

## **Relatório Final de Iniciação Científica**

### **1. Identificação:**

Centro de Educação e Ciências Humanas

Departamento de Letras - Licenciatura Plena em Letras - Inglês

Orientadora: Profa. Dra. Rejane Cristina Rocha

Co-orientadora: Natália Cristina Estevão

Aluna: Giovanna Maria Zago Affonso

Projeto: Literatura digital brasileira: a perspectiva dos criadores

Vigência da bolsa: 2020/2021

### **2. Resumo do plano inicial:**

O planejamento inicial de nossa pesquisa visou debater de maneira crítica as especificidades da literatura digital, especificamente, no que se refere à perspectiva dos criadores em relação à produção, circulação e preservação das suas obras.

Dessarte, ficou clara a necessidade de estudar diferentes textos acerca dos contornos técnico-poéticos da literatura digital brasileira, bem como as dificuldades referentes à sua preservação, arquivamento e documentação.

Posto isto, também foi primordial estabelecer que deveriam ser analisadas as estratégias documentais relativas ao arquivamento e preservação de net art, as quais utilizavam o testemunho autoral como forma de descrever e apresentar o contexto de produção das obras digitais.

Portanto, o foco central desta Iniciação Científica propôs que após estudados os contornos técnicos e poéticos da literatura digital, como também as estratégias elaboradas em museus e acervos, fossem desenvolvidos questionários e posteriormente entrevistas com os criadores de obras literárias digitais. Tais entrevistas utilizaram os questionários como base, a fim de documentar os trabalhos estabelecendo padrões metalinguísticos que coordenam os dados técnicos e criativos pressupostos pelos seus autores.

### **3. Introdução:**

Esta pesquisa parte de uma série de questionamentos a respeito da literatura digital brasileira, tendo em vista, principalmente, as indagações acerca da preservação e documentação de obras digitais. Isso porque as obras digitais se estabelecem como uma literatura emergente, cuja materialidade digital - diferentemente do livro - impõe dificuldades para a sua preservação e documentação.

Inicialmente, é importante apresentar a definição do que se entende como literatura digital no Grupo de Pesquisa Observatório da Literatura Digital Brasileira (CNPq), ao qual essa pesquisa se vincula.:

un tipo de textualidad creada para ser leída en la pantalla de un dispositivo electrónico. En este sentido, no estamos hablando de textos impresos digitalizados para ser leídos en formato digital. La literatura digital apunta a una experimentación que puede utilizar tanto el lenguaje de programación como los medios digitales. ( GAINZA, 2020)<sup>1</sup>.

Assim, devido às características da literatura digital, os desafios enfrentados para a preservação de obras digitais exigem reflexão, dada a sua efemeridade. Afinal, essa forma literária fornece transitoriedade à sua própria maneira, experimentando com o código, o equipamento, o software ou a plataforma necessária para criá-la ou lê-la. Atualmente, por conta da obsolescência desses softwares, dispositivos e plataformas, algumas obras literárias digitais brasileiras não são mais acessíveis, prejudicando sua relação com todo o sistema literário. Como a autora e pesquisadora Annet Dekker (2014) postula:

O surgimento de obras de arte na rede, com trabalhos cada vez mais realizados ao vivo, efêmeros, processuais, e o aumento de obras que se tornam obsoletas geraram uma mudança na teoria da conservação nas últimas duas décadas, tornando a documentação - como único traço físico de muitas obras- muito mais importante nas estratégias de conservação. (DEKKER, 2014).

---

<sup>1</sup> Tradução para a língua portuguesa: um tipo de textualidade criada para ser lida na tela de um dispositivo eletrônico. Neste sentido, não estamos falando de textos impressos digitalizados para serem lidos em formato digital. A literatura digital aponta para uma experimentação que pode usar tanto a linguagem de programação quanto a mídia digital.

Logo, o processo natural relacionado à obsolescência das obras digitais alterou a forma como são preservadas, tornando a documentação a única forma de preservar as características técnicas e poéticas que compõem essas obras. A documentação é uma estratégia capaz de assegurar o arquivamento de dados referentes a determinadas obras, e assim, proporcionar sobrevida e memória, caso fiquem inacessíveis, já que o ato de documentar engloba diferentes informações acerca de cada obra e assim proporciona o seu reconhecimento.

Contudo, para assegurar os registros referentes às obras dessa natureza, o Atlas da Literatura Digital Brasileira<sup>2</sup>, reúne diferentes ações voltadas para o arquivamento, sendo elas: a gravação de vídeos de navegação simulada das obras (os quais tem o objetivo de registrar o seu funcionamento e/ou a interação entre obra e leitor), captura de imagens, mapeamento da fortuna crítica existente sobre as obras, desenvolvimento de uma ficha de indexação para cada obra mapeada, disponibilização dos códigos-fonte e dos links de acesso (caso as obras estiverem disponíveis).

Logo a estratégia de realizar entrevistas com os autores é outro meio de documentar, porém essa ferramenta não visa apenas o objeto em si, como é o caso da navegação simulada, por exemplo, mas o seu processo e contexto.

Visto que a documentação é essencial para o processo de preservação e memória no âmbito da literatura digital, a presente Iniciação Científica se propôs a estudar modelos documentacionais relacionados a net art<sup>3</sup>, uma vez que esse campo compartilha, com a literatura digital, as mesmas reflexões e questionamentos a respeito da efemeridade dos meios e suportes nos quais suas obras são produzidas e, conseqüentemente, dialogam quanto às estratégias de arquivamento.

Como a discussão acerca da preservação da literatura digital ainda é incipiente, se comparada à net art, foi de extrema importância conhecer e estudar as

---

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://www.observatorioldigital.ufscar.br/>>. Acesso em: 25 de set. 2021.

<sup>3</sup> A definição de Net Art segundo o autor Jean-Paul Fourmentraux (2011): Depuis la seconde moitié des années 1990, le Net art désigne les créations interactives conçues par, pour et avec le réseau Internet, par opposition aux formes d'art plus traditionnelles transférées sur le réseau. (Tradução para a língua portuguesa realizada por Rejane Cristina Rocha: Desde a segunda metade dos anos 90, a Net Art designa as criações interativas concebidas para, por e com a internet, por oposição às formas de arte mais tradicionais, que usam a rede como meio de transmissão).

técnicas documentacionais desenvolvidas em instituições de pesquisa, acervos e museus internacionais<sup>4</sup>, para assim conseguir embasar uma proposta de documentação coerente e reflexiva no que diz respeito ao testemunho autoral.

Destarte, o objetivo dessa Iniciação Científica se legitimou a partir das estratégias, reflexões e métodos desenvolvidos e utilizados em prol da preservação da net art, elaboramos questionários capazes de interagir, através de entrevistas, com os autores de obras digitais brasileiras que constam no Atlas da Literatura Digital Brasileira, e, posteriormente, tais entrevistas foram disponibilizadas no Atlas da Literatura Digital Brasileira.

Afinal, para conseguir conservar os trabalhos digitais é preciso elaborar e entender todas as suas especificidades, bem como explicado por Giselle Beiguelman (2014, p. 31): “O irrevogável processo de digitalização da cultura demanda a elaboração de um repertório crítico e especializado, com terminologias e métodos adequados, para dar conta das obras produzidas e concebidas para meios digitais”.

