagem Harry Potter e, como um aluno da escola Hogwarts, poderá usar o chapéu seletor, aprender feitiços, jogar quadribol, conjurar o feitiço do Patrono, ou derrotar dementadores, assim como o personagem, nos livros e nos filmes. Por meio do formato RPG, *role-playing game*, permite-se que os jogadores assumam o papel de personagens. (Fig. 40):



Figura 40: *Harry Potter: Hogwarts Mystery*

Fonte: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tinyco.potter&hl=pt>>

O jogo *Cordel Games* oferece aos usuários a história e origem do cordel, com sons e músicas produzidas por viola e cordéis de autores piauienses, além de contar com imagens oriundas da xilogravura. No jogo o usuário pode ler e ouvir cordéis, pode responder a pequenos questionários, jogar um jogo da memória, além de criar rimas.

(Fig.

41):



Figura 41: O *Cordel Game*

Fonte:

<<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.blackholegames.cordel&hl=pt&gl=US>>

Outros jogos também se destacam pela possibilidade de interação com outros usuários e pela possibilidade de criação e compartilhamento de narrativas. No jogo *Minecraft*, por exemplo, o usuário cria a sua própria narrativa ao construir personagens/avatars. Os locais (cenários) onde eles estarão inseridos abrangem diversos itens, como casas e ruas. Ao utilizar-se dos blocos, o usuário poderá criar e recriar cenários e assim transformar a todo momento sua narrativa. O jogo oferece vários modos de utilização, dos quais se destaca o modo *survival*, no qual o usuário precisa sobreviver ao enfrentar os desafios de acordo com as suas necessidades de fome, de vida e de armamento. Em todo este processo, o usuário permanece construindo e ampliando seu espaço. Já no modo criativo o usuário está inserido em um modo exclusivo de construção, ou seja, não há desafios a serem cumpridos. O usuário pode criar os cenários e personagens da maneira que desejar, podendo inclusive interagir com outros usuários e criar itens e avatares nos cenários de outros usuários, concretizando assim a ideia de um jogo narrativo virtual colaborativo.

A criação de narrativas, de forma digital, seja em linguagem de programação ou em jogos, é conhecida por criação de *storytelling*, termo oriundo da língua inglesa que se refere ao de contar histórias.

Inicialmente objetivou-se a criação de um digital *storytelling*, que nada mais é do que a arte de contar histórias usando elementos específicos (personagem, ambiente, conflito e uma mensagem) em eventos com começo, meio e fim, para transmitir uma mensagem de forma inesquecível ao conectar-se com o leitor no nível emocional. Contudo, durante o processo de criação da mídia, percebeu-se que para a efetiva criação de um digital *storytelling* com todos os elementos que o caracterizariam, seriam necessários alguns programas mais sofisticados para sua execução. (SOBRAL, 2019, p.13)

O ato de ler e de criar histórias, por meio desses recursos tecnológicos, torna-se a cada dia mais atrativo e dinâmico. Por meio da gamificação, é possível criar maior

engajamento e interação entre os envolvidos e com isso obter maior interação e protagonismo em áreas como a educação e a leitura.

A gamificação desenvolve a autonomia, torna os processos mais prazerosos, e favorece o desenvolvimento cognitivo e emocional. Marcelo Luís Fardo, professor na área de *game design* afirma que: “Assim, a gamificação se apresenta como um fenômeno emergente com muitas potencialidades de aplicação em diversos campos da atividade humana, pois a linguagem e metodologia dos games são bastante populares, eficazes na resolução de problemas” (FARDO, 2013, p. 3).

Dessa forma, o ato de ler e de se produzir narrativas digitais gamificadas disponibiliza diferentes experimentações aos leitores e aos autores utilizam-se dos novos recursos tecnológicos disponíveis, inovando em suas criações, e estimulando novas formas de leitura.

Pensando na gamificação no âmbito educacional, Porto (2006) afirma que, com a gamificação, os usuários têm a sua disposição inúmeras potencialidades. Um estudante, por exemplo, é estimulado a participar, debater e compartilhar conhecimentos com os demais, pois as tecnologias propiciam um aumento do potencial educativo de uma aula tradicional.

A autora destaca que é preciso ultrapassar as possibilidades de comunicação com os suportes tecnológicos, ampliando a comunicação entre os sujeitos. Os professores podem levar os alunos muito além do analfabetismo digital, fazendo com que a aprendizagem seja mais significativa e relevante.

Diferentes metodologias, mais ativas e ágeis, aliadas ao uso de diferentes suportes tecnológicos, permitem ao estudante criar e desenvolver seus próprios produtos e obras, a fim de estimular o protagonismo estudantil, a liderança e outras qualidades que moldaram uma nova geração.

3.10 LITERATURA EM SÉRIES INTERATIVAS

Com o advento da televisão *smart*, que possuem conexão com a Internet, diversos provedores de filmes e séries via *streaming* ganharam visibilidade. Na plataforma Netflix existem, até a presente data da pesquisa, dezoito séries interativas disponíveis²⁹, nas quais o usuário, por meio do seu controle remoto, irá decidir os próximos passos dos personagens da narrativa.

Em 2020, a Netflix transformou a série *Carmen Sandiego* em uma série interativa *Carmen Sandiego: roubar ou não, eis a questão*, permitindo ao usuário decidir os próximos passos de Carmen, ao ajudá-la a salvar seus companheiros Ivy e Zach, capturados pela V.I.L.E.. (Fig. 42):

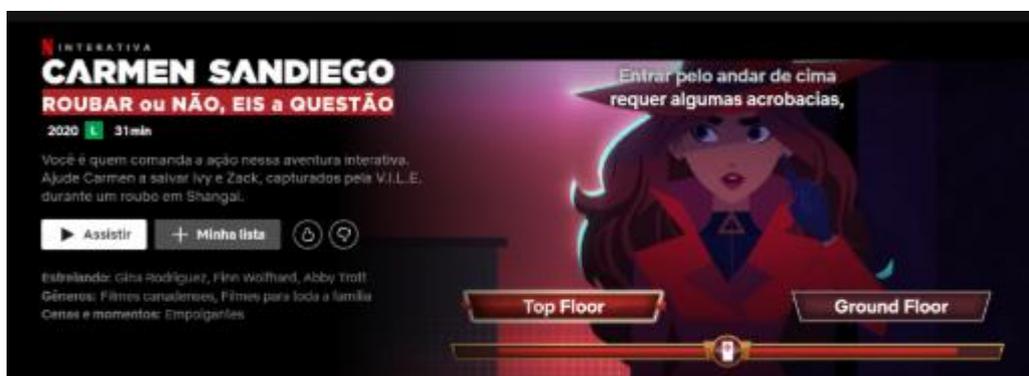


Figura 42: Série interativa *Carmen Sandiego*
Fonte: Netflix

O desenho interativo inicia-se com um tutorial no qual uma personagem explica ao telespectador como ele poderá participar da narrativa. (Fig. 43) e (Fig. 44):

²⁹ Destacam-se alguns títulos de séries interativas. Documentário: Guia para relaxar; Infantil: *Johnny Quest*; Desenho animado: *Minecraft*; *Reality show*: *Você radical*; e Ficção: *Black Mirror*.



Figura 43: Tutorial
Fonte: Netflix



Figura 44: Tutorial
Fonte: Netflix

Carmen Sandiego, ela é realmente alguma coisa, não é? Mas hoje nós não pedimos que você se sente e assista filmagens de casos ACME. Entramos em contato porque Carmen precisa de sua ajuda. Enquanto a ladra mais procurada da ACME embarca em sua aventura mais ousada. Você terá que tomar algumas decisões. Suas escolhas vão mudar a história. Você estará no controle. Agora veja como vai acontecer: quando chegar a hora da escolha, clique na opção à esquerda ou à direita. Tome sua decisão antes que este tempo acabe ou Carmen será deixada sozinha. Então prepare-se para clicar. Sua primeira decisão está em alguns minutos de distância. (CARMEN SANDIEGO: ROUBAR OU NÃO, EIS A QUESTÃO, 2020)

A interação inicia quando o telespectador precisa decidir se Carmen deverá entrar pelo primeiro ou pelo último andar. A partir dessa escolha, novas sequências são possíveis de serem formadas, sendo que nem todas as escolhas são garantias de sucesso. Os usuários têm duas decisões que podem ser tomadas em momentos decisivos da série interativa e tais decisões podem impactar na narrativa, mudando a ordem dos eventos. Caso o telespectador decida algo que não funcione, ele poderá tentar salvar a missão novamente, tomando a decisão não escolhida anteriormente como uma nova decisão. No total, existem 8 finais possíveis para os telespectadores.

A novidade aqui se dá nesta possibilidade de escolha entre dois destinos, entretanto as opções ofertadas são selecionadas previamente pelos autores da série.

A possibilidade de refazer os caminhos da personagem, alterando ou refazendo seus passos, e a possibilidade de vários finais diferentes trazem ao telespectador uma experiência única e personalizada.

A televisão interativa pode ser definida como algo que leve a um diálogo entre o telespectador ou o público e as pessoas de um canal que fazem programas ou serviços de televisão. Mais especificamente, pode ser definida como um diálogo que leva os telespectadores a passarem da experiência passiva de assistir levando-os a fazer escolhas e a realizar ações – mesmo que esta ação seja tão simples como preencher um cartão postal e enviá-lo ou desenhar uma figura na tela da televisão.¹ (GAWLINSKI, 2003, p. 5)

À luz do que Gawlinski afirma ser realizar ações, podemos incluir o clique do controle remoto ou do *mouse*. A televisão interativa está ampliando suas potencialidades, permitindo ao telespectador participar de seu conteúdo, escolhendo diferentes encaminhamentos e novas formas de entretenimento.

A série interativa permite uma maior participação do telespectador na obra, removendo sua passividade do ato de assistir a um filme. Ele irá participar e controlar o desenrolar da história, seja pelo controle remoto ou *mouse*, seja pela televisão, celular ou computador, podendo interagir com a mesma obra diversas vezes, obtendo resultados totalmente diferentes e percorrendo caminhos antes não navegados.

O internauta que assiste a séries interativas precisa ser um telespectador ativo e participativo. Castells (2009) afirma que, com a Internet, hoje em dia não assistimos mais à televisão da forma que se fazia antigamente:

Não assistimos a internet como assistimos à televisão. Na prática, os usuários da internet (a maioria da população nas sociedades avançadas e uma proporção crescente no terceiro mundo) vivem com ela. Como muitas evidências já demonstraram, ela, na enorme variedade de suas aplicações, é o tecido de comunicação de nossas vidas, para o trabalho, para a conexão pessoal, para a

formação de redes sociais, para informação, para diversão, para serviços públicos, para a política e até para a religião. (CASTELLS, 2009, p. 110)

As séries interativas promovem a participação do telespectador desde o início da trama. Os caminhos sequenciais podem ser escolhidos e reescolhidos, assim como os diferentes finais, por meio do clique no controle remoto ou no *mouse*.

A plataforma se torna um ambiente hipermediático que promove a interação dos usuários com as séries, as quais permitem que o espectador assista às narrativas de forma não linear ou sequencial como em uma série televisiva. Ao realizar as escolhas na sequência das narrativas, percebe-se que a combinação ofertada pela Internet, em conjunto com os recursos tecnológicos das televisões *smart* ou dos computadores, torna-se um meio que promove novas possibilidades para o desenrolar da narrativa, dando ao telespectador mais possibilidades de navegação e autonomia de escolha.

3.11 INSTAPOEMAS

O *Instagram* é uma rede social *on-line* de compartilhamento de fotos e vídeos que possibilita também compartilhá-los de forma simultânea em outras redes sociais, como *Facebook*, *Twitter*³⁰, *Tumblr* e *Flickr*. Por meio dessa rede social, e de sua especificidade de compartilhamento de fotos e vídeos, os instapoemas são poemas publicados e adaptados a essa linguagem de rede. Com o uso das redes sociais, o consumo de literatura nas redes sociais também se ampliou. Todos podem criar, postar e compartilhar conteúdo, entretanto discute-se sobre a qualidade e o trabalho estético dessas obras. Há quem critique a qualidade dos poemas e há quem acredite na validade da ação.

³⁰ Em 2023, marca foi reformulada e o logotipo do pássaro azul foi substituído por um "X", refletindo o desejo de a marca se tornar um aplicativo universal de mensagens, mídia social e pagamentos digitais. O nome Twitter será mantido, visto que ainda é a forma mais popular.

Um exemplo interessante de se analisar é a página da poeta feminista indiano-canadense Rupi Kaur, que ganhou fama com as publicações de seus poemas pelo *Instagram*. A poeta iniciou suas publicações, em 2013, pela rede *Tumblr*, e em 2014 passou a utilizar o *Instagram*. Em 2015, a artista publicou uma antologia de sua poesia, de forma física, intitulada *Milk and honey*, que foca temáticas de feminilidade, amor, trauma, perda e cura. A poeta esteve nas listas de mais vendidos na *Amazon* e na lista do *New York Times* por 25 semanas consecutivas. Em 2016, seu livro já tinha vendido mais de meio milhão de cópias. (Fig. 45):



Figura 45: Poema de Rupi Kaur.