#### **4. Metodologia:**

A atividade central da pesquisa envolveu a documentação dos contornos poéticos e técnicos da literatura digital por meio das entrevistas com os autores. Para desenvolvê-las, foi necessário estabelecer uma sistematização do percurso de pesquisa.

Inicialmente, foi realizada a leitura e investigação do referencial teórico que possibilita compreender a literatura digital brasileira e os problemas que a envolvem. Nessa etapa foram lidos os textos previstos na bibliografia do projeto desta pesquisa, mas também foram discutidos outros autores e textos, ao longo do ano, nas reuniões semanais do grupo.

---

<sup>4</sup> As instituições de pesquisa, acervos e museus internacionais estudados para compor essa pesquisa, foram: Variable Media Network, Matters in Media Art , Capturing Unstable Media, Media Art Notation System e International network for the conservation of contemporary art (INCCA).

Todo referencial teórico estudado auxiliou na construção crítica e descritiva da contemporaneidade que acompanha a literatura digital, bem como conheci acervos, museus e outras iniciativas, que faziam e também que não faziam parte desse projeto, as quais buscam preservar a net art e também a literatura digital. Compreendi como a documentação é o único meio de conservar e arquivar a arte que utiliza da materialidade digital para se constituir, como também constatei que existem diferentes modos de documentar obras efêmeras, não apenas a catalogação ou a conversação física, como é o caso de um quadro, por exemplo.

Sendo assim, após entender o contexto que circunda a net art, tal qual a literatura digital, analisei as iniciativas que visam estratégias para documentar a net art, sobretudo:

1. O projeto Media Art Notation System<sup>5</sup> (MANS) desenvolvido pela Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive (BAMPFA); o qual, a partir de um sistema de notação (Notation System), obtém informações essenciais que auxiliam no uso, preservação e criação da net art, como posto por Richard Rinehart, artista digital e diretor de mídia digital no BAMPFA: “MANS is one of a hand-full of proposed conceptual models and expression formats that could be used to describe, investigate, and utilize media art.”<sup>6</sup>
2. O modelo de documentação denominado Capturing Unstable Media<sup>7</sup>, desenvolvido pela A V2\_ Lab for the Unstable Media;
3. As informações referentes aos métodos de preservação desenvolvidos pelo Matters in Media Art<sup>8</sup>, a união entre os três museus parceiros do NAT, dividiu as práticas em quatro categorias: aquisição, documentação, empréstimo e preservação digital. A partir dessas categorias, os artistas e colecionadores justapõem as informações e instruções conforme for o intuito e objetivo de preservação que buscam.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://bampfa.org/>>. Acesso em: 11 de out. 2021.

<sup>6</sup> Tradução para a língua portuguesa: MANS é um dos vários modelos conceituais propostos e formatos de expressão que podem ser usados para descrever, investigar e utilizar a arte de mídia.

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://www.v2.nl/archive/works/capturing-unstable-media>>. Acesso em: 11 de out. 2021.

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://mattersinmediaart.org/>>. Acesso em: 11 de out. 2021.

4. O Variable Media Questionnaire,<sup>9</sup> produzido por Variable Media Network. O questionário que está na sua terceira versão, organiza dados por meio da própria obra, no entanto, a visão do(s) criador(es) é levada sempre em consideração, principalmente na(s) entrevista(s) que o complementam, assim como explicado pela pesquisadora Christine Paul

O Variable Media Questionnaire (VMQ), que contém entrevistas com artistas e os metadados necessários para migrar, recriar e preservar objetos de mídias variáveis. O questionário não é uma pesquisa sociológica, mas um instrumento para determinar a intenção dos criadores no que diz respeito a como (e se) seu trabalho deve ser recriado no futuro. Em comparação a versões anteriores, a terceira geração do VMQ utiliza uma estrutura com base em componentes para obras de arte os entrevistadores podem escolher a partir de uma lista de componentes, selecionando aqueles aplicáveis à obra de arte e associando-os a ela (cada componente, por sua vez, vem com um conjunto de perguntas). Os principais componentes são:

- Material (tais como monitor, hardware, material ao vivo, material intercambiável fabricado ou natural inerte, sensores locativos, robôs, mecanismo, material fabricado inerte reproduzível).
- Fonte (fonte de vídeo reproduzível ou intercambiável, software genérico, software customizado, fonte de vídeo reproduzível, conceito-chave).
- Ambiente (físico externo ou referência virtual, galeria).
- Interação (participante, artista, espectador).

Ainda que o arquivamento do contexto cultural e histórico de obras de arte não seja novidade, novas mídias e net art, em particular, trazem novos desafios para o arquivamento, uma vez que elas frequentemente incorporam ou mesmo são feitas de links inseridos em uma rede contextual mais ampla. (PAUL, 2014, p. 305/306).

5. A proposta interligada a conservação e documentação do que se denomina como “contemporary art” fundamentada pelo International network for the conservation of contemporary art (INCCA)<sup>10</sup>, uma vez que designam como função primordial a relação entre obra e artista, deste modo, desenvolvem entrevistas concisas, no entanto precisas, que coletam informações acerca de diferentes trabalhos, dessa maneira, se porventura esses objetos deixarem de existir, a visão minuciosa e documental retratada por seus criadores permanece disponível para futuras gerações.

Assim, identifiquei pontos e questões que poderiam ser utilizados na construção dos questionários e, conseqüentemente, de cada entrevista com os autores, no entanto, foi necessário fazer modificações, pois os modelos de

---

<sup>9</sup> Disponível em: < <https://www.variablemedia.net/e/index.html> >. Acesso em: 11 de out. 2021.

<sup>10</sup> Disponível em: < <https://www.incca.org/> >. Acesso em: 11 de out. 2021.

documentação estudados não abrangem os desdobramentos e contornos específicos para a preservação da literatura digital nacional.

Afinal, esses museus e acervos não se propõem a pensar a preservação específica da literatura digital (e tampouco a brasileira), mas se direcionam a diferentes objetos artísticos. Sendo assim, a maior parte das estratégias estudadas são predominantemente associadas à restauração e reestruturação das produções digitais, não focadas em estabelecer questões vinculadas aos critérios metodológicos e inventivos para armazenamento e constatação do teor histórico de cada produção.

Posto isto, para a produção de cada entrevista, e questionário, foi fundamental selecionar os autores que seriam entrevistados (foram selecionados os autores com maior número de obras mapeadas pelo Projeto Repositório), desta forma, se um autor contasse com três obras mapeadas, três questionários seriam desenvolvidos. Posteriormente, cada obra era estudada e revisada, bem como a fortuna crítica sobre elas.

## **5. Resultados e discussões:**

Cada questionário foi pensado de acordo com a(s) produção(ões) selecionadas de cada autor. Assim, sistematizamos as entrevistas em cinco eixos temáticos:

1. Questões gerais (pessoais): esse campo é caracterizado por perguntas abrangentes e pessoais sobre a carreira do autor e sua interpretação e perspectiva frente a literatura digital brasileira;
2. Processo criativo: esse espaço se define através de questões que registram todo o procedimento criativo que rege a produção da obra, como o tema, contexto e intenção;
3. Elaboração técnica: esse campo questiona o visual, a programação, pontos ligados ao código e aos contornos tecnológicos, assim como a interatividade e participação ativa do leitor envolvido na obra;
4. Manutenção e preservação da obra: sabendo que a obsolescência da obra digital é uma de suas características, esse espaço discute com seu criador as

possibilidades de preservação de sua(s) produção(ões) a respeito de seus pensamentos e teorias frente a efemeridade do meio digital.

5. Colaborações: a criação de uma obra literária digital muitas vezes envolvem pessoas responsáveis pela execução técnica ou trabalho computacional, elaborando sites, códigos e sistemas, por exemplo. Sendo assim, esse campo preza por questionar a construção da obra como um espaço amplo, o qual pode ou não gerar colaborações externas e internas.

Cada eixo foi preenchido com perguntas correspondentes às características de cada obra frente a sua especificidade, logo cada eixo possui um número diferente de questões, visto que arquitetam questionamentos que abrangem as informações e características do trabalho, e sobretudo conseguem documentar de maneira eficaz todos os processos, elementos, parcerias e a própria visão do autor em relação a efemeridade que caracteriza seu trabalho.

Embora todos os questionários tenham sido construídos conforme as especificações de cada obra e o perfil de cada autor, algumas características são recorrentes em alguns trabalhos, devido aos traços relacionados ao contexto brasileiro, assim como estilo literário.

Conforme as obras eram analisadas e comparadas entre si, e as perguntas elaboradas, foi se desdobrando um *Banco de questões (figura 1)*, no qual eram depositadas todas as questões que demonstravam funcionar em diferentes trabalhos, como é o caso do questionamento que cerca a *Manutenção e preservação da obra*, ou aspectos que buscam descrever o *Processo criativo* ou a *Elaboração da obra*.

Para realizar as entrevistas, entramos em contato com os autores através de trocas de emails. Inicialmente, era verificada a disponibilidade do(a) autor(a) para a realização da entrevista e esboços desses formulários eram elaborados e aperfeiçoados. Quando definida sua edição final, era enviado, novamente via e-mail, o documento para o autor; após sua aprovação, as entrevistas eram efetuadas.

Um dia e horário, segundo a agenda do(a) autor(a), eram definidos, e a entrevista era efetivamente realizada, utilizando o(s) questionário(s) aprovado(s), via Google Meet. No entanto, alguns autores optaram por responder textualmente ao(s) questionário(s), não sendo necessária a entrevista por vídeo. Por fim, todas as



entrevistas realizadas e finalizadas foram disponibilizadas no Atlas da Literatura Digital Brasileira.

Figura 1 - Banco de questões


<b>Questões gerais (pessoais):</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apresente-se: conte um pouco a respeito da sua trajetória, sua carreira, suas atividades.</li><li>2. Quando e com qual motivação você começou a experimentar com as mídias/tecnologias digitais?</li><li>3. Para você, como criador(a), quais são as maiores possibilidades e os maiores desafios trazidos pela tecnologia digital?</li><li>4. Como você definiria a literatura agora, em 2021, em relação à prática com as novas mídias/tecnologias digitais?</li></ol>
<b>Processo criativo</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Como você descreveria essa obra?</li><li>2. Você poderia falar um pouco sobre as diferenças materiais que envolveram a obra?</li><li>3. Qual o ano de publicação da obra?</li><li>4. Você mudaria algum elemento criativo nessa obra se fosse publicá-la hoje?</li><li>5. Você pode falar um pouco sobre o tema da obra?</li><li>6. Você pode falar um pouco sobre o seu processo criativo: construção dos esboços, escolha da plataforma, etc.</li></ol>
<b>Elaboração técnica</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?</li><li>2. Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?</li><li>3. Levando em consideração as respostas anteriores e o contexto técnico da obra, por que você escolheu essa interface? Que tipo de experiência de leitura você acha que essa interface proporciona?</li><li>4. Quais foram as principais técnicas desenvolvidas e envolvidas nesse projeto?</li></ol>
<b>Manutenção e preservação da obra:</b>	<p><u>Questão padrão para obras acessíveis:</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. No que diz respeito à manutenção e à preservação das suas obras, você se preocupa com o tema? Desenvolveu ou tem em vista algum tipo de estratégia que garanta a sobrevivência da sua obra, mesmo quando ela for afetada pela obsolescência dos softwares e/ou desaparecimento das plataformas?</li></ol> <p><u>Questão para obras inacessíveis:</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. Levando em consideração que a obra não está acessível, você desenvolveu ou tem em vista algum tipo de estratégia que garanta que essa obra volte a funcionar?</li></ol>
<b>Colaborações</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Você pode falar um pouco sobre as colaborações que constituem a obra?</li><li>2. Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo: programadores, designers etc)?</li></ol>

Perguntas que estão presentes no banco de questões, as quais poderiam ser úteis em diferentes questionários. (fonte: compilação da autora)<sup>11</sup>

Entretanto, é importante ressaltar que antes de desenvolver os eixos temáticos que compõem cada questionário, algumas entrevistas, com a colaboração do grupo de pesquisa, foram realizadas. Portanto, cinco autores e dois editores da revista Artéria 8 foram entrevistados. Essas entrevistas levaram em consideração apenas o contexto criativo das obras e pontos específicos relacionados ao modo como as mesmas foram desenvolvidas.

Figura 2 - Tabela com as entrevistas que utilizaram os cinco eixos temáticos

<sup>11</sup> Figura construída pela autora a partir do documento que constavam todas as perguntas referentes ao banco de questões.

Autor entrevistado	Flávio Komatsu	Joéser Álvarez	Marcelo Spalding	Sérgio Capparelli
Obras do autor mapeadas pelo Atlas da Literatura Digital Brasileira	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminal</li> <li>• 2019 não passa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuba</li> <li>• Vestigiurbanos</li> <li>• Scalpoema</li> <li>• Oraculum</li> <li>• Agora</li> <li>• Mármore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um estudo em vermelho</li> <li>• Minicontos coloridos</li> <li>• Minicontos de ouvir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Xadrez</li> <li>• Chá</li> <li>• Van Gogh</li> <li>• Navio</li> </ul>
Questionário elaborado para cada obra/autor	Anexo I	Anexo II	Anexo III	Anexo V (apenas o questionário, pois a entrevista ainda não foi realizada)
 Link para entrevista				

Obs: Marcelo Spalding preferiu responder às questões por escrito, elas estão organizadas no **anexo IV.**

A presente tabela demonstra quais autores foram entrevistados, bem como as obras mapeadas pelo Atlas da Literatura Digital e o link para acessar cada entrevista. (fonte: compilação da auto)<sup>12</sup>

Figura 3 - Tabela com as entrevistas realizadas antes da divisão por eixos temáticos

<sup>12</sup> Figura construída pela autora a partir das entrevistas realizadas e obras estudadas.

Autor entrevistado	Aickmar Luiz dos Santos	Álvaro Andrade Garcia	Andréa Catrópa	Samir Mesquita	Simone Campos
Obras do autor mapeadas pelo Atlas da Literatura Digital Brasileira	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cubo</li> <li>• Memória</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poemas de brinquedo</li> <li>• Grão</li> <li>• Fogo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Srta Kwy</li> <li>• Falha Humana - luminosidade</li> <li>• Falha Humana - A lógica do bot</li> <li>• SocialPoems i.a</li> <li>• SocialPoems - selfie</li> <li>• SocialPoems - silêncio</li> <li>• Instapoems - O (in)visível</li> <li>• Instapoems - corpoidea</li> <li>• Instapoems - A função do poeta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dois palitos</li> <li>• 18:30</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• OWNED - um novo jogador</li> </ul>
<p>Obs: também foi realizada uma entrevista com os dois editores da revista Artéria 8: Omar Khouri e Fábio Oliveira Nunes. As 43 obras que integram a revista foram mapeadas pelo Atlas da Literatura Digital Brasileira.</p>					
Link para entrevista	Os links para as seis entrevistas (os cinco autores e os dois editores da revista Artéria 8 ) estão organizados no <b>anexo VI</b> .				