Fonte: <<https://www.instagram.com/p/CmF5OsgMuej>>

No poema publicado, percebe-se a estrutura em verso livre, trazendo à tona a temática da violência contra a mulher e seu silenciamento. O poema publicado de forma *on-line* teve mais de 99,798 curtidas, o que significa que mais de 99 mil pessoas leram os textos e gostaram do que foi escrito pela poeta, em menos de quinze dias de publicação.

Segundo Amaranti, Lima e Azzari (2019), as narrativas produzidas nas redes sociais mesclam arte e tecnologia digital, aliadas a valores, discursos sociais, políticos, histórico, morais e ético de seus autores. Como a literatura digital oferta ao

leitor a chance de navegar em textos e hipertextos, o leitor imersivo torna-se coautor da narrativa principal, pois constrói sentidos alternativos a depender de sua época e lugar e, muitas vezes, reconstrói sentidos, conhecimento e autoconhecimento, ampliando sua criticidade e sua visão de mundo.

Em uma análise em nível nacional, podemos ver a transposição dos poemas de Luiz Vitor Martinello para a rede social. O poeta escreve desde a década de 1960 e com a moderação de Thiago Augusto Corrêa, compartilha seus poemas pelo *Instagram*. A rede se mostra versátil, promovendo aqueles que criam seus textos no mundo digital a aqueles que adaptam suas criações.

O poema apresenta um misto de imagens coladas em muros, que dialogam com a mensagem escrita e com a imagem do rosto sorridente do personagem estampado em paredes. Percebe-se que o poema publicado possui apenas 33 visualizações, ao contrário do caso da poeta Rupi Kaur. Apesar da baixa visualização, páginas como essas se fazem necessárias para a divulgação da literatura digital brasileira. (Fig. 46):



Figura 46: Poema de Luiz Vitor Martinello
 Fonte: <<https://www.instagram.com/p/ClyxJOvBGJp/>>

Em ambos os poemas, percebe-se que a interatividade dos leitores com os instapoemas é limitada apenas ao acesso e compartilhamento. Os poemas são digitais e pertencentes ao ambiente virtual, mas com baixa interatividade pelo leitor.

O ponto positivo das publicações em redes sociais é a amplitude nacional e internacional que uma publicação pode ter de maneira muito rápida. A poesia que era antes tida como uma literatura apenas da elite hoje pode ser criada e lida por todos. Outro fator interessante é que imagens e vídeos tornam os textos mais atraentes e chamativos e tudo isso se dá por meio dos recursos tecnológicos disponíveis, além da criatividade do autor.

A recepção dos textos da literatura digital envolve não apenas a leitura, mas também a participação, a colaboração e a criação dos leitores, que às vezes se tornam coautores das obras. A perspectiva globalizante da recepção dos textos desse tipo considera que essas obras circulam em redes digitais que transcendem as fronteiras nacionais, culturais e linguísticas, e que permitem o acesso, a difusão e a transformação dos textos por diferentes públicos e contextos.

Essa perspectiva implica desafios e oportunidades para o ensino, a pesquisa e a crítica, que devem levar em conta a diversidade, a mobilidade e a instabilidade dos textos e dos leitores nesse cenário.

Ao se pesquisar as *hashtags* na rede social *Instagram* encontram-se números expressivos da evolução deste tipo de texto nas redes. O termo *#instapoetry* resulta em 5.413.063 publicações, enquanto em língua portuguesa o resultado de *#instapoemas* é de 136.343 publicações. As publicações em língua portuguesa equivalem a apenas 2,52%, se comparadas às publicações em língua inglesa. Existem inúmeras variações das publicações. Por exemplo: ao se pesquisar *#poetry* o resultado é de 77.018.895 publicações enquanto em português *#poemas* resulta em

6.307.174 publicações, o equivalente a apenas 8,19%. Entretanto, é relevante lembrar que a língua inglesa é uma língua franca e por isso tem mais leitores e autores produzindo em língua inglesa do que em língua portuguesa, fato que não desmerece as publicações e produções em língua portuguesa.

3.12 TWITTERATURA

A rede social *Twitter* funciona também como um *microblog*, pois permite aos usuários compartilharem textos, com um limite de até 280 caracteres, além de possibilitar aos usuários acompanharem atualizações e postagens de outros usuários. Assim como em outras redes sociais, o *Twitter* também possibilita o compartilhamento simultâneo em outras redes sociais, como Facebook, Instagram e *Flickr*. Por meio dessa rede social, e de sua especificidade de compartilhamento de fotos e textos curtos, a *twitteratura* são textos, poemas e microcontos, publicados e adaptados a essa linguagem de rede.

José Saramago publicou em seu *Twitter*, logo no surgimento da rede, que ainda limitava a apenas 140 caracteres, a seguinte crítica: “Os tais 140 caracteres reflectem algo que já conhecíamos: a tendência para o monossílabo como forma de comunicação. De degrau em degrau, vamos descendo até o grunhido” (SARAMAGO, 2009). O autor traz luz à questão da qualidade de informação e de limitações estabelecidas pela rede, mas, mesmo com tais limitações, a literatura encontrou espaço e forma nessa rede social também.

A *twitteratura* ou *tuitatura* se configura das mais diferentes formas, desde sugestões de leituras, transposições, poemas e micronarrativas, sendo os textos mais longos publicados por meio de compartilhamento de *links*. O termo define toda a criação ou transposição de textos literários em forma de *posts* no *Twitter*. Por meio

das *hashtags*, o usuário compartilha os poemas na rede. No exemplo a ser analisado a seguir, foram buscadas as seguintes *hashtags*: #poemaminuto, #nanoconto e #microconto. (Fig. 47):

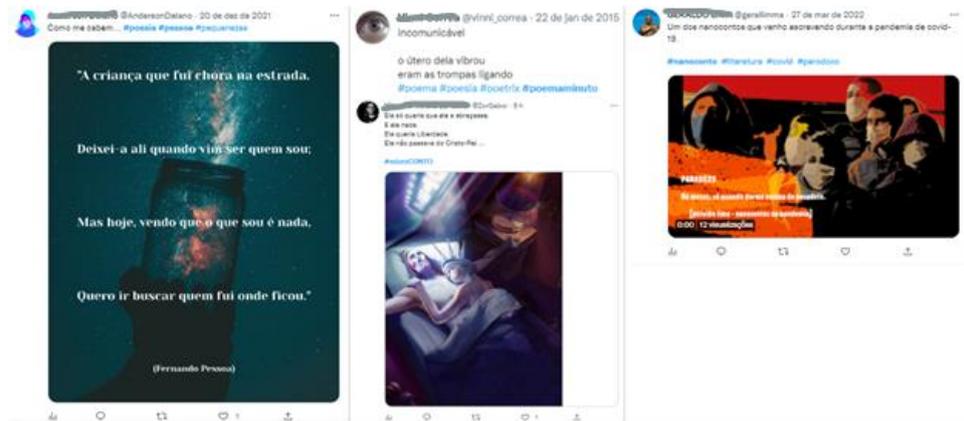


Figura 47: *Twitteratura*
Fonte: Foto tirada pela autora.

Há também transposições para a mídia impressa, como a série de 15 livros publicados pela editora Suzano Papel e Celulose, intitulada *Clássicos da Twitteratura Brasileira* e que reúne *tweets* de diversos escritores, de Eike Batista a Fabrício Carpinejar. O SESC de São Paulo também inovou e criou a mostra intitulada *#Tuitertura*, com a criação literária de 61 autores da rede *Twitter*.

Na *twitteratura*, a interatividade dos leitores com as obras é limitada apenas ao acesso e compartilhamento. Assim como nas outras postagens de outras redes sociais já mencionadas, as obras são digitais e pertencentes ao ambiente virtual, mas com baixa interatividade pelo leitor.

Cada rede social é um espaço singular dentro do universo da cibercultura e ciberliteratura. Por isso, dentro das pesquisas de *hashtags*, ao buscar #*microconto* localizam-se 13 perfis de usuários autores com #*nanoconto*, localizam-se 6 perfis de usuários autores e com #*poemaminuto* não se localiza nenhum perfil de usuário autor,

entretanto as três opções levam a incontáveis resultados quando filtrados por postagens. Dos mais de 556 milhões de usuários, percebe-se que há uma grande produção literária na rede social. Como afirma Pagnan (2017): “Há um potencial na multimodalidade para a construção de sentido, bem como um potencial das tecnologias a fim de produzirem textos literários com recursos multimodais” (PAGNAN, 2017, p. 308). A rede social é mais do que uma nova forma de produção literária, pois propicia também o surgimento de um novo público e de novos autores.

Pensando nas possibilidades apresentadas por *QR code*, aplicativos de leitura e compartilhamento, *fanctions*, literatura em *Scratch*, em games, em séries interativas, instapoemas e twitteratura, a literatura digital explora as possibilidades interativas, multimídia e hipertextuais do ambiente digital, criando obras que podem ser lidas de diferentes maneiras, em diferentes plataformas e dispositivos, propondo aos usuários uma experiência imersiva, interativa e lúdica, além de estimular a participação e a colaboração dos leitores.

Com isso o termo “hipermidialidade” segue se reinventando e se modernizando, como afirma Rajewsky (2012). Trata-se de um conceito amplo que não deve derivar de uma única teoria nem ser aplicado de forma uniforme. Ainda, à luz de Jenkins (2009), os usuários precisam assumir um papel mais participativo para viverem experiência mais ricas de entretenimento e leitura. Esses são alguns exemplos de como a literatura digital está revolucionando a forma de criar, compartilhar e ler obras literárias no contexto tecnológico do século XXI, mas novos formatos surgem diariamente.

O presente capítulo buscou apresentar alguns exemplos existentes atualmente, na literatura digital. Cada obra oferta diferentes formas de interação para os seus leitores, e os caminhos de leitura ofertados ao leitor também são variados. Entretanto

é inegável que a literatura digital é uma modalidade que veio para ficar, sem a pretensão de substituir o livro físico, mas para caminhar em paralelo, ofertando novos trajetos e possibilidades de leitura, com rapidez de acesso, e compartilhamento fácil e simplificado.

Mas como criar textos que se insiram na categoria de literatura digital? Além da leitura e das investigações sobre como se dão a criação e o compartilhamento das obras no mundo digital, o próximo capítulo buscará apresentar um panorama dos recursos que podem ser usados pelo autor no mundo digital.

4. CRIAÇÃO NO MUNDO DIGITAL

As novas tecnologias têm transformado muito os meios de comunicação, mas também a criação literária. Diariamente há novos suportes de leitura, novos aplicativos para produzir e acessar livros, diferentes formas de ler e interagir com as obras, e tudo isso implica a exigência de um novo leitor e um novo autor.

O ato de ler mudou. O livro, que antes era apenas físico, reinventa-se e se torna áudio, vídeo ou até mesmo jogo. As possibilidades de leitura desses novos suportes se modificam e o envolvimento do leitor, agora usuário, também evolui trazendo novas possibilidades de interação.

O ato de criar uma obra no meio digital mudou, indo além do ato de escrever. O trabalho estético e criativo do autor traz, com os novos formatos existentes, novas oportunidades de conexão entre o leitor e a obra, por meio dos recursos visuais, sonoros e cinéticos.

Com isso, a literatura digital exige mais do leitor, ao convidá-lo a participar e interagir mais com a obra lida, e também do autor, que deverá dominar novas habilidades, advindos da Internet, tal como veremos nas seções deste capítulo.

4.1. RECURSOS E FERRAMENTAS PARA A CRIAÇÃO DE TEXTOS NO MUNDO DIGITAL

A literatura digital explora os diversos recursos e possibilidades derivadas das tecnologias visuais e sonoras disponíveis na Internet, contando com a totalidade de avanços e constantes atualizações que favorecem a migração de textos da página do livro para a tela de um computador ou celular. Isso nos mostra que diariamente novas possibilidades surgem e trazem para as palavras luz e movimento, além de conexões

com outros textos. Dessa forma, não só a palavra ganha movimento, mas também a leitura.

Tantas possibilidades, entretanto, não desafiam só os novos leitores e usuários das tecnologias, mas também os novos autores, que precisam constantemente se reinventar e aprender a lidar com os aplicativos, a fim de produzir e consumir nesse universo de inovações relacionadas a formas de escrita.

Além dos aplicativos de edição de texto tradicionalmente usados, como *Google Documentos* e *Word*, há outros programas que auxiliam os autores em suas publicações físicas ou digitais. O *Google Documentos* e o *Word* são editores de textos compatíveis com Windows e de fácil acesso em dispositivos com Internet. Essas plataformas oferecem possibilidade de escrita, inserção de imagens, *links*, salvamento automático e compartilhamento fácil, possuem interfaces simples e intuitivas e permitem também a elaboração de documentos escritos para gravação e impressão, com recursos de ajustes de parágrafos, uso de diferentes tipos de letras, importação de imagens, correção de erros ortográficos, criação de tabelas, entre outras possibilidades.