A presente tabela demonstra quais autores foram entrevistados (antes da elaboração dos eixos temáticos), bem como as obras mapeadas pelo Atlas da Literatura Digital e o link para acessar cada entrevista. (fonte: compilação da auto)<sup>13</sup>

## 6. Conclusões:

Tendo em vista o objetivo central desta Iniciação Científica, o qual se relaciona com a preservação e documentação das obras literárias digitais por meio de entrevistas com seus respectivos criadores, foram elaborados quinze questionários específicos, ou seja que se centralizaram em cada obra de um determinado autor, e assim quatro autores foram abordados. Contudo três entrevistas foram realizadas, pois um dos autores ainda não pôde conceder a suas respostas.

Contudo, antes da sistematização das entrevistas a partir dos questionários, como já mencionado, foram entrevistados cinco autores e dois editores da revista

<sup>13</sup> Figura construída pela autora a partir das entrevistas realizadas, em conjunto com o grupo de pesquisa, bem como as obras estudadas.

Artéria 8. Assim, dezessete obras precisaram ser estudadas, bem como o projeto e os trabalhos arquivados e desenvolvidos pela Artéria 8.

Portanto, os objetivos referentes a essa pesquisa foram alcançados, uma vez que após entender o contexto que cerca a literatura digital, assim como a net art, e principalmente conhecer e estudar as iniciativas que se propõem a desenvolver ferramentas e métodos documentacionais que se apliquem as obras efêmeras, foi possível elaborar os questionários, e assim registrar os contornos técnicos e poéticos de cada trabalho de maneira coerente, tal qual formalizar as entrevistas conforme a necessidade e importância desse instrumento frente a documentação.

### **7.Referências bibliográficas:**

GAINZA, C. Códigos, linguagens e estéticas. In: SANTINI, J.; FRIGHETTO, G. ; ROCHA, R. **Trânsitos, percursos e cisões: a literatura brasileira no tempo presente**. Araraquara: Laboratório Editorial UNESP, 2020, (no prelo)

BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. **Futuros possíveis: artes, museus e arquivos digitais**. São Paulo: EDUSP/FAPESP/Itaú Cultural/Peirópolis, 2014.

FOURMENTRAUX, J. P. . “Net Art”, **Communications**, vol. 88, no. 1, 2011, pp. 113-120.

RINEHART, R. **The Media Art Notation System: Documenting and Preserving Digital / Media Art**. Califórnia: Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive, 2007.

### **8.Produção técnico-científica:**

Os resultados desenvolvidos a partir dessa Iniciação Científica, bem como as discussões acerca da literatura digital brasileira, foram apresentados durante a 24ª Jornada de Letras da UFSCar, em outubro de 2020. Assim como no XXVII Congresso de Iniciação Científica e XII Congresso de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação.

Todavia, desde antes do início de vigência dessa pesquisa ocorreram reuniões semanais do Grupo de Pesquisa, assim como encontros online com minha orientadora e coorientadora. Essas reuniões e encontros foram fundamentais para debater e analisar os dados desenvolvidos e encontrados frente à pesquisa, auxiliando seu progresso.

### **9.Auto-avaliação assinada:**

O desenvolvimento desta presente Iniciação Científica, assim como a participação nas discussões do grupo de pesquisa, me proporcionou grande aprendizado frente a literatura digital brasileira e o contexto que circunda todo questionamento acerca da necessidade de preservação e documentação das obras de natureza efêmera.

Contudo, desdobrar o estudo científico necessário para essa pesquisa foi muito importante para auxiliar em minha desenvoltura acadêmica, conheci novos autores, metodologias e técnicas. Também foi significativo para a evolução da minha escrita e pensamento crítico relativo aos estudos literários.



Assinatura da aluna  
**Giovanna Maria Zago Affonso**

### **10. Avaliação do(a) orientador(a) assinada:**

A pesquisa enfrentou algumas dificuldades no início, referentes ao fato de que as iniciativas de documentação de web art a partir das quais imaginávamos construir as estratégias de documentação da literatura digital ajudaram muito pouco nisso. Ou seja, percebemos, depois de muito tempo estudando essas estratégias, que as especificidades da literatura digital exigiriam que formulássemos, para as entrevistas, questões específicas. Por isso, foram entrevistados menos autores do

que tinha sido planejado, já que cada entrevista demanda, antes, estudo aprofundado sobre cada uma das obras e poucas são as questões que podem ser repetidas em todas as entrevistas. Ainda assim julgo que o projeto alcançou seus objetivos e o projeto que dá continuidade a este, sob responsabilidade da mesma aluna, terá condições de ampliar o número de autores entrevistados.



#### **11. Destino do(a) aluno(a):**

Continua cursando Letras na UFSCar e está desenvolvendo uma segunda IC, relacionada a esta, com bolsa CNPq (balcão).

#### **12. Bibliografia utilizada durante a Iniciação Científica:**

GAINZA, C. Códigos, linguagens e estéticas. In: SANTINI, J.; FRIGHETTO, G.; ROCHA, R. **Trânsitos, percursos e cisões: a literatura brasileira no tempo presente**. Araraquara: Laboratório Editorial UNESP, 2020, (no prelo).

HAYLES, K. **Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário**. Passo Fundo: Ed. UPF, 2009.

BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. **Futuros possíveis: artes, museus e arquivos digitais**. São Paulo: EDUSP/FAPESP/Itaú Cultural/Peirópolis, 2014.

DEPOCAS, A. IPPOLITO, J ET AL. **Permanence Through Change: The Variable Media Approach**. New York/Montreal: The Solomon R. Guggenheim Foundation/ The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, 2003.

LADDAGA, R. Uma fronteira do texto público: literatura e meios eletrônicos. In: OLINTO, H. K.; SCHOLLHAMMER, K. E. (Org.). **Literatura e mídia**. Rio de Janeiro: PUC/Loyola, 2002, p. 17-31.

MANOVICH, L. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**. Barcelona: Paidós, 2005.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck**. São Paulo: EdUNESP/Itaú Cultural, 1998.

ROCHA, R.C. Além do livro: literatura e novas mídias. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, n. 47, p. 11-17, 6 jan. 2016.

RINEHART, R. **The Media Art Notation System: Documenting and Preserving Digital / Media Art**. Califórnia: Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive, 2007

DEKKER, A (Org.). **Archive 2020: Sustainable archiving of born - digital cultural content**. Noruega: Virtueel Platform, 2010.

### **13. Anexos:**

**ANEXO I:** Questões da entrevista para Flávio Komatsu:

A entrevista pode ser assistida em:

[https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/11726-2/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=fl%C3%A1vio&pos=2&source\\_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F](https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/11726-2/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=fl%C3%A1vio&pos=2&source_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F)

Questões gerais:

1. Apresente-se: conte um pouco a respeito da sua trajetória, sua carreira, suas atividades.
2. Quando e com qual motivação você começou a experimentar com as mídias/tecnologias digitais?

3. Para você, como criador(a), quais são as maiores possibilidades e os maiores desafios trazidos pela tecnologia digital?

4. Como você definiria a literatura agora, em 2021, em relação à prática com as novas mídias/tecnologias digitais?

*Terminal (2018):*

Processo criativo:

1. Terminal é um romance hipertextual, você poderia falar um pouco das especificidades desse gênero?

2. Você pode falar um pouco sobre o seu processo criativo: construção dos esboços, escolha da plataforma, etc.

Elaboração técnica:

1. Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados?

2. Levando em consideração as respostas anteriores e o contexto técnico da obra, por que você escolheu essa interface? Que tipo de experiência de leitura você acha que essa interface proporciona?

3. Como você planejou a arquitetura hipertextual?

4. Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?

Manutenção e preservação da obra:

1. No que diz respeito à manutenção e à preservação das suas obras, você se preocupa com o tema? Já teve problemas com a manutenção online da obra? Desenvolveu ou tem em vista algum tipo de estratégia que garanta a sobrevivência da sua obra, mesmo quando ela for afetada pela obsolescência dos softwares e/ou desaparecimento das plataformas?

Colaborações:

1. Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo: programadores, designers etc)?

2. Você poderia falar um pouco sobre as implicações em programar e desenvolver sozinho uma obra que utiliza diferentes plataformas?

*2019 não passa (2019):*



### Processo criativo:

1. 2019 não passa é apresentado como um “mosaico romanesco ou crônicas de uma distopia anunciada”. Você poderia falar um pouco sobre essas definições em relação à obra?

2. A partir da pergunta anterior, como você descreveria essa obra?

3. O conteúdo da obra apresenta críticas ao cenário político, econômico e social atuais, e, ao longo da leitura, percebe-se que há momentos da narrativa que se misturam com fatos ou são inspirados por eles, pensando nisso, qual acontecimento hodierno motivou você a criar essa obra?

### Elaboração técnica:

1. A primeira postagem na conta do @2019naopassa foi dia 6 de junho de 2019. Antes dessa data, você utilizou de outras materialidades para desenvolver essa obra?

2. Levando em consideração as respostas anteriores e o contexto técnico da obra, por que você escolheu o Instagram? Que tipo de experiência de leitura você acha que a interface do Instagram, enquanto rede social, proporciona?

3. Quais dispositivos e aplicativos são utilizados para criação e edição de imagens, por exemplo?

4. Em algum momento a interface do Instagram impossibilitou que você fizesse algo que imaginava para 2019 não passa?

5. Como você planejou a arquitetura dessa obra?

6. Quanto tempo é necessário para fazer e disponibilizar uma postagem? Além disso, a sua produção a que se refere ao 2019 não passa é organizada por postagens?

### Manutenção e preservação da obra:

1. No que diz respeito à manutenção e à preservação das suas obras, você se preocupa com o tema? Desenvolveu ou tem em vista algum tipo de estratégia que garanta a sobrevivência da sua obra, mesmo quando ela for afetada pela obsolescência dos softwares e/ou desaparecimento das plataformas?

2. Você conhece as diretrizes de propriedade do Instagram? Você está ciente e de acordo com as políticas da plataforma?

3.Caso aconteça alguma atualização no instagram que não agrade você, por exemplo, você consideraria postar sua obra em outra plataforma ou preferiria se adaptar às novas normas?

Colaborações:

1.Você tem colaboração técnica em algum nível na construção da obra? Interação com o público:

2.A obra foi pensada para algum público específico?

3.Você acha importante esse vínculo leitor-autor-obra proporcionado pelo Instagram? Você poderia falar um pouco sobre a possibilidade de interação com o público?

4.No que diz respeito aos algoritmos, alcance, número de seguidores, curtidas e comentários, você se preocupa com o tema? Desenvolveu ou tem em vista algum tipo de estratégia que garanta engajamento?

**ANEXO II:** Questões para a entrevista com Joéser Álvarez:

A entrevista pode ser assistida em:

[https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/agora/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=Jo%C3%A9ser&pos=3&source\\_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F](https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/agora/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=Jo%C3%A9ser&pos=3&source_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F)

Questões gerais:

1. Apresente-se: conte um pouco a respeito da sua trajetória, sua carreira, suas atividades.

2. Quando e com qual motivação você começou a experimentar com as mídias/tecnologias digitais?

3. Para você, como criador(a), quais são as maiores possibilidades e os maiores desafios trazidos pela tecnologia digital?

*Cuba (2004):*

Processo criativo:

1.Como você descreveria essa obra?

2.Cuba é uma obra que se relaciona através da intertextualidade, você pode falar um pouco sobre o tema da obra, levando em consideração áudio de Pedro Juan Gutierrez, e o discurso de Fidel Castro?

3.Você poderia falar um pouco sobre as diferenças materiais que envolveram a obra?

4.Cuba é uma poesia publicada nos anos 2004, você mudaria algum elemento criativo nessa obra se fosse publicá-la hoje?

Elaboração técnica:

1.Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?

2.Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?

3.Levando em consideração as respostas anteriores e o contexto técnico da obra, por que você escolheu essa interface? Que tipo de experiência de leitura você acha que essa interface proporciona?

Colaborações:

1.Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo: programadores, designers etc)?

*Scalpoema (2001):*

Processo criativo:

1.Como você descreveria essa obra?

2.Você pode falar um pouco sobre o tema da obra, levando em consideração a relação intertextual com o romance escrito por Machado de Assis?

Elaboração técnica:

1.Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?

2.Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?

3.Levando em consideração as respostas anteriores e o contexto técnico da obra, por que você escolheu essa interface? Que tipo de experiência de leitura você acha que essa interface proporciona?

Colaborações:

1.Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo: programadores, designers etc)?

*Oraculum:*

Processo criativo:

1.Qual o ano de publicação da obra?

2.Como você descreveria o projeto Oraculum? Você pode falar um pouco sobre o seu desenvolvimento, por favor?

Elaboração técnica:

1.Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?

2.Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?

3.O que você acha que a multimodalidade(movimento, cor, som, imagem e palavras) presente nessa obra tem a oferecer em termos de ampliação da relação obra-leitor?

Colaborações:

1.Você pode falar um pouco sobre as colaborações que constituem a obra?

2.Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo:programadores, designers etc)?

*Agora (2004):*

Processo criativo:

1.Como você descreveria o projeto Agora? Você pode falar um pouco sobre o seu desenvolvimento, por favor?

2.Agora é uma poesia publicada nos anos 2004, você mudaria algum elemento criativo nessa obra se fosse publicá-la hoje?

Elaboração técnica:

1.Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?

2.Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?

3.O que você acha que a multimodalidade presente nessa obra tem a oferecer em termos de ampliação da relação obra-leitor?

Colaborações:

- 1.Você pode falar um pouco sobre as colaborações que constituem a obra?
- 2.Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo:programadores, designers etc)?

*Mármore (2003):*

Processo criativo:

- 1.Como você descreveria o projeto Mármore? Você pode falar um pouco sobre o seu significado, por favor?
- 2.Mármore é uma obra publicada nos anos 2003, você mudaria algum elemento criativo nessa obra se fosse publicá-la hoje?
- 3.Essa obra se configura a partir dos sons e das imagens, como você caracteriza essa especificidade?

Elaboração técnica:

- 1.Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?
- 2.Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?

Colaborações:

- 1.Você pode falar um pouco sobre as colaborações que constituem a obra?
- 2.Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo:programadores, designers etc)?

*Vestigiurbanos (2006):*

Processo criativo:

- 1.Como você descreveria essa obra?
- 2.Levando em consideração a estrutura desse projeto (imagens das ruas e a narração), você pode contar um pouco sobre o desenvolvimento desse projeto?