Um destaque é o aplicativo *yWriter*, desenvolvido por um escritor e que conta com recursos que permitem escrever ideias em diferentes seções e tê-las à mão. O aplicativo dispõe de ferramentas tradicionais como o contador de palavras, mas inova ao trazer uma linha de tempo, registro de personagens e de locais para escrever os sumários das cenas. Os diferenciais estão por conta da divisão automática do *e-book* em capítulos e cenas, recursos de anotações que permitem que imagens e comentários sejam anexados, além da possibilidade de gerar relatórios, que fornecem registros diários do progresso do autor. O aplicativo possui licença gratuita, sistema

operacional compatível com Windows, MacOS X e Linux e está disponível em mais de 15 línguas diferentes. (Fig. 48):

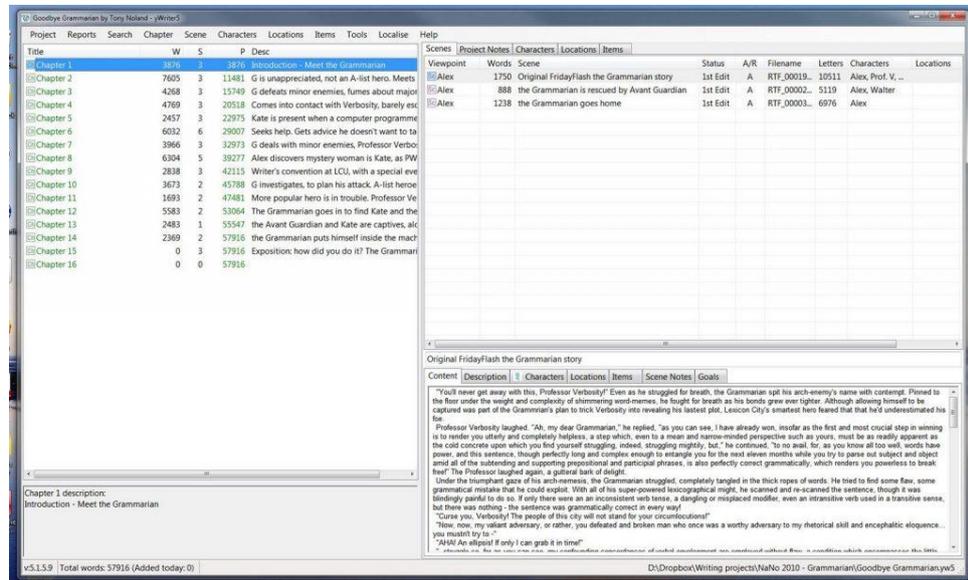


Figura 48: Aplicativo Ywriter

Fonte: Bibliomundi <<https://bibliomundi.com/blog/os-5-melhores-aplicativos-para-escrever-livros/>>

Existe também o aplicativo de anotações *Evernote*, que auxilia o autor a fazer os registros de notas importantes durante o processo de criação e anexar textos, imagens, digitalizações, arquivos em PDF, *links* de páginas ou até mesmo mensagens de voz. Também permite conexões com calendários e agendas virtuais, o que possibilita acessos facilitados e sincronizados, permitindo mais ubiquidade e agilidade na conclusão de tarefas registradas.

O aplicativo possui licença gratuita e oferta 60 MB de armazenamento mensal ou até 10 GB na versão paga. Esse recurso tem sistema operacional compatível com Windows XP e versões mais atuais, MacOS X, Linux, IOS e Android e está disponível em 24 línguas diferentes. (Fig. 49):

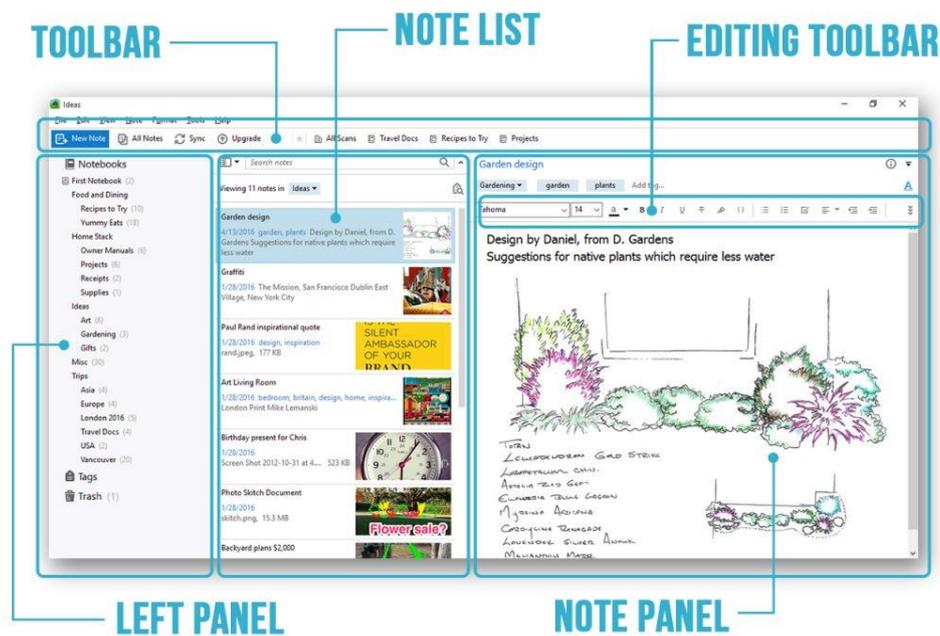


Figura 49: Aplicativo *Evernote*

Fonte: Bibliomundi <<https://bibliomundi.com/blog/os-5-melhores-aplicativos-para-escrever-livros/>>

O aplicativo *ZenWriter* é semelhante aos editores de textos popularmente utilizados, entretanto possibilita a criação de dois documentos-padrão, permitindo criar um projeto, como um livro com capítulo e fichários para anotações e pesquisas; ou criar um documento, como artigos, notas ou postagens para blogs. Seu diferencial é que, durante o momento de escrita, o recurso preenche toda a tela de visualização do autor e usuário, sobrepondo-se a outros programas, impedindo assim distrações com outras páginas ou aplicativos distintos, e aumentando a produtividade no momento de escrita.

O *ZenWriter* disponibiliza também a escolha de um fundo de tela, iluminação para modos diurno ou noturno, e música ambiente relaxante para os momentos de escrita. O aplicativo possui licença gratuita nos primeiros 15 dias de uso. É compatível com contas *Gmail*. (Fig. 50):

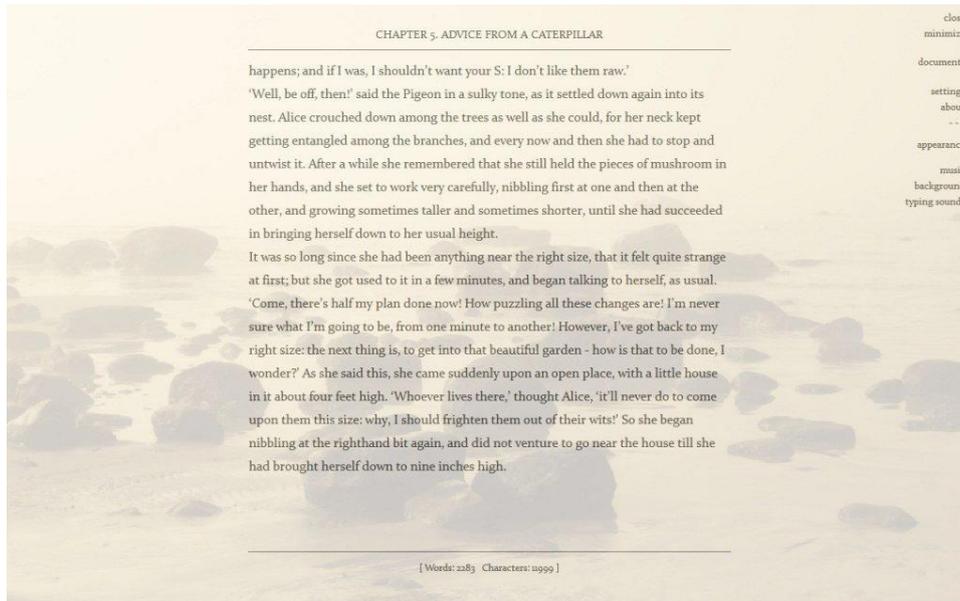


Figura 50: Aplicativo *ZenWriter*

Fonte: Bibliomundi <<https://bibliomundi.com/blog/os-5-melhores-aplicativos-para-escrever-livros/>>

O aplicativo *Storybook* permite organizar todos os elementos relativos ao livro, como personagens, locais e diferentes enredos, incluindo história principal e tópicos secundários. O *Storybook* define e configura cada elemento individualmente, o que facilita, pois permite que o autor tenha uma visão mais clara da estrutura do que está sendo escrito. O aplicativo permite também que o autor tenha vários projetos ativos e organiza os elementos por fichas que podem ser organizadas em cores diferentes, o que facilita a localização visual. O aplicativo ainda gera relatórios e tem o recurso de salvamento automático. O aplicativo possui licença gratuita, sistema operacional compatível com Windows em versões mais atuais e está disponível apenas na língua inglesa. (Fig. 51):

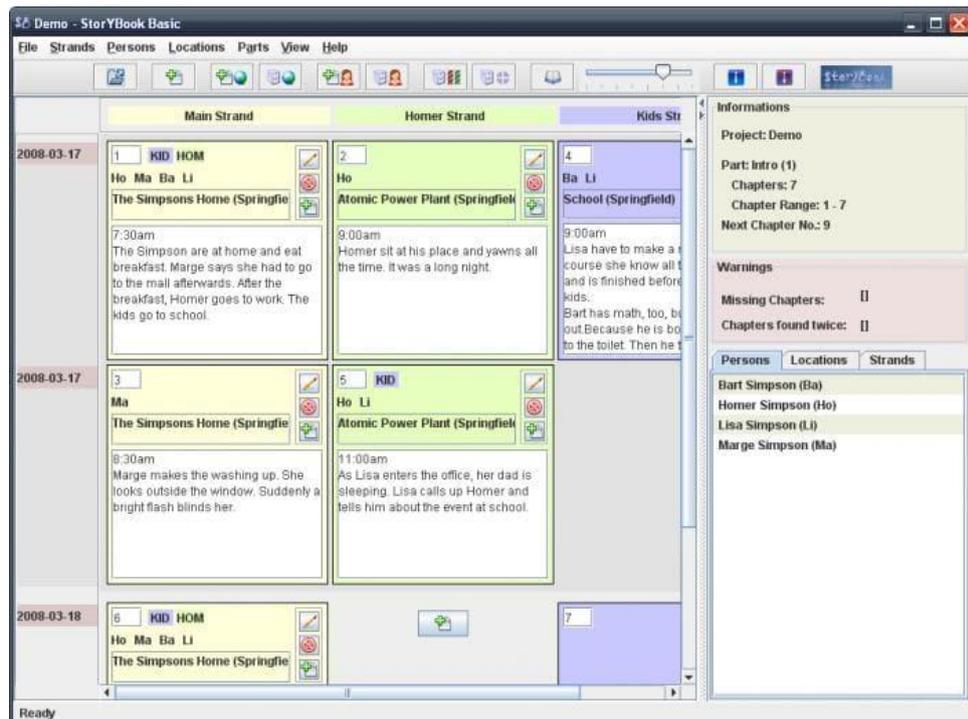


Figura 51: Aplicativo *Storybook*

Fonte: Bibliomundi <<https://bibliomundi.com/blog/os-5-melhores-aplicativos-para-escrever-livros/>>

O aplicativo *Scrivener* é útil ao processamento de palavras e gerenciamento do projeto, possibilitando que o autor aumente seu manuscrito ideia por ideia. Outro diferencial é que o que o autor escreve é integrado a um esboço de projeto fácil de usar, possibilitando trabalhar com uma visão geral do manuscrito, resolvendo detalhes antes de digitar uma palavra ou criando rascunhos para serem reestruturados mais tarde. Possibilita também a verificação de consistência, referenciando um capítulo anterior ao lado do que está em andamento. Além disso, é possível verificar estatísticas sobre o *e-book*, inclusive permitindo acesso a uma relação das palavras mais utilizadas. Os textos podem ser salvos em diferentes formatos como, epub, docx, PDF ou outro. O aplicativo possui licença paga, sistema operacional compatível com Windows 7 e versões mais atuais, MacOS e IOS, e está disponível apenas na língua inglesa. (Fig. 52):



Figura 52: Aplicativo Scrivener

Fonte: Bibliomundi <<https://bibliomundi.com/blog/os-5-melhores-aplicativos-para-escrever-livros/>>

Vale destacar que é crescente o surgimento de aplicativos e dispositivos que auxiliam nos processos de escrita e de gerenciamento de dados dos diferentes momentos de escrita. Sabemos que o autor, além de encontrar e desenvolver as ideias da história que pretende escrever, precisa escolher e estruturar personagens, ambientes, tempo, cronologia e demais itens. Entretanto, no ambiente digital, o autor pode ir além e modificar sequências lineares tradicionais de leitura, inserir os mais diferentes recursos tecnológicos que existem (visuais, sonoros, gamificados, dentre outros) ofertando, assim, diversos níveis de interatividade aos leitores. Apesar disso, fazer uso de recursos inovadores sem que isso resulte em perda da qualidade estética da obra literária é o grande desafio do autor no mundo digital.