Elaboração técnica:

- 1.Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?
- 2.Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?

3. Levando em consideração as respostas anteriores e o contexto técnico da obra, por que você escolheu o vídeo? Que tipo de experiência de leitura você acha que essa linguagem proporciona?

#### Colaborações:

1. Você pode falar um pouco sobre as colaborações que constituem a obra?
2. Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo: programadores, designers etc)?

#### Manutenção e preservação das obras:

1. No que diz respeito à manutenção e à preservação das suas obras, você se preocupa com o tema?
2. Levando em consideração que algumas obras não estão acessíveis, Cuba, por exemplo, você desenvolveu ou tem em vista algum tipo de estratégia que garanta que essa obra volte a funcionar?
3. Mármore, Scalpoema, Oraculum e Agora pertencem ao Museu do Essencial e do Além Disso, agora localizado no repositório da ELO, contudo não estão acessíveis no momento, no entanto, Mármore e Scalpoema, podem ser acessadas, em formato vídeo (como é o caso, também, por exemplo, de Vestigiurbanos), no YouTube. Você acredita que essa disponibilização em vídeo pode ser uma forma eficiente de preservar as obras?

#### **ANEXO III:** Questões para a entrevista com Marcelo Spalding:

O autor preferiu responder às questões por escrito. Elas estão disponíveis em [https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/minicontos-coloridos/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=minicontos&pos=2&source\\_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F](https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/minicontos-coloridos/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=minicontos&pos=2&source_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F) e também podem ser conferidas a seguir.

#### Questões gerais:

1. Apresente-se: conte um pouco a respeito da sua trajetória, sua carreira, suas atividades.

2. Quando e com qual motivação você começou a experimentar com as mídias/tecnologias digitais?
3. Para você, como criador(a), quais são as maiores possibilidades e os maiores desafios trazidos pela tecnologia digital?
4. Como você definiria a literatura agora, em 2021, em relação à prática com as novas mídias/tecnologias digitais?

*Um estudo em vermelho (2009):*

Processo criativo:

1. Você pode falar um pouco sobre o tema da obra, levando em consideração a relação intertextual com o romance policial escrito por Sir Arthur Conan Doyle?
2. Um estudo em vermelho é o primeiro hiperconto brasileiro. Você poderia falar um pouco das especificidades desse gênero?

Elaboração técnica:

1. Levando em consideração as respostas anteriores e o contexto técnico da obra, por que você escolheu essa interface? Que tipo de experiência de leitura você acha que essa interface proporciona?
2. Você planejou a arquitetura hipertextual?
3. Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?
4. Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?

Manutenção e preservação da obra:

1. No que diz respeito à manutenção e à preservação das suas obras, você se preocupa com o tema? Desenvolveu ou tem em vista algum tipo de estratégia que garanta a sobrevivência da sua obra, mesmo quando ela for afetada pela obsolescência dos softwares e/ou desaparecimento das plataformas?

Colaborações:

1. Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo: programadores, designers etc)?

*Minicontos coloridos (2013):*

Processo criativo:

1.Como você descreve essa obra?

2.Você pode me contar um pouco sobre o processo tecnológico envolvido nesse trabalho?

Elaboração técnica:

1.Para ler Minicontos coloridos, o leitor precisa observar, manipular e selecionar elementos. O que a tela tem a oferecer em termos de ampliação da relação obra-leitor.

2.Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?.

3.Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?

Manutenção e preservação da obra:

1.No que diz respeito à manutenção e à preservação das suas obras, você se preocupa com o tema? Desenvolveu ou tem em vista algum tipo de estratégia que garanta a sobrevivência da sua obra, mesmo quando ela for afetada pela obsolescência dos softwares e/ou desaparecimento das plataformas?

Colaborações:

1.Você pode falar um pouco sobre as colaborações que constituem a obra?

2.Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo: programadores, designers etc)?

*Minicontos de ouvir:*

Processo criativo:

1.Como você descreveria o projeto Minicontos de ouvir? Você pode falar um pouco sobre o seu desenvolvimento, por favor?

2.Minicontos de ouvir é um projeto pensado para pessoas com deficiência visual.Como um dos autores do projeto, você acredita que a literatura digital possibilita uma maior acessibilidade?

Elaboração técnica:

1.Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?

2.Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?

3.Quais foram as principais técnicas desenvolvidas e envolvidas nesse projeto?



### Manutenção e preservação da obra:

1.No que diz respeito à manutenção e à preservação das suas obras, você se preocupa com o tema? Desenvolveu ou tem em vista algum tipo de estratégia que garanta a sobrevivência da sua obra, mesmo quando ela for afetada pela obsolescência dos softwares e/ou desaparecimento das plataformas?

### Colaborações:

1.Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo: programadores, designers etc)?

## **ANEXO IV:** Respostas de Marcelo Spalding:

### Sobre o autor: sua trajetória, sua carreira e suas atividades:

Marcelo Spalding é professor, escritor, editor e jornalista. É pós-doutor em Escrita Criativa pela PUCRS, doutor em Literatura Comparada pela UFRGS, mestre em Literatura Brasileira pela UFRGS e formado em Jornalismo e Letras.

Como professor, dirige a Metamorfose Cursos, que mantém a Oficina de Criação Literária Online e o Curso Livre de Formação de Escritores. Foi professor de Língua Portuguesa, Escrita Criativa, Jornalismo Cultural e Mídias Digitais na UniRitter, onde atuou como professor colaborador do Programa de Pós-Graduação em Letras, editor-executivo da Editora UniRitter e coordenador do Curso de Especialização em Produção e Revisão Textual.

Como escritor, é autor dos livros 'Escrita Criativa para Iniciantes', 'As cinco pontas de uma estrela', 'Vencer em Ilhas Tortas', 'Crianças do Asfalto', 'A Cor do Outro', 'Minicontos', 'Mitos Virtuais' e 'Liga da literatura', além de organizador de diversas coletâneas. Recebeu cinco Prêmios AGES Livro do Ano e um Prêmio Açorianos de Literatura. É o idealizador do movimento Literatura Digital, tendo publicado dois projetos inéditos de literatura digital, 'Minicontos Coloridos' e o hiperconto 'Um Estudo em Vermelho'.

Mais informações em <http://www.marcelospalding.com.br>

### Questões gerais:

1.Quando e com qual motivação você começou a experimentar com as mídias/tecnologias digitais?

Sempre gostei muito de computador, tecnologia, sou da geração que viu surgir o computador pessoal e a internet. Com 18 anos, em 2000, abri uma empresa de criação e manutenção de sites, na mesma época em que publiquei meu primeiro livro, e levei essas duas ocupações (a escrita e o trabalho com sites) em paralelo até meu doutorado. Aí, no doutorado, surgiu a ideia de aliar isso e trabalhar com Literatura e Novas Tecnologias. Mais ou menos na mesma época criei o site Oficina Literária Online, e aí definitivamente as coisas se encontraram.

2.Para você, como criador(a), quais são as maiores possibilidades e os maiores desafios trazidos pela tecnologia digital?

Os dois principais desafios são: 1) não há um modelo de negócios estabelecido, então não se consegue monetizar um projeto de literatura digital, como se consegue monetizar um ebook ou livro impresso; 2) dificilmente o autor terá condições técnicas de fazer sozinho um projeto de literatura digital, como consegue fazer um e-book; e embora um livro impresso também exija design, diagramador, gráfica, em função de não haver previsão de retorno financeiro para projetos de literatura digital, os autores acabam não levando adiante.