Com o advento da Internet, escrever tornou-se uma atividade mais diversificada. Para Murano (2022), o leitor está mais impaciente no ato da leitura, e superexposto a textos com linguagem mais coloquial. Além disso, o autor destaca que o acesso à Internet no Brasil aumentou 35% até 2009, e com isso novos hábitos de

comunicação surgem e tanto autores quanto leitores acabam se adaptando às facilidades de novas tecnologias. O autor afirma que: “Anos antes de o microblog cair na preferência de internautas no mundo inteiro, os blogs já ocupavam um lugar privilegiado na internet, que pela primeira vez oferecia aos usuários a possibilidade de escrever, editar e publicar seus próprios textos” (MURANO, 2022, p.1). Plataformas como *Twitter* ou *Facebook* também desenvolvem as práticas de escrita e leitura por meio, sobretudo, dos recursos de interação oferecidos, convidando o leitor a comentar e compartilhar informações e opiniões.

A produção digital dos autores pode ter contato direto e rápido com outros autores e leitores no momento da leitura. As ferramentas disponíveis nas plataformas e nos aplicativos também são de grande auxílio, pois otimizam o ato de pesquisa e, além disso, há a questão do impacto ambiental, visto que há uma economia de recursos monetários (antes gastos em impressão) com a publicação no meio digital.

A escrita que se utiliza de recursos digitais vem ao encontro dos anseios das necessidades em se preservar o meio ambiente, reduzindo-se a produção de celulose, que é um dos empreendimentos responsáveis pelo desmatamento, avanço do aquecimento e redução da camada de ozônio.

Além disso, por meio da produção *on-line*, os usuários estão ambientados com as tecnologias, seja por meio de jogos, vídeos e interações digitais, e com isso criam mais conteúdos no meio digital, desenvolvem novos ritmos comunicacionais, novas linguagens e novos hábitos de escrita e leitura, redefinindo funções cognitivas e criando novas práticas comunicativas.

Barton e Lee (2013) chamam de espaços de escrita esses ambientes multimodais que ofertam “possibilidades e restrições do que pode ser escrito e do que provavelmente será escrito. Estamos particularmente interessados em espaços de

escrita, porque, por mais multimodais que sejam os textos *on-line*, a palavra escrita ainda é central para todas as formas de interação *on-line* e criação de conteúdo” (BARTON; LEE, 2023, p. 55). Mesmo que plataformas como *Youtube*, *Facebook* ou *Instagram* utilizem-se de imagens ou vídeos, a maioria de suas publicações envolve a linguagem escrita.

Além dessa possibilidade, temos também a inteligência artificial I. A., que utilizamos em nosso dia a dia, em atividades como localizar um endereço em um mapa virtual, acionar sistemas de transporte por meio de aplicativos de mobilidade, acessar assistentes virtuais para acender lâmpadas da casa, ouvir uma música ou saber a temperatura do dia.

Nos buscadores de Internet, a I. A. auxiliará em resultados mais personalizados às nossas buscas, com base em buscas anteriores. Nos *e-mails*, a I. A. auxiliará na redução do recebimento de mensagens de *spam*. Nas plataformas de *streaming*, permitirá buscas mais personalizadas de acordo com o estilo dos usuários. Nas redes sociais, o mesmo ocorre, com a sugestão de novas amizades ou visualização de páginas de interesse.

Videogames ofertam possibilidade de jogos individuais e de disputas ou treinos com robôs. Além disso, também há teclados de celulares inteligentes, reconhecimento facial e por biometria. Bem como opções que variam desde geradores de imagens personalizadas, *e-commerce*, gestores de recursos humanos, de bancos, de finanças a segurança digital.

O primeiro grande trabalho reconhecido como I. A foi realizado por Warren McCulloch e Walter Pitts em 1943, que aliava fisiologia básica, neurônios e a teoria da computação de Turing.

Contudo, foi Alan Turing o primeiro a articular uma visão completa da IA em seu artigo de 1950 *Computing Machinery and Intelligency*. Ele apresentou o Teste de Turing, onde sugeriu um teste baseado na impossibilidade de distinguir entre entidades inegavelmente inteligentes, os seres humanos. O computador passará no teste se um interrogador humano, depois de propor algumas perguntas por escrito, não conseguir descobrir se as respostas escritas vêm de uma pessoa ou não. (GOMES, 2010, p.237)

A inteligência artificial pode criar conteúdos inovadores, que podem ser estilizados pelos próprios usuários, sem incorrer em plágio. Segundo *site* da IBM, existem dois tipos de inteligência artificial, a I. A. fraca e a forte:

A IA fraca, conhecida também como IA restrita, foca em desempenhar uma tarefa específica, como fornecer a resposta às dúvidas baseado no input do usuário ou no jogo de xadrez. Ela pode executar um tipo de tarefa, mas não ambas, considerando que a IA forte pode desempenhar diversas funções, eventualmente ensinando a si própria a resolver novos problemas. A IA fraca depende da interferência humana para definir os parâmetros de seus algoritmos de aprendizado e para oferecer dados de treinamento relevantes a fim de assegurar a precisão. Embora o input humano acelere a fase de crescimento da IA forte, ele não é necessário e, com o tempo, ela desenvolverá uma consciência parecida com a humana ao invés de simulá-la, como a IA fraca faz. Os carros autônomos e os assistentes virtuais, como a Siri, são exemplos de IA fraca. (IBM, 2024)

Entende-se que a IA fraca é o tipo de IA que existe atualmente, capaz de realizar tarefas específicas e limitadas, como reconhecimento de voz, processamento de linguagem natural e recomendação de produtos. Já a IA forte é o tipo de IA que ainda não existe, mas que seria capaz de ter uma inteligência e uma capacidade de aprendizado comparáveis às de um ser humano, podendo realizar qualquer tarefa ou resolver preocupações sobre o futuro da humanidade.

Dentro do campo de literatura digital, temos a *Tess A.I.*³¹, da Pareto, que realiza automação de dados. Há também a *Dall-E*³², da *Open A.I.*, que transforma em imagens artísticas e realistas qualquer descrição textual, a *Chat GPT4*³³, também da *Open A.I.*, que, por meio de um bate-papo entre o usuário e a inteligência artificial, dá informações detalhadas, desde resumos, críticas, inferências, relações entre textos, imagens e vídeos, sugestões de leitura, imagens e cria produções poéticas de acordo com as solicitações do usuário. Algumas desvantagens, entretanto, pode ser percebidas como questões relacionadas a originalidade, a autoria e a qualidade da literatura.

Uma I. A de interesse na produção literária é o *Sudowrite*³⁴, desenvolvido pela *ML Engineer*, que descreve as ideias dos usuários, de forma literária, reescreve as sentenças em diversas formas, fornece *feedbacks* sobre o que foi produzido, produz mapas mentais e organizados em estilo *canvas* sobre cenários, personagens, tempo e espaço produzidos, oferta *brainstorms*, transforma texto em imagens para auxiliar nas descrições textuais, produz 14.000 peças únicas de prosa diariamente sem plágio, sugere escolha ou alteração de palavras, além de possuir conversão para as ferramentas *Google*, como o editor de texto *Documentos*.

A *Google* desenvolveu o *VideoPoet*³⁵, que possibilita aos usuários a criação, por meio da I. A., de vídeos por meio de linguagem textual, podendo converter qualquer modelo de linguagem em um gerador de vídeo de alta qualidade. Ele permite edição interativa, ao ofertar diferentes opções aos usuários, que podem escolher e

³¹ Disponível em: <<https://pareto.io/pt-br/>>. (PARETO, 2024).

³² Disponível em: <<https://openai.com/dall-e-2>>. (OPENAI, 2024).

³³ Disponível em: <<https://openai.com/gpt-4>>. (OPENAI, 2024)

³⁴ Disponível em <<https://www.sudowrite.com/>>. (SUDOWRITE, 2024).

³⁵ Disponível em: <<https://sites.research.google/videopoet/>>. (GOOGLE, 2024).

editar as opções de que mais gostaram. Essa I.A. transforma imagem em vídeo, estilizando a imagem em efeitos e ângulos de visão aos vídeos.

Uma outra I. A. produzida pela *Google DeepMind* é a *Gemini*, com foco a multimodalidade, na qual se pode generalizar e compreender, operar e combinar diferentes tipos de informação, incluindo texto, código de programação, áudio, imagem e vídeo³⁶:

Desempenho de última geração: testamos rigorosamente nossos modelos Gemini e avaliamos seu desempenho em uma ampla variedade de tarefas. Da imagem natural, compreensão de áudio e vídeo ao raciocínio matemático, o desempenho do Gemini Ultra excede os resultados atuais de última geração em 30 dos 32 benchmarks acadêmicos amplamente utilizados na pesquisa e desenvolvimento de modelos de linguagem grande (LLM). Com uma pontuação de 90,0%, o Gemini Ultra é o primeiro modelo a superar os especialistas humanos em MMLU (compreensão massiva de linguagem multitarefa), que usa uma combinação de 57 disciplinas como matemática, física, história, direito, medicina e ética para testar o mundo. conhecimento e capacidade de resolução de problemas. Nossa nova abordagem de benchmark para MMLU permite que Gemini use seus recursos de raciocínio para pensar com mais cuidado antes de responder perguntas difíceis, levando a melhorias significativas em relação ao uso apenas de sua primeira impressão. (GOOGLE, 2024.)

A *Gemini* foi projetada para ser multimodal, o que possibilita perceber essa I. A. capaz de relacionar todos os tipos de informações.

Sobre o leitor/usuário e a interatividade, por meio da inteligência artificial é possível uma total integração, que Santaella (2004) descreve como imersivo virtual,

³⁶ State-of-the-art performance: We've been rigorously testing our Gemini models and evaluating their performance on a wide variety of tasks. From natural image, audio and video understanding to mathematical reasoning, Gemini Ultra's performance exceeds current state-of-the-art results on 30 of the 32 widely-used academic benchmarks used in large language model (LLM) research and development. With a score of 90.0%, Gemini Ultra is the first model to outperform human experts on MMLU (massive multitask language understanding), which uses a combination of 57 subjects such as math, physics, history, law, medicine and ethics for testing both world knowledge and problem-solving abilities. Our new benchmark approach to MMLU enables Gemini to use its reasoning capabilities to think more carefully before answering difficult questions, leading to significant improvements over just using its first impression. (GOOGLE, 2024.)

apto à interação total com a obra, podendo conectar todas as possibilidades de palavras, imagens, vídeos e códigos na sua criação, edição ou leitura de obras prontas.

As possibilidades de interatividade são imensas: basta o usuário informar à inteligência artificial o que deseja que o programa irá executar, desde inserção de texto, edição de imagens, formatação de vídeos, configurações e integrações possíveis. Entretanto, se o comando passado a I.A. não for adequado, a ação não se efetivará, uma outra limitação é se os dados buscados pela I.A. foram incompletos ou incorretos, a informações fornecida pode ser imprecisa.

Aqui a interatividade se efetiva mais entre homem e máquina, na qual a inteligência artificial possibilita a execução de todo o processo de criação, estruturação e edição.

Do ponto de vista dos escritores, há benefícios inegáveis como a melhora nos cumprimentos de prazos, aumento da produção, sugestão de *insights* e *feedbacks* que propiciam melhora na obra digital criada.

A grande questão gira em torno da autoria: quando uma obra é criada pela inteligência artificial a autoria pertence a quem? Na legislação brasileira atual, não há uma resposta precisa sobre o assunto. Em outros países a mesma dúvida paira, visto que a autoria sempre é da pessoa que realizou arranjos na obra em criação. Uma solução temporária seria o compartilhamento de obras de domínio público.

4.2. NOVAS FORMAS DE PUBLICAÇÃO E DE COMPARTILHAMENTO ON-LINE

Existem diferentes aplicativos de criação e edição de textos no mundo digital, e os autores contam com diferentes formas de publicação de livros. Antes, para publicar um livro, no formato físico, o autor tinha apenas duas possibilidades, editoras

ou impressões independentes, entretanto ambas as opções eram e ainda são extremamente caras. As editoras se modernizaram e ofertam, além da possibilidade da publicação em mídia física e do registro, a opção de publicação em formato de *e-book*, o que barateia e facilita a divulgação, comercialização e acesso às obras.

Além dessa opção, existem os grupos de autores, que disponibilizam diversos *templates* de capas de forma gratuita, ficando a cargo do autor a diagramação e edição de sua obra. Esses grupos geralmente cobram apenas se o autor decidir imprimir cópias físicas da obra. O registro do livro também fica a cargo do autor da obra. É o caso do Clube de autores³⁷, que foi fundado em 2009. O *site* já possui mais de 75 mil livros publicados e conta com mais de 42 mil autores, tendo entregado mídias físicas em mais de 12 países.

Semelhante a esse é a plataforma *Wattpad*, que permite a publicação de obras e a interação com outros autores e com os leitores por meio de comentários. O portal Livrorama permite a publicação *on-line* grátis e também possibilita as respectivas vendas. A plataforma Livros Digitais é uma iniciativa do Instituto Paramitas, tendo sido pensado originalmente para professores e alunos da rede pública de ensino e possibilita a criação de livros de forma prática e gratuita. Basta criar uma conta, fazer o *upload* do arquivo e escolher uma capa. O usuário terá o livro disponível para compartilhar e para baixar.