3.Como você definiria a literatura agora, em 2021, em relação à prática com as novas mídias/tecnologias digitais?

Acho que a literatura ficou um tanto parada em relação ao tema. Há pelo menos 20 anos se discute as possibilidade dos meios digitais para a literatura, o Prof. Sérgio Capparelli e a Prof. Ana Gruzynski, da UFRGS, criaram um projeto maravilhoso, Ciberpoesia, em 2000. E de lá pra cá o que vimos foi um crescimento enorme do jornalismo digital, e mesmo da publicidade, no que tange a contar histórias em formatos colaborativos, multimídia, interativos. Temos ótimos exemplos de reportagens multimídia nos sites jornalísticos, e a literatura parece que ficou de fora dessa tendência. Nosso projeto Literatura Digital desperta curiosidade, circula

em escolas, mas muito timidamente, pois ainda estamos numa geração que confunde e-book com literatura digital.

O problema é que os e-books têm a mesma estética, a mesma lógica do livro impresso. São livros digitalizados, não livros digitais. Dizer que um Dom Casmurro publicado em EPUB é livro digital é o mesmo que filmar uma peça de teatro e chamar a isso de cinema. Não! Nada mais chato que teatro filmado... O cinema tem sua própria linguagem, sua própria estética, e a literatura digital também requer outro olhar, outra estética.

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. Claro que um projeto de literatura digital não contém tudo isso ao mesmo tempo, assim como um filme pode prescindir dos efeitos visuais ou usá-los de forma comedida. Cada projeto de literatura digital tem uma forma de lidar com essas ferramentas, considerando a limitação do autor ou da equipe de criação e, principalmente, o efeito estético pretendido com a obra.

A animação, o hipertexto ou o som, em literatura digital, devem ser compreendidos como a ilustração na literatura infantil: não estão lá para incentivar o leitor a chegar no texto, e sim para potencializar o efeito desejado. É fundamental, portanto, que um projeto de literatura digital tenha o texto, considerando-se aqui literatura a milenar arte da palavra.

Exatamente pelo uso de múltiplas linguagens, ao longo desse site usamos o termo projeto de literatura digital ou obra. Obra, aqui, deve ser entendido como “um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitam, mas coordenando-os, o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas”, como propõe Umberto Eco em Obra Aberta. Está se falando, portanto, em uma literatura para além dos livros

Note, porém, que não está se preconizando o fim do livro em papel. Talvez o e-book (esse livro digitalizado) substitua o livro em papel em muitas áreas. Mas nossa questão não é essa, nossa questão é mostrar que a literatura, que começou antes do suporte em papel, sobreviverá a ele como a alma sobrevive ao corpo, com

novas formas, novas possibilidades talvez nunca antes imaginadas. Não queremos que um usuário largue um livro para ler literatura digital, e sim que ele largue por 10 minutos seus joguinhos ou redes sociais e leia um projeto de literatura digital.

(o texto acima é a Apresentação do site: <http://literaturadigital.com.br/?pg=25010>)

*Um estudo em vermelho (2009):*

#### Processo criativo:

1. Você pode falar um pouco sobre o tema da obra, levando em consideração a relação intertextual com o romance policial escrito por *Sir Arthur Conan Doyle*?

Um estudo em vermelho é uma história de mistério que joga com o suspense, e faz uma singela homenagem ao mestre Poe a partir do título da obra e também do detetive, Mr. Dupin. Neste hiperconto há 3 momentos em que o leitor escolhe o caminho a seguir, e por análise combinatória, há 8 finais possíveis.

2. Um estudo em vermelho é o primeiro hiperconto brasileiro. Você poderia falar um pouco das especificidades desse gênero?

Minha proposição inicial é que o hiperconto é uma versão do conto para a Era Digital. Sendo ainda um conto, de tradição milenar, requer narratividade, intensidade, tensão, ocultamento, autoria. O texto, naturalmente, ainda deve ser o cerne do hiperconto, preservando seu caráter literário. Mas um bom hiperconto será capaz de aproveitar as ferramentas das novas tecnologias para potencializar a história que conta da mesma forma que os livros infanto-juvenis, por exemplo, têm se utilizado da ilustração.

Imagens, em movimento ou não, áudios, hiperlinks, interatividade e quebra da linearidade são apenas algumas das possibilidades do hiperconto. Claro que um bom hiperconto não precisa utilizar todos esses recursos ao mesmo tempo, assim como há filmes belíssimos sem efeitos especiais. Mas também não podemos deixar de perceber que um conto de Borges simplesmente digitado e publicado na internet

não passará a ser um hiperconto ou um exemplo de literatura digital apenas por estar na internet, e sim continuará sendo um belo conto de Borges.

Enfim, o conceito ainda está apenas se esboçando, e por isso criamos esse site. Crie hipercontos e envie seu endereço para nós, acesse nossos hipercontos, comente em nosso mural. Quem sabe não estamos diante de um novo e possível gênero para fazer para o ciberpoema e firmar a literatura na Era Digital.

### Elaboração técnica:

1. Levando em consideração as respostas anteriores e o contexto técnico da obra, por que você escolheu essa interface? Que tipo de experiência de leitura você acha que essa interface proporciona?

Eu conheço alguma coisa de programação em HTML e PHP, então foi essa a linguagem utilizada. Na época eram muito comuns projetos em Flash, mas nunca aprendi a usar direito o Flash, o que foi uma sorte, pois hoje o HTML continua sendo acessível e o Flash, não.

2. Como você planejou a arquitetura hipertextual?

Aqui a ideia foi trabalhar com a lógica de 0 e 1, então são 3 questões que podem gerar 8 possibilidades:

000

001

011

111

010

110

100

Neste caso, não são bifurcações, se houvesse mais uma etapa de decisão do autor já seriam necessários 16 finais ao invés de 8. Gosto desse formato porque as escolhas são vistas como perfil do leitor, levando-o a determinado final.

Muitas pessoas associam isso a uma história “escrita” pelo leitor, mas a autoria está muito forte aqui ainda, pois é o autor quem escolhe qual consequência haverá para cada escolha do leitor.

3.Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?

Utilizei o pacote Adobe (Dreamweaver e PhotoShop), pois trabalhava fazendo sites desde muito jovem.

4.Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?

Em torno de seis meses, mas estava envolvido com outros projetos. Aproveitei uma oficina de Narrativa Hipertextual que fui convidado a ministrar na FAMECOS-PUCRS para elaborar a ideia e testar com os participantes, que inclusive colaboram com o projeto.

#### Manutenção e preservação da obra:

1. No que diz respeito à manutenção e à preservação das suas obras, você se preocupa com o tema? Desenvolveu ou tem em vista algum tipo de estratégia que garanta a sobrevivência da sua obra, mesmo quando ela for afetada pela obsolescência dos softwares e/ou desaparecimento das plataformas?

Acredito (espero) que o HTML não será substituído, pois há muita documentação em HTML. Mas é possível, sim, que haja algum problema futuro, especialmente em relação a servidor e hospedagem, por exemplo na minha falta. Por enquanto lamento mais do que me preocupo ou tomo alguma ação para isso, acho que é um desafio gigantesco que temos como sociedade. Quando estudei Literatura e Novas Tecnologias, no mestrado, logo refutei o argumento de Eco de

que o livro em papel é, como a colher e a tesoura, insubstituível para o texto e a literatura. Mas Eco toca num ponto crucial, e os anos mostraram que ele tinha razão: a conservação.