A *Amazon*, por meio da plataforma *Kindle Direct Publishing*, também possibilita a publicação de *e-book* de forma gratuita. Basta o autor escrever, editar, diagramar e publicar. Os autores podem receber até 70% do lucro referente às vendas do livro digital, a depender do valor de comercialização na loja. Semelhante a essa plataforma também existe a *Escrytos*, disponibilizada pela editora LeYa, que também permite a

³⁷ Disponível em: <<https://clubedeautores.com.br/>> (CLUBE DE AUTORES, 2023)

publicação e venda de obras em formato digital. A plataforma também oferece ferramentas para acompanhar o histórico de vendas ou realizar o cadastro da obra em campanhas publicitárias e também oferta pagamento referente à quantidade de páginas lidas pelos leitores na *Kindle Unlimited*, uma plataforma exclusiva dos usuários da Kindle que permite leituras de amostras dos livros antes da compra ou aluguel da obra.

No caso de livro clipes, audiolivros ou videopoemas, os autores contam com diversas plataformas. Na plataforma *YouTube*, o autor pode criar o seu canal e monetizar de acordo com a quantidade de vídeos assistidos, transmissões ao vivo, venda de produtos na guia “Loja”, descontos e selos de fidelidade aos assinantes exclusivos dos canais, parcerias com campanhas e conteúdo de marcas.

A plataforma da *Amazon* também dispõe de audiolivros, *podcasts* e séries exclusivas. Em língua portuguesa oferece obras de não ficção e livros infantojuvenis, entretanto mais opções são encontradas em obras em língua inglesa. Ao todo a plataforma oferece mais de 70 mil títulos.

O aplicativo 12min oferece resumos, em formato de áudios curtos de 12 minutos de obras de não ficção, ideal para quem tem pouco tempo. Oferece também a seção de microlivros, mais específica aos estudantes que estão se preparando para o ENEM ou Vestibular. O aplicativo é pago, oferece um plano anual, e sua versão é compatível com celulares Android e iOS.

Publicar *e-books* transfigurou o ato de comercialização e divulgação de livros. Para o autor tornou-se algo mais trabalhoso visto que ele mesmo poderá fazer a diagramação, revisão e arte do livro a ser publicado e, por esta mesma razão, as publicações converteram-se em uma ação mais barata, simples e rápida ao autor.

Com mais frequência, as pessoas se relacionam com as tecnologias, desenvolvendo os conhecimentos e habilidades necessários para utilizarem as ferramentas disponíveis para as criações *on-line*. Como afirma Joana Ziller (2012):

As fronteiras entre a produção e a recepção se tornam porosas, flexíveis. O que antes era apenas acesso e uso pode se tornar também apropriação e produção. Os usuários deixam seu lugar tradicional de audiência e passam a também publicar conteúdo, seja ele produzido por quem publica, seja apropriado e republicado.(ZILLER, 2012, p. 273)

Entretanto toda essa facilidade e rapidez podem ser perigosas no campo da criação e estética literárias, visto que as editoras de grande porte só aceitam publicar obras que possam render lucros à empresa ou que realmente possuem um valor cultural de destaque. Já as editoras menores tendem a ser menos criteriosas nas seleções, priorizando mais a venda das obras aos autores. O perigo da autopublicação advém dessa facilidade de publicação em editoras não tão criteriosas, sobretudo pela falta de criticidade antes da publicação.

Sobre o compartilhamento de obras na Internet vale ressaltar que, com a divulgação no meio digital, seja de pequenos trechos ou de obras inteiras, esbarra-se na Lei Autoral n 9.610 de 1998, que permite apenas compartilhamento de pequenos trechos, sem fins lucrativos e com autorização do autor. A lei autoral é complementada pela Lei 12.853 de 2013, que instituiu o marco civil da Internet, um conjunto de princípios e regras que garantem os direitos e deveres dos usuários e provedores de serviços *on-line*. Uma das mudanças trazidas foi a previsão de que os provedores de Internet não são responsáveis pelo conteúdo gerado por terceiros, salvo se descumprirem ordem judicial específica para removê-lo. Isso significa que os provedores não podem ser obrigados a fiscalizar ou censurar as obras literárias digitais que circulam em suas plataformas, respeitando a liberdade de expressão e

criação dos autores. No entanto, isso não implica que os autores estejam isentos de respeitar os direitos autorais alheios, nem que os titulares desses direitos não possam buscar a reparação de eventuais violações. Apesar de tais leis, e com a velocidade e dinâmica do meio digital, a lei perde sua efetividade.

A publicação digital facilita a chegada do produto ou da informação, e muito comumente o autor cede seus direitos de edição e compartilhamento, pois visa atingir maior alcance ou notoriedade. Um exemplo da atitude de abrir mão de direitos seria a publicação de vídeo poemas, poemas em imagem ou artigos científicos, os quais o autor compartilha na Internet buscando divulgação e não lucro. Independentemente de o material produzido ou divulgado ser fundamental para o sustento do autor ou apenas resultar em compartilhamento de saberes, o fato é que o ambiente digital facilita a visibilidade, mas não garante integralmente as questões de direitos autorais. Sabe-se, entretanto, que o material está publicado na Internet e pode ser usado livremente, mas há cuidados a serem tomados para não ferir a lei de direitos autorais.

Há autores que disponibilizam materiais apenas para divulgação e não para uso ou reprodução. Também há materiais disponíveis para compartilhamento, desde que citada a autoria e há outros para uso amplo. Isso vale para trechos de textos, de músicas ou áudios de *WhatsApp*. Nesse sentido o usuário precisa atentar-se para as licenças de uso de cada obra, seja ela digital ou não.

Ainda sobre a cultura de compartilhamento, a Internet possibilita diversas ferramentas de manipulação, edição e publicação de conteúdo, de forma fácil e intuitiva. Segundo Thompson, as “ferramentas da Web 2.0 são projetadas para tornar a criação de conteúdo simples e não problemática, e para facilitar a publicação e criação de conexões” (THOMPSON, 2008 p. 117). Sendo assim, a cultura de

compartilhamento tem sido amplamente difundida, devido às potencialidades das ferramentas disponíveis.

4.3 NOVAS FORMAS DE LEITURA E COMPARTILHAMENTO

O termo **letramento**, oriundo da expressão latina *littera* refere-se às práticas, significados e usos da língua escrita, indo além da ação de ler ou escrever, pois resulta na prática social. Por meio da habilidade de falar e escrever, os sujeitos podem interagir de forma crítica nos mais diversos contextos e situações em que se encontram.

O letramento é influenciado pelas mais diversas transformações ocorridas, sejam históricas, políticas ou econômicas, e devido a isso, a cada dia surgem novos conceitos, a fim de atender as novas demandas sociais e tornando o desenvolvimento de habilidades comunicativas imprescindível atualmente.

Para Roxane Rojo (2013) o termo **multiletramentos** visa desenvolver a leitura crítica, a análise e a produção de textos multissemióticos, ou seja, que combinam diferentes linguagens, como imagem, som, animação e linguagem verbal:

A adição do prefixo multi ao termo letramento não é uma questão restrita à multiplicidade de práticas de leitura e escrita que marcam a contemporaneidade: as práticas de letramento contemporâneas envolvem, por um lado, a multiplicidade de linguagens, semioses e mídias envolvidas na criação de significação para os textos multimodais contemporâneos e, por outro, a pluralidade e diversidade cultural trazida pelos autores/leitores contemporâneos a essa criação e significação. (ROJO, 2013, p. 14).

Magda Soares antecipa a ideia de multiplicidade de linguagens e pluralidade cultural, citada por Rojo, na compreensão dos conceitos e práticas relacionadas aos

multiletramentos ao afirmar que: “Letramento é o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever, o estado ou condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita” (SOARES, 2001, p. 1).

Tanto Rojo (2013) quanto Soares (2001) reconhecem que o letramento é um processo dinâmico e complexo, que envolve não apenas a aquisição da escrita, mas também o seu uso social e cultural. No entanto, Rojo (2013) discute o conceito de multiletramentos para abarcar as novas demandas e desafios que surgem com a diversidade de linguagens, mídias e culturas que caracterizam os textos contemporâneos. Multiletramentos é um conceito desenvolvido por Mary Kalantzis e Bill Cope, entre outros, que amplia a ideia de alfabetização para além da leitura e escrita tradicionais. Segundo Kalantzis (2021), multiletramentos se referem à variedade de formas de comunicação e expressão que existem em diferentes culturas e contextos sociais, incluindo linguagem visual, áudio, gestual, espacial e multimodal. Assim, o multiletramento visa desenvolver a capacidade dos sujeitos de ler, escrever, analisar e produzir textos multissemióticos, que combinam diferentes modos de significação, como imagem, som, animação e linguagem verbal. Dessa forma, o multiletramento amplia e atualiza o conceito de letramento, considerando as mudanças sociais e tecnológicas que afetam as práticas de linguagem na atualidade.

O conceito vai além de saber ler e escrever: o sujeito precisa saber fazer um uso eficiente das habilidades de leitura e escrita, a fim de conseguir uma participação ativa. Por esta razão, o letramento é entendido como prática social, pois é a forma pela qual o sujeito irá se relacionar no mundo no qual estará inserido.

A sociedade está em constante mudança e, com isso, as formas de comunicação e de letramento também se aprimoram. O ato de ler amplia horizontes

e realidades, e os leitores são agentes ativos dessas transformações, construindo e reconstruindo sentidos e entendimentos.

No campo de letramento literário, por meio da leitura os sujeitos ampliam a consciência, criatividade e produção de significados. Com o letramento digital, saber utilizar e gerenciar os recursos tecnológicos são ações que exigem o desenvolvimento de novas competências, oriundas das tecnologias de informação e comunicação.

Segundo Fernandes e Silva (2019) as tecnologias digitais estimulam criações de discursos na sociedade, dada a ação ativa dos usuários, estimulando a produção e o compartilhamento de informações: “Trata-se de instâncias responsáveis por possibilitar o aparecimento de dizeres peculiares que propõe uma nova ordem do discurso, dado a função ativa do sujeito internauta, incitado a produzir e a divulgar os mais diversos dizeres” (FERNANDES; SILVA, 2019, p. 32). Os enunciados circulam de forma rápida, e os algoritmos estimulam ao mesmo tempo em que delimitam aquilo pelo que o usuário se interessa. Há muita informação disponível, mas se faz necessário elevar os usuários a um *status* de leitor crítico, e não apenas consumidor do que aparece em sua tela digital. Essa é a função social de literatura digital como prática social: a de construção de sentidos, ampliação de possibilidades de leitura, escrita e diálogo entre as diferentes culturas.

Em relação à literatura digital encontram-se diversos discursos que misturam letras, imagens, sons, vídeos nas mais diferentes línguas e mídias existentes. Com isso o multiletramento se efetiva, ampliando a comunicação dos mais diversificados tipos de letramentos existentes. O letramento é multimodal, pois a capacidade de comunicação expandiu-se nos mais diversos meios.

A capacidade de criar e se comunicar por meio das mais variadas formas e por meio dos recursos tecnológicos existentes se amplia constantemente, não se

limitando apenas ao papel. Por meio do desenvolvimento das diversas linguagens como escrita, oral, visual, sonora, tátil, gestual, emocional e espacial, a abordagem de multiletramento gera inúmeros benefícios que variam desde a ampliação das habilidades de comunicação até o estímulo à criticidade e ao protagonismo, no que diz respeito à produção e ao compartilhamento de conhecimentos em diferentes mídias.

Dentro da literatura digital, o multiletramento é palavra-chave, pois o autor precisa dominar as técnicas disponíveis nas plataformas, com o objetivo de buscar o melhor para a produção e divulgação do seu conteúdo. Do mesmo modo, o leitor precisará dominar as técnicas de navegação, a fim de explorar tudo o que a obra possa lhe oferecer.

Com isso, ler de forma *on-line* tornou-se algo mais fácil: basta ter um suporte, conexão e acesso aos livros digitais. É inegável, entretanto, que possuir bons dispositivos se faz necessário, bem como ter qualidade de conexão e possibilidade de acesso.

Sobre o suporte, o usuário necessita ter acesso a um computador, celular ou um dispositivo eletrônico de qualidade e que permita a leitura digital, como um *e-reader*, além de dominar o ambiente a ser utilizado para obter resultados satisfatórios. Quanto à conexão, o usuário precisa ter acesso à Internet para realizar o *download* de livros ou conexão via *pen-drive*, *wireless* ou *links* compartilháveis a um suporte que transfira o livro ao suporte desejado. Em relação ao acesso aos livros, ele pode se dar por meio de obras digitalizadas e armazenadas pelo próprio usuário ou por meio de compras, aluguéis ou *downloads* disponibilizados por plataformas de livros *on-line*. Dentre as opções disponíveis, algumas plataformas têm mais relevância no cenário atual.

O *Google Livros*³⁸ permite ao usuário localizar livros pelo nome da obra, do autor ou por palavras-chave relacionadas à obra. Disponibiliza ao usuário a organização de uma biblioteca virtual em abas que mostram os livros lidos na plataforma, os livros favoritos, os livros que estão sendo lidos no momento, os livros que serão lidos futuramente, os livros que já foram lidos, além de sugestões de leitura, acesso ao histórico e *link* direto para realizar novas compras na *Google Play*.