Meu corpus no doutorado foi um aplicativo para iPad que anos depois não abria mais, por problema de versão do próprio iPad.

#### Colaborações:

1. Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo: programadores, designers etc)?

Meu sócio na época de empresa, Marcelo Fernandes, ajudou na programação. E dois estudantes da oficina que eu havia ministrado ajudaram na elaboração dos textos finais.

#### *Minicontos coloridos (2013):*

Processo criativo:

1. Como você descreveria essa obra?

Minicontos Coloridos é uma forma sinestésica de escrever ficção, pois todos os minicontos foram produzidos a partir da cor. São 3 gradações para cada uma das 3 cores primárias da luz (escala RGB), totalizando 27 minicontos. Futuramente a ideia é ampliar para 5 gradações de cada cor, o que totalizaria 125 minicontos.

O objetivo principal é fazer com que o leitor tenha uma nova experiência de leitura de ficção, precisando intervir para ler o maior número de textos possíveis.

As histórias em si são por vezes trágicas, por vezes irônicas, poucas vezes românticas. Pela extrema concisão e ausência de título, cabe ao leitor buscar nas entrelinhas o desfecho, devendo usar também a cor para dar completude ao sentido das histórias.

Com experiências como essa buscamos demonstrar que a literatura existe para além dos livros, existe também em ambientes digitais, utilizando para sua construção ferramentas próprias dessas novas mídias.

2.Você pode me contar um pouco sobre o processo tecnológico envolvido nesse trabalho?

Aqui também houve um trabalho envolvendo HTML e PHP, linguagens de programação web simples e com as quais eu lidava no meu trabalho.

#### Elaboração técnica:

1.Para ler Minicontos coloridos, o leitor precisa observar, manipular e selecionar elementos. O que a tela tem a oferecer em termos de ampliação da relação obra-leitor?

Literatura (e arte) é provocar efeito, então tudo que ajudar a potencializar o efeito da história me parece que pode ser usado. Aqui a ideia foi trabalhar com a cor, especialmente, algo que não é comum na literatura porque os livros em geral são preto e branco (e mesmo os e-books em sua maioria são preto e branco).

#### Colaborações:

1.Você pode falar um pouco sobre as colaborações que constituem a obra?

Quanto à colaboração, há um aspecto importante aqui. Inicialmente o projeto teria 3 possibilidades de escolha (50%, 0% ou 100%) em cada uma das 3 cores (RGB: red, green, blue), e eu mesmo escrevi todas as combinações possíveis de minicontos. Mas a ideia funcionou tão bem que comecei a colocar gradações (25% e 75%), o que multiplicava o número de cores possíveis. Aí deixei as cores em aberto para que as pessoas pudessem enviar seus minicontos, e fui publicando os melhores, tornando o projeto um projeto colaborativo.

*Minicontos de ouvir:*

#### Processo criativo:



1. Como você descreveria o projeto Minicontos de ouvir? Você pode falar um pouco sobre o seu desenvolvimento, por favor?

Minicontos de Ouvir é um projeto de literatura digital que mescla texto e áudio. A intenção é difundir a literatura em áudio como alternativa de leitura para todos aqueles que, por qualquer motivo, precisam ler sem ver. Trata-se de um público amplo e variado, que inclui pessoas cegas e com baixa visão, crianças e adultos não alfabetizados ou em processo de alfabetização, imigrantes e estudantes estrangeiros.

O projeto, desenvolvido em parceria com a Mil Palavras Acessibilidade Cultural, apresenta minicontos adultos e poesias infantis. Nesta primeira edição são apresentados textos de Sidnei Schneider, Viviane Juguero, Ana Mello, Jorge Rein, Laís Chaffe, Leonardo Brasiliense e Marcelo Spalding, especialmente adaptados para o formato radiofônico.

2. Minicontos de ouvir é um projeto pensado para pessoas com deficiência visual. Como um dos autores do projeto, você acredita que a literatura digital possibilita uma maior acessibilidade?

Talvez, mas não necessariamente, pois depende do projeto. É possível que uma pessoa com deficiência auditiva consiga ler bem um livro físico e tenha dificuldade com algum projeto de literatura digital. Este projeto especificamente foi pensado nesses termos, até pelo belo trabalho da Mil Palavras, que começou a produzir audiolivros muito antes de todo mundo falar disso, eu mesmo conheci o conceito por eles. Aí pensei em levarmos isso para a web, como uma espécie de amostra.

#### Colaborações:

1. Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo: programadores, designers etc)?

Além da colaboração do meu sócio na época, o programador Marcelo Fernandes, houve o trabalho inestimável da Mil Palavras para ceder os áudios com os minicontos.

### Questões especiais:

1. Em Minicontos Coloridos e Minicontos de Ouvir você também utilizou o pacote Adobe (Dreamweaver e PhotoShop)? Se não, poderia dizer quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados?

Sim, em todas as obras trabalho com o pacote Adobe, especialmente PhotoShop e Dreamweaver, além do phpmyadmin, que é a forma de acessar o banco de dados.

2. Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar um trabalho como Minicontos Coloridos, uma vez que o mesmo tem um caráter colaborativo?

A criação da parte inicial, com os meus minicontos, levou cerca de 3 meses. Aí à medida que eu ia liberando novas cores, colocava na cor o aviso de que o leitor poderia escrever o texto (não havia texto ali), e assim fui preenchendo outras cores. Esse processo levou uns 2 anos, quando aí encerrei a liberação de novas cores.

3. Você poderia falar um pouco sobre como é desenvolver um projeto sonoro como Minicontos de Ouvir?

Hoje o audiolivro é uma realidade, mas na ocasião não se fala tanto em audiolivro, não existia podcast, então acho que fomos um pouco precursor nisso, trazendo para o conceito de literatura digital também essa literatura em forma de áudio.

4. Por ser uma obra auditiva, Minicontos de Ouvir exigiu mais tempo para ser disponibilizada?

Não porque a parte de gravação dos minicontos foi feita pela parceira, que nos enviou os arquivos prontos.

## **ANEXO V: Questões para a entrevista com Sérgio Capparelli**

O autor ainda não pôde conceder a entrevista, no entanto já foram elaborados os questionários que serão utilizados na entrevista.

### Questões gerais:

1. Apresente-se: conte um pouco a respeito da sua trajetória, sua carreira, suas atividades.
2. Quando e com qual motivação você começou a experimentar com as mídias/tecnologias digitais?
3. Para você, como criador(a), quais são as maiores possibilidades e os maiores desafios trazidos pela tecnologia digital?
4. Como você definiria a literatura agora, em 2021, em relação à prática com as novas mídias/tecnologias digitais?

### *Xadrez (2000):*

#### Processo criativo:

1. Como você descreveria essa obra?
2. Você poderia falar um pouco sobre o tema da obra, levando em consideração as duas palavras, amor e dor, que circundam esse trabalho?
3. Xadrez é um trabalho publicado nos anos 2000, como você enxerga essa obra atualmente, levando em consideração todos os avanços tecnológicos que ocorreram desde seu lançamento?

#### Elaboração técnica:

1. Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?
2. Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?
3. Levando em consideração as respostas anteriores e o contexto técnico da obra, por que você escolheu essa interface? Que tipo de experiência de leitura você acha que essa interface proporciona?

4.Essa obra pressupõe que o leitor