Existe também o *Google Acadêmico*³⁹, que permite pesquisa de dados relacionados à literatura acadêmica, com livros, revistas, artigos, conferências, teses, dissertações, resumos, relatórios, pareceres e patentes, dentre outros tipos de textos. Também permite ao usuário organizar sua biblioteca por meio do gerenciamento de marcadores para organizar a leitura, lista de leitura e permite a localização de texto por períodos específicos.

O portal *Domínio Público*⁴⁰, lançado em novembro de 2004, conta com um acervo inicial de 500 obras e visa ao compartilhamento de conhecimentos. O usuário pode buscar as obras por tipo de mídia, categoria, autor, título e idioma.

A *Biblioteca Digital Gratuita de São Paulo*⁴¹ oferece mais de 16.000 *e-books*, 305 audiolivros, vídeos e áudios, além de planos de leitura, clube do livro e *podcasts*.

A USP, por meio da *Biblioteca Brasileira Gratuita e José Mindlin*⁴², oferece obras raras como folhetos, cartas, almanaques, imagens, manuscritos, mapas, objetos digitalizados, dentre outros.

³⁸ Disponível em: <<https://books.google.com.br/>> (GOOGLE, 2023)

³⁹ Disponível em: <<https://scholar.google.com.br/?hl=pt>> (GOOGLE, 2023)

⁴⁰ Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.jsp>> (BRASIL, 2023).

⁴¹ Disponível em: < <https://biblion.odilo.us/> > (BIBLION, 2023)

⁴² Disponível em: < <https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm/1> > (USP, 2023)

O Projeto Gutenberg⁴³ oferece mais de 60.000 obras para serem lidas. Dispõe de estantes organizadas por temáticas e de variadas formas de busca. Inicialmente oferta um buscador que apresenta os livros recentemente adicionados, os mais lidos ou os seleciona de forma randômica, mas o usuário pode buscar as obras: de forma rápida, por palavras-chave; de forma avançada, delimitando autor, título, assunto, linguagem, categorias e tipo de arquivo; por opções de navegadores; ou por trechos.

Existem diversos *sites* que ofertam *download* ou empréstimo de livros. Existem também *sites* não legalizados que ofertam esses serviços e disponibilizam obras, violando os direitos autorais e sem permissão de uso. Ao usuário cabe a decisão de compartilhar suas obras *on-line* de forma lícita ou de forma ilícita.

Para além das plataformas tradicionais, existem aquelas que oferecem leituras mais interativas. Quanto mais interativa a obra, mais é exigido do leitor, que precisa aceitar participar, percorrer as trilhas propostas, ir e vir, clicar, construir, desconstruir e reconstruir, em uma leitura não linear.

Pensando na perspectiva da leitura, Kirchof afirma que apesar das diversas possibilidades de escrita e leitura existentes: “em vez de expandir nossas capacidades cognitivas, a leitura de textos digitais em hipertexto e hipermídia estaria prejudicando gravemente nossa atenção e nossa habilidade para realizar reflexões profundas sobre um mesmo tema” (KIRCHOF, 2016, p. 217). Pois leva a uma leitura superficial e rápida, sem a devida reflexão, enquanto o texto impresso requer uma leitura mais concentrada e densa. Por isso o texto hipermidiático requer um leitor movente, que esteja apto e que seja atento e ágil. Para tanto se faz necessário ampliar as estratégias de leitura ou hiperleitura, tornando o leitor letrado digitalmente, para que

⁴³ Disponível em: < <https://www.gutenberg.org/> > (GUTENBERG, 2023)

principalmente seja capaz de utilizar as ferramentas disponíveis, mas também de selecionar de forma crítica suas fontes de leitura.

A questão do impacto da leitura digital nas capacidades cognitivas é complexa. A leitura digital pode influenciar a forma como absorvemos e interpretamos informações. O desempenho cognitivo pode ser afetado pela dinâmica dos conteúdos em telas, levando a uma leitura mais superficial e rápida, o que resulta em uma leitura com menos análise crítica. Por outro lado, a leitura digital pode despertar o interesse de novos leitores e oferecer acesso a uma grande quantidade de novos textos e informações. Portanto, enquanto há preocupações sobre a possibilidade de a leitura digital prejudicar certos aspectos da compreensão e da concentração, também há aspectos positivos relacionados ao acesso e ao interesse pela leitura. É importante equilibrar os dois lados e talvez buscar formas de integrar a leitura digital de maneira que fortaleça as capacidades cognitivas.

CONCLUSÃO

A presente tese buscou apresentar como se deu a evolução da literatura digital, mostrando um panorama desde o surgimento do livro físico até as obras exclusivamente *on-line*.

Com tal modernização, a interação leitor e obra também se ampliou, visto que as obras digitais ofertam um maior espaço para diferentes ações por parte do leitor. Como Chartier (1998) discorre, o fluxo sequencial da leitura e as possibilidades de cruzar informações desterritorializam as fronteiras, não tão mais visíveis, como em um livro físico. Levy (1992) afirma que no ciberespaço há mais conexões e que essas crescem em ritmo acelerado, dia após dia.

Além disso, buscou-se explorar e analisar exemplos de literatura digital, expondo as diferentes possibilidades de interatividade que as obras podem proporcionar e como se dão essas relações. Uma obra digital pode oferecer ao leitor diferentes interações. Assim, o leitor vai além das simples ações de abrir, manusear e ler a obra. O usuário consegue acessar outros *links* e mídias, bem como pode alterar a obra de forma definitiva. Santaella (2012) classifica esse leitor como leitor movente, que está apto a construir novos caminhos de leitura por meio de diferentes interações.

O texto eletrônico impõe um distanciamento corporal, visto que o leitor manuseia fisicamente o livro impresso, segurando-o, virando suas páginas. Já com o livro digital essa relação não é corporal e resulta em um afastamento. Em um livro digital, o autor pode ser ao mesmo tempo editor, revisor, tipógrafo, ilustrador, diagramador, distribuidor e, até mesmo, vendedor o seu livro.

O mesmo ocorre com a crítica, pois, hoje em dia, todos podem ser críticos e publicar suas opiniões acerca de uma obra. As possibilidades de interação dos leitores

foram ampliadas, misturando-se muitas vezes com o texto digital e com o papel do autor.

A figura do autor emerge de uma variedade de mídias e de uma configuração econômica, jurídica e social bem particular. Entende-se que a figura do autor se torna uma noção secundária, ao passo que a obra de arte digital ganha uma noção principal e encontra na cibercultura seu fundamento universal. Para o autor, um hipertexto proporcionará novas conexões e reinterpretações por meio das interações realizadas pelos leitores na obra. A depender do objetivo do autor, uma obra digital pode oferecer maiores possibilidades de interatividade, trazendo ao leitor um maior protagonismo, e ampliando, assim, suas possibilidades e experiências de leitura, mas também exigindo novas habilidades, além da capacidade de criação de novos sentidos e de saber utilizar diferentes linguagens e diferentes recursos tecnológicos. Trata-se de um leitor implodido cuja subjetividade se mescla na hipersubjetividade de infinitos textos, em que cada *link* pode conter novas informações.

A participação do leitor poderá ser tão grande e tão efetiva que as fronteiras entre ele e o autor serão rompidas, dando mais participação ao usuário e, ao passo que diminui a finalização de uma obra unicamente pelo autor, traz ao leitor, por vezes, a possibilidade de coautoria. Tais situações preocupam autores e editoras, entretanto, são novas situações que precisam ser revistas, mas é inegável que, na literatura digital, os leitores se tornam protagonistas, aptos à interatividade e à construção de novas leituras.

Nas obras digitais analisadas pode-se perceber os diferentes níveis de interatividade existentes de grau zero, linear, arborescente, linguística, de criação e de comando contínuo. Evidentemente, nenhuma obra oferta todos os tipos de interatividade, mas permite algum tipo de interação nova ao leitor.

A literatura digital é uma forma de expressão artística que utiliza as tecnologias digitais como meio e fim de sua criação. Ela se diferencia da literatura digitalizada, que é apenas a transposição de textos impressos para o formato eletrônico. A literatura digital explora as possibilidades interativas, multimidiáticas, hipertextuais e colaborativas das novas mídias, criando obras que não poderiam existir no papel.

Pode-se concluir que obras digitalizadas, mesmo oferecendo pouca interatividade, são consideradas obras digitais. Dentro da literatura digital encontramos os cibertextos e os hipertextos, diferenciados pelos usos dos recursos digitais, visto que um hipertexto permite maior interação com o leitor.

Nesse contexto, os conceitos de leitor e autor ampliam-se, ao passo que o leitor pode interagir mais com o texto a ponto de alterá-lo de forma definitiva, assumindo, assim, o papel do coautor da obra. O ambiente digital permite, além das diferentes interações e formas de leitura, uma maior participação do leitor.

Ao se refletir sobre os principais conceitos de intermedialidade, pode-se perceber como o conceito tem se atualizado, abrangendo mais relações entre mídias e textos no universo virtual, visto que diariamente novos recursos surgem. Novas propostas de produções literárias digitais surgem e, com isso, os conceitos se ampliam e se revisitam, modernizando-se constantemente.

A literatura digital e suas consequências para a cultura, a educação, a sociedade e o meio ambiente podem ser mais bem entendidas pelo conceito de intermedialidade, que mostra como as obras digitais combinam diversas mídias e interagem com elas, criando discursos que transcendem a expressão de um só meio.

Ao se analisar os diferentes exemplos de literatura digital, refletindo sobre o nível de interatividade e a forma de interação com o leitor, conclui-se que os *e-books*, poemas em imagem, poemas animados ou videopoemas, canais literários e os

booktubers, literatura em *QR code*, *fanfictions*, instapoemas e twitteratura promovem menor interatividade com o leitor do que o propiciado pelos aplicativos de leitura e compartilhamento, literatura em linguagem de programação, literatura em *games* e literatura em séries interativas. É importante ressaltar que cada formato e seu diferente suporte oferecem uma gama de possibilidades de interação com o leitor. Em suma, as obras digitais mesclam tecnologia e arte, propiciando ao leitor ampliar sua visão e criticidade acerca do mundo.

As possibilidades aqui apresentadas são pequenos fragmentos existentes no Brasil, os quais representam uma forma de arte contemporânea que dialoga com a sociedade e a tecnologia, e que pode trazer benefícios, visto que ampliam o acesso à cultura e à educação, promovem a inclusão e a diversidade, inovam na forma de contar histórias e valorizam a criatividade e a expressão artística.

Quanto à criação no mundo digital, entende-se que há muitos recursos disponíveis que possibilitam maior integração entre o leitor e a obra e com isso ampliam-se as possibilidades de leitura. É importante destacar que, mesmo com o aumento de produções digitais, o acesso e o letramento digital ainda são questões a serem melhoradas em nossa sociedade, a fim de que todos possam desfrutar das possibilidades oferecidas pelas obras digitais. Por meio da pesquisa realizada, percebe-se que ainda poucos brasileiros usam ou conhecem os novos tipos de produções existentes.

A literatura digital é uma forma de arte que utiliza as tecnologias digitais para criar e difundir obras literárias. Entre as vantagens da literatura digital em relação à literatura impressa está a questão de acesso, pois ela pode ser acessada em diversos dispositivos e plataformas, muitas vezes de forma gratuita ou a baixo custo. Isso amplia o acesso à cultura e à educação, especialmente para pessoas que não têm

fácil acesso a livros físicos. Portanto, a literatura digital tem seus prós e contras, e cabe ao leitor escolher o formato que mais lhe agrada e se adaptar às suas necessidades e preferências.

A criação e divulgação de conteúdo modernizaram-se, trazendo mais facilidade, comodidade e relevância às conexões ofertadas no ambiente digital. A convergência de mídias modificou as estruturas tradicionais da literatura, ampliando desde a forma com a qual se efetiva a leitura até sua comercialização. Por meio do acesso às diferentes plataformas há uma enorme difusão de conteúdo e de diferentes possibilidades de leitura.

REFERÊNCIAS

AASETH, J. **Cybertext: Perspectives on ergodic literature.** Disponível em: <https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/IM098b/aarseth_cybertext_Introduction.pdf>. Acesso em: 7 set. 2021.

AMARANTE, M. *et al.* **Instapoesia: Literatura em meio digital no ensino e aprendizagem de inglês.** Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/43987/30669>>. Acesso em: 6 ago. 2023.

ARATA, L. **Reflections about Interactivity.** Disponível em: <<http://web.mit.edu/comm-forum/legacy/papers/arata.html>>. Acesso em: 17 jul. 2020.

ASSIS, M. **Dom Casmurro.** Disponível em: <http://objdigital.bn.br/acervo_digital/div_obrasraras/or15660/or15660.pdf>. Acesso em: 2 mar. 2022.

BARTON, D.; LEE, C. **Linguagem online: textos e práticas digitais.** São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

BEIGUELMAN, G. **O livro depois do livro.** São Paulo: Peirópolis, 2003.

BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998:** Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm>. Acesso em: 30 dez. 2023.

_____. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014:** Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm>. Acesso em: 30 dez. 2023.

BELTRAMIM, A. O. **Literatura eletrônica e multimodalidade:** Novas leituras, novos leitores e novos modos de ler. Disponível em: <<https://editora.pucrs.br/anais/IIICILLIJ/Trabalhos/Trabalhos/S1/alessandrabeltramim.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2020.

BRAGA, L. B. R. **Literatura digital:** Narrativa hipertextual. Disponível em: <<https://ufjf-br.academia.edu/LuyBraidaribeiroBraga>>. Acesso em: 1 ago. 2021.

BRINQUEBOOK. **O urso esfomeado.** Disponível em: <<https://www.brinquebook.com.br/brinquebook/livro-o-urso-esfomeado>>. Acesso em: 2 mar. 2022.

BUSA, R. **Index thomisticus.** Disponível em: <<https://www.corpusthomicum.org/it/index.age;jsessionid=DD6D3CD0D0BD421734B073AAB4EC3A60>>. Acesso em: 2 jan. 2023.

CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio.** Disponível em: <<https://kbook.com.br/wp-content/uploads/2018/10/Seis-propostas-para-o-proximo-m-Italo-Calvino.pdf>>. Acesso em: 29 jan. 2023.

CAPPARELLI, S.; GRUSZYNSKI, A. C.; KMOHAN, G. **Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia.** Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/pdf/186756408.pdf>>. Acesso em: 25 mai. 2021.

CAMPOS, H. Transluciferação mefistofáustica. In: _____. **Deus e o diabo no Fausto de Goethe.** São Paulo: Perspectiva, 1981, p. 179-209.

CAMPOS, A. de; CAMPOS, H. de; PIGNATARI, D. **Teoria da poesia concreta.** São Paulo: Duas Cidades, 1975.

CASTELLS, M. **O poder da comunicação.** São Paulo: Paz e Terra, 2015.

CASTRO, A. L. **Cultura contemporânea.** Disponível em: <<https://static.scielo.org/scielobooks/js9g6/pdf/castro-9788579830952.pdf>>. Acesso em: 29 jan. 2023.

CAZDEN, C. *et al.* **Uma pedagogia dos multiletramentos.** Belo Horizonte: LED, 2021.

CBN. **Circuito da Poesia do Recife ganha QR Codes para acesso a conteúdos sobre vida e obra de cada artista.** Disponível em: <<https://www.cbnrecife.com/artigo/circuito-da-poesia-do-recife-ganha-qr-codes-para-acesso-a-conteudos-sobre-vida-e-obra-de-cada-artista>>. Acesso em: 15 mar. 2022.

CHARTIER, R. **A aventura do livro: do leitor ao navegador.** Tradução de Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: UNESP, 1998.

CLÜVER, C. Inter textus/ Inter artes / Inter media. **Aletria** v. 14, Belo Horizonte, 2006a, p. 11-41.

_____. Da transposição intersemiótica. In: ARBEX, M. **Poéticas do visível**: ensaio sobre a escrita e imagem. Minas Gerais: Faculdade de Letras da UFMG, 2006b, p. 107-166.

_____. **Estudos interartes**: conceitos, termos, objetivos. Disponível: <<https://www.revistas.usp.br/ls/article/view/13267/15085>>. Acesso em: 25 fev. 2022.

COMPAGNON, A. **O demônio da teoria**: literatura e senso comum. Minas Gerais: Editora UFMG, 1999.

CORRÊA, A. A. **Literatura**: contexto digital, hipercolonialismo e materialidades. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/elbc/n47/2316-4018-elbc-47-00119.pdf>>. Acesso em: 25 mai. 2021.

COSTA, M. **Interatividade**: entre graus de liberdade e intencionalidades narrativas. Disponível em <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/94046210975772909116279756527905514194.pdf>>. Acesso em: 25 mai. 2021.

DATAREPORTAL. **Youtube users, stats, data & trends**. Disponível em: <<https://datareportal.com/essential-youtube-stats>>. Acesso em: 6 ago. 2023

ELLESTRÖM, L. **Midialidade**. Ensaios sobre comunicação, semiótica e intermedialidade. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2017.

EVEN-ZOHAR, I. **Literature and translation**. Louvain: Acco, 1978.

FANFICTION. **Nyah!** Fanfiction. Disponível em: <<https://fanfiction.com.br/>>. Acesso em: 2 mar. 2022.

FARDO, M. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629/26409>>. Acesso em: 2 out. 2022.

FERNANDES, R.S.B.; SILVA, F.V. “Não consigo mais olhar para a direita sem sentir dor”: Da prática de leitura à leitura da prática. In: GRAZILOI, F. T.; SILVA, F. V. (Org.). **Leituras sobre a leitura**: ponderações transversais nos estudos da linguagem. Campinas: Pontes Editores, 2019, p. 31-46.

FIALO, N.; NEVES, V. **Booktubers brasileiros**: canais literários de incentivo à leitura. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivres/article/view/39079/31759>>. Acesso em: 6 ago. 2023.

FONSECA, J. **Educação e cidadania.** Disponível em: <<http://joaojosefonseca1.blogspot.com/2009/08/o-twitter-na-visao-de-jose-saramago.html>>. Acesso em: 10 jan. 2023.

FORD, S.; GREEN, J.; JENKINS, H. **Cultura da conexão:** criando valor e significado por meio da mídia propagável. Tradução de Patricia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2014.

GENETTE, G. **Palimpsestos:** a literatura de segunda mão. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, 2006.

GUIMARÃES, D. A. D. **A poesia em movimento nas telas.** Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/letras/article/view/64/56>>. Acesso em: 6 ago. 2023.

GNISCI, V.; HOFFMANN, A. **A visualidade dos canais literários de booktubers:** a imagem como mediadora da leitura? Disponível em: <<https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/52.pdf>>. Acesso em: 2 mar. 2022.

GOMES, D. S. **Inteligência artificial:** conceitos e aplicações. Disponível em: < chrome-extension://efaidnbmninnibpcajpcgclclefindmkaj/https://www.professores.uff.br/screspo/wp-content/uploads/sites/127/2017/09/ia_intro.pdf >. Acesso em: 30 dez. 2023.

GRUSZYNSKI, A. *et al.* **Livro digital:** objeto de estudo de múltiplos olhares. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/261437639_Livro_digital_objeto_de_estudo_de_multiplos_olhares >. Acesso em: 25 mai. 2021.

GOOGLE. **Introducing Gemini:** our largest and most capable AI model. Disponível em: <https://blog.google/technology/ai/google-gemini-ai/?utm_source=gdm&utm_medium=referral#sundar-note>. Acesso em: 31 dez. 2023.

GOOGLE PLAY. **Harry Potter:** Hogwarts mystery. Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tinyco.potter&hl=pt>>. Acesso em: 10 mar. 2022a.

GOOGLE PLAY. **Literatura em cordel.** Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.blackholegames.cordel&hl=pt&gl=US>>. Acesso em: 10 mar. 2022b.

HART, M. **Project Gutenberg.** Disponível em: <<https://www.gutenberg.org/>>. Acesso em: 2 mar. 2022.

HAYLES, N. K. **Literatura eletrônica**: novos horizontes para o literário. São Paulo: Global/Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

HIGGINS, D. **Intermidia**. Disponível em: <https://www.professores.uff.br/ricardobasbaum/wp-content/uploads/sites/164/2018/05/Higgins_1965.pdf>. Acesso em: 7 set. 2021.

HOEK, L. A transposição intersemiótica: por uma classificação pragmática. In: ARBEX, M. (Org.). **Poéticas do visível**: ensaios sobre a escrita e a imagem. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2006, p. 167-189.

IBM. **O que é a IA forte?** Disponível em: <<https://www.ibm.com/br-pt/topics/strong-ai#:~:text=A%20IA%20fraca%2C%20conhecida%20tamb%C3%A9m,ou%20no%20jogo%20de%20xadrez>>. Acesso em: 31 dez. 2023.

ISER, W. **O ato de leitura**: uma teoria do efeito estético. São Paulo: Editora 34, 1999.

HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: UFSC, 2013.

JAKOBSON, R. **Linguística e comunicação**. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2799405/mod_resource/content/1/Aspectos%20lingu%C3%ADsticos%20da%20tradu%C3%A7%C3%A3o%20-%20Roman%20Jakobson.pdf>. Acesso em: 7 set. 2021.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENNY, L. **A estratégia da forma**. Coimbra: Livraria Almeida, 1979.

JENSEN, J. F. **Interactivity** – Tracking a new concept in media and communication studies. Disponível em: <<http://norden.diva-portal.org/smash/get/diva2:1534605/FULLTEXT01.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2020.

KIRCHOF, E. R. **Como ler os textos literários na era da cultura digital?** Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/elbc/a/YtMfqvqScqGdwBBHQc7rDPR/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 25 mai. 2021.

_____. **Desafios para o ensino da literatura digital**. Disponível em: <<https://revistadaanpoll.emnuvens.com.br/revista/article/view/647/0>>. Acesso em: 1 ago. 2021.

KRISTEVA, J. **Introdução à semanálise**. Tradução de Lucia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 2012.

KOBS, V. D. **Cibertextos e hipertextos: a literatura na era digital**. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/cadernosdeletras/article/download/43714/24975/147260>>. Acesso em: 1 de ago. 2021.

LANDOW, G. **Hyper/text/theory**. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=IxMKcd7tYg4C&oi=fnd&pg=PA14&dq=Hypertext.+Landow,+authority&ots=_DL2aJ8rHs&sig=ITLM37HjsKWB0YoJEchoGzw7jNA#v=onepage&q=authority%2C%20hypertext&f=false>. Acesso em: 10 fev. 2022.

LAURENTINO, A. **Vai, Carlos! Ser lego na vida**. Disponível em: <<https://piaui.folha.uol.com.br/vai-carlos-ser-lego-na-vida/>>. Acesso em: 2 mar. 2022.

LEEUWEN, T. V. **Introducing social semiotics**. Abingdon: Routledge, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1997a.

_____. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993b.

LIMA, A.; SILVA, I.; ALBOÍNO, A. **A utilização da hipermídia QR code como recurso interdisciplinar do livro “Oficina de história”**. Disponível em: <<https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/viewFile/39910/pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2022.

LIMA, V. **Philadelpho Menezes e a interpoesia: entre bits e links**. Disponível em: <<https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/estacaoliteraria/article/view/26100/18934>>. Acesso em: 1 ago. 2021.

MALLOY, J. **Uncle Roger**. Disponível em: <<https://people.well.com/user/jmalloy/uncleroger/unclerog.html>>. Acesso em: 2 mar. 2022.

MARCUSCHI, L. **Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital**. Disponível em: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:0VT7IAI1QvsJ:www.twiki.faced.ufba.br/twiki/pub/GEC/RefID/marcuschi-_generos_textuais_emergentes_no_.....doc+&cd=2&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>. Acesso em: 17 jul. 2020.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação com extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MELLO, A. *et al.* **Literatura digital**. Disponível em: <<http://www.literaturadigital.com.br/>>. Acesso em: 5 fev. 2020.

MESQUITA, I.; CONDE, M. **A evolução gráfica do livro e o surgimento dos e-books**. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2008/resumos/r12-0645-1.pdf>>. Acesso em: 23 mar. 2022.

MESTRE, I. **Literatura digital interativa, uma literatura à medida do nosso tempo**. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/p2p/article/view/3986>>. Acesso em: 25 mai. 2021.

MOURA, C. A. C. **Da ficção interativa à hiperficção: um comentário sobre a gênese da literatura eletrônica Estadunidense**. Florianópolis: UFSC. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/74793>>. Acesso em: 1 ago. 2021.

MURANO, E. **O texto na era digital**. Disponível em: <<http://www.ecofuturo.org.br/blog/o-texto-na-era-digital/>>. Acesso em: 6 ago. 2023

NIELSEN BOOKDATA. **Conteúdo digital do setor editorial brasileiro ano base 2022**. Disponível em: <https://snel.org.br/wp/wp-content/uploads/2023/06/Digital_ano_base_2022.pdf>. Acesso em: 6 ago. 2023.

NOGUÊZ, S. **Formulário de pesquisa sobre literatura digital**. Disponível em: <<https://docs.google.com/forms/d/1ZSduDqGZcFP-Ps5DxfQ63AcJbJtOkkE1-HcfV-gu0Bg/viewanalytics>>. Acesso em: 7 set. 2021a.

_____. **Literatura digital: definição e novas possibilidades**. Disponível em: <<https://uniandrade.br/wp-content/uploads/2022/01/Anais-2021.pdf>>. Acesso em: 15 mai. 2022

O ESTADO BRASILEIRO. **A vida - Mario Quintana - voz Celso Brasil**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=edZLO3z4u74>>. Acesso em: 2 mar. 2022.

OLINTO, H. K. **Literatura e mídia**. Rio de Janeiro: PUC, 2002.

OLIVEIRA NETO, E. **Literatura digital, um novo gênero de literatura?** Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/literartes/article/view/89199>>. Acesso em 27 jun. 2020.

PAIM, J. **O que é o SUS**. Disponível em: <<http://www.livrosinterativoseditora.fiocruz.br/sus/>>. Acesso em: 2 mar. 2022.

PAGNAN, C. L. **Literatura digital**: Análise de ciberpoemas. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/18080>>. Acesso em: 1 de ago. 2021.

PATAH, R. **O boom dos smartphones e seu impacto no comportamento do consumidor**. Disponível em: <<https://mindminers.com/blog/pesquisa-mobile/>>. Acesso em: 2 jan. 2023.

PRESSMAN, J. **Navigating electronic literature**. Disponível em: <<https://newhorizons.eliterature.org/essay.php?id=14.html>>. Acesso em: 1 de ago. 2021.

PORTO, T. **As tecnologias de comunicação e informação na escola; relações possíveis relações construídas**. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbedu/a/xpZTSpqSHTKqcz46SbrTGPB/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 6 ago. 2023.

PWC BRASIL. **O abismo digital no Brasil**. Disponível em: <<https://www.pwc.com.br/pt/estudos/preocupacoes-ceos/mais-temas/2022/o-abismo-digital-no-brasil.html>>. Acesso em: 6 ago. 2023.

RAJEWSKY, I. O. Intermedialidade, intertextualidade e remediação: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, T. F. N. (Org.). **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: UFMG, 2012a, p. 15-45.

_____. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. Tradução de Isabela Santos Mundim. In: DINIZ, T. F. N.; VIEIRA, A. S. (Orgs.). **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea, v. 2. Belo Horizonte: Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários: Faculdade de Letras da UFMG, 2012b, p. 51-73.

RAMAZZINA, A.; RAJEWSKY, I.; DINIZ, T. **Intermedialidade e referências intermidiáticas**: uma introdução. Campo Grande: UFMG, 2020.

REGIS, F. **Nós, ciborgues**: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina. Curitiba: Champagnat, 2012.

ROCHA, R. C. **Contribuições para uma reflexão sobre a literatura no contexto digital**. Disponível em: <<https://revistadaanpoll.emnuvens.com.br/revista/article/view/680>>. Acesso em: 28 jun. 2020.

ROCHA, R. C.; AMÂNCIO, N. **A compreensão e a legitimação da literatura digital brasileira**: o caso da revista Texto Digital. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2019v15n1p123>>.

Acesso em: 14 jul. 2020.

ROCKWELL, G. **The index thomisticus as project.** Disponível em:

<<https://theoreti.ca/?p=6096>>. Acesso em: 2 mar. 2022.

ROJO, R. H. R.; ALMEIDA, E. M. **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SANTAELLA, L. **Cognitive foundations of communication:** applications on the Navigation Processes of Cyberspace. Disponível em: <<http://www4.pucsp.br/~lbraga/proj01.htm>>. Acesso em: 18 set. 2020a.

_____. **Interactivity in the light of dialogism.** Disponível em:

<https://www.pucsp.br/~lbraga/epap_cult2.htm>. Acesso em: 18 set. 2020b.

_____. **Para compreender a ciberliteratura.** Disponível em:

<<https://onedrive.live.com/?cid=28C95CE1E481009E&q=cibertexto&ft=31&searchsessionid=4ac171b9%2Db882%2D48c6%2Dbd15%2Dc59afd06e19d&id=28C95CE1E481009E%216179&parId=root&parQt=search&o=OneUp>>. Acesso em: 18 set. 2020c.

_____. **Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia.** Disponível em:

<<https://revistas.pucsp.br/index.php/bakhtiniana/article/view/19516/15611>>. Acesso em: 9 jan. 2023d.

SANTOS, A.; SALES, C. **Notícia da atual literatura brasileira digital.** Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/Outra/article/view/2176-8552.2011nesp1p16/22895>>.

Acesso em: 10 fev. 2022.

SCRATCH. **I'm nobody.** Disponível em: <<https://scratch.mit.edu/projects/255956006>>.

Acesso em: 10 mar. 2022a.

SCRATCH. **Remix Infinito em poemas.** Disponível em

<<https://scratch.mit.edu/projects/260998456>>. Acesso em: 10 mar. 2022b.

SESI. **Tudo o que não tem fim.** Disponível em:

<<https://www.sesispeditora.com.br/produto/tudo-o-que-nao-tem-fim-contos-para-ler-e-ouvir/>>. Acesso em: 2 mar. 2022.

SEXUGI, F. **Xícara.** Disponível em: <<http://peabiruta.blogspot.com/2010/08/xicara-na-sala.html>>.

Acesso em: 2 mar. 2022.

SIMPLÍSSIMO. **Quando a história dos ebooks começou?** Disponível em: <<https://simplissimo.com.br/quando-historia-ebooks-comecou/>>. Acesso em: 3 mar. 2022.

SOBRAL, W. **Digital storytelling como recurso didático no ensino de literatura brasileira.** Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/199877/RELAT%c3%93RIO%20UFSC%20FINAL%20-%20WANESSA%20SOBRAL%20assinada%20celso%20celdon.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 13 fev. 2022.

SOARES, M. B. **Letramento: um tema em três gêneros.** Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

SPALDING, M. **Alice do livro impresso ao e-book:** adaptação de Alice no país das maravilhas e de Através do espelho para iPad. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/67268>>. Acesso em: 23 jul. 2020a.

_____. **Além do livro:** literatura e novas mídias. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2316-40182016000100011> Acesso em: 23 jul. 2020b.

_____. **Literatura na tela do computador:** a coletânea de Literatura Eletrônica de Katherine Hayles e algumas experiências no Brasil. Disponível em: <http://facos.edu.br/publicacoes/revistas/trajetoria_multicursos/agosto_2012/pdf/literatura_na_tela_do_computador_-_a_coletanea_de_literatura_eletronica_de_katherine_hayles_e_algumas_experiencias_no_brasil.pdf>. Acesso em: 23 jul. 2020c.

_____. **Literatura, interação e interatividade.** Disponível em: <<http://literaturadigital.com.br/?cid=687&wd=Artigos>>. Acesso em: 27 out. 2020d.

SPIELMANN, Y. **Aspekte einer ästhetischen theorie der intermedialität.** Disponível em: <https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/15118/GfM_8_57-67_Spielmann_Aesthetische-Theorie-Intermedialitaet.pdf?sequence=1>. Acesso em: 2 mar. 2022.

SPIRIT. **Spirit Fanfics e Histórias.** Disponível em: <<https://www.spiritfanfiction.com/>>. Acesso em: 15 jan. 2022.

STAM, R. **Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade.** Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19/9004>>. Acesso em: 7 mar. 2022.

STARTREK. **The First Star Trek Fanzine.** Disponível em: <<https://intl.startrek.com/article/spockanalia-the-first-star-trek-fanzine>>. Acesso em: 7 mar. 2022.

THOMPSON, B. Web 2.0: as consequências da tecnologia para a sociedade. In: VILLARES, F. (Org.) **Novas mídias digitais.** Audiovisual, games e música. Rio de Janeiro: E-papers, 2008, p.112-114

VARGAS, M. **O fenômeno da fanfiction:** novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Disponível em: <https://dtllc.fflch.usp.br/sites/dtllc.fflch.usp.br/files/VARGAS_O%20fen%C3%B4meno%20fanfiction.pdf >. Acesso em: 6 ago. 2023.

VIRES, P. **Literature in cyberspace.** Disponível em: <<https://www.folklore.ee/folklore/vol29/cyberlit.pdf>>. Acesso em: 3 mai. 2016.

WARDROP-FRUIIN, N. **Five elements of digital literature.** Disponível em: <<https://courses.edx.org/asset-v1:DavidsonX+D004x+3T2015+type@asset+block@nwf-BC5-FiveElementsOfDigitalLiterature.pdf>>. Acesso em: 1 ago. 2021.

WATTPAD. **Wattpad.** Disponível em: <wattpad.com>. Acesso em: 2 mar. 2022.

WILLIAMS, R. **A cultura é para todos.** Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://theav.weebly.com/uploads/8/4/7/3/8473020/1958_aculturaedetodos_raymondwilliams.pdf>. Acesso em: 31 dez. 2023.

XAVIER, H. P. **A evolução da poesia visual:** da Grécia Antiga aos infopoemas. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65551>>. Acesso em: 23 mar. 2020.

YOUTUBE. **Canal Cabine literária.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/cabineliteraria/featured>>. Acesso em: 2 mar. 2022a.

YOUTUBE. **Vá ler um livro.** Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCS5a1_ESDuZm8pCZlbavNmQ>. Acesso em: 2 mar. 2022b.

YOUTUBE. **Cinco poemas concretos.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yC3e7rmSYM4>>. Acesso em: 23 mar. 2020c.

ZILLER, J. **Blogs e vídeos na Internet:** a publicação antropofágica de conteúdo. In: MOURA, M. A. (Org.). Formação de pesquisadores juvenis: abordagens teóricas e metodológicas. Belo Horizonte: PROEX UFMG, 2012, p. 267-274.

ANEXO: FORMULÁRIO DE PESQUISA

LITERATURA DIGITAL

Identificação:

Qual é a sua faixa etária?*

- Menor de 18 anos
- 20-30
- 31-40
- 41-50
- 51-60
- Acima de 61

Qual o seu gênero?*

- Feminino
- Masculino
- Prefiro não dizer

Qual o seu nível escolar?*

- Ensino fundamental (em curso ou completo)
- Ensino médio (em curso ou completo)
- Graduação (em curso ou completa)
- Pós-graduação (em curso ou completa)

Hábitos de leitura:

Tenho o hábito de ler notícias de jornal em computadores ou *smartphones*?*

- Sim
- Mais ou menos
- Não

Tenho o hábito de ler livros em computadores ou *smartphones*?*

- Sim
- Mais ou menos
- Não

O que você costuma ler?*

- Jornal impresso
- Jornal *on-line*
- Revistas impressas
- Revistas *on-line*
- Livros impressos
- *E-books* ou livros *on-line*
- Receitas
- Redes sociais
- Outros

Durante o dia, quanto tempo você gasta lendo?*

- Eu não leio, a menos que seja por obrigação.
- Menos de 15 minutos
- De 15 a 30 minutos
- De 30 minutos a 1 hora
- Mais de 1 hora

O que o motiva a ler?*

- Gosto de ler
- Gosto de estar informado
- Atividade de relaxamento
- Tarefas de escola / universidade
- Atividades profissionais
- Recomendação de amigos
- Meus pais insistem

Sobre livros:*

- Tenho livros em casa
- Tenho livros no computador ou celular
- Tenho livros em casa e no computador ou celular
- Não tenho livros em casa
- Não tenho livros no computador ou celular
- Não tenho livros em casa, nem no computador ou celular

Você procura um livro para ler:*

- Por iniciativa própria
- Por indicação do professor / amigo
- Pelo título ou nome do livro
- Pela capa e/ou pelas figuras
- Quando ganha de presente
- Quando o vê na biblioteca
- Quando você o encontra na Internet

Formatos e acesso:

Em qual formato você prefere ler?*

- Impresso
- Digital / *E-book*
- Digitalização / PDF

Em qual meio você prefere ler?*

- Computador
- Celular
- Aparelhos eletrônicos como *Android, IPad, Kindle, etc.*
- Mídia física ou impressa

Você utiliza a Internet:*

- No celular
- Em casa
- Em casa e no celular
- Não utilizo Internet em casa
- Não utilizo Internet no celular

Interações com a literatura digital:

Marque as alternativas que você já acessou pelo menos uma vez:*

- Livros digitais ou *e-books*.
- Poemas animados / Videopoemas
- Poemas em forma de imagens
- Canais/*sites*/blogues literários
- Literatura em *QR code*
- *Wattpad*
- *Fanfictions*
- Literatura em aplicativos que utilizam linguagem de programação (Ex: *Scratch*)
- Literatura em *games*
- Literatura em séries interativas
- Literatura publicada nas redes sociais

Marque as alternativas que você nunca acessou ou desconhece:*

- Livros digitais ou *e-books*.
- Poemas animados / Videopoemas
- Poemas em forma de imagens
- Canais/*sites*/blogues literários
- Literatura em *QR code*
- *Wattpad*
- *Fanfictions*
- Literatura em aplicativos que utilizam linguagem de programação (Ex: *Scratch*)
- Literatura em *games*
- Literatura em séries interativas
- Literatura publicada nas redes sociais

O que você busca quando pensa em literatura digital?*

- Maior praticidade
- Mais formas de compartilhamento
- Maior interação com a obra
- Maior interação com o autor
- Novas experiências de leitura
- Diferentes leituras / finais
- Novas formas de participar da obra

Sobre a existência de obras *on-line* e virtuais, você acha:*

- Pouco interessante
- Interessante

- Muito interessante

Sobre a leitura de obras *on-line* e virtuais, você acha:*

- Não interessante
- Interessante
- Muito interessante

Na lista a seguir, indique os escritores brasileiros que você já leu.*

- Lilian Carmine
- Camila Moreira
- Nana Pauvolih
- Mila Wander
- Rô Mierling
- Juliana Parrini
- Marcelo Spalding
- Nenhum dos autores indicados.

Na lista a seguir, indique os escritores estrangeiros que você já leu.*

- Anna Todd
- Laurelin Page
- Taran Matharu
- 'Moseley
- Nenhum dos autores indicados.

Defina em uma palavra a literatura digital:*

R:_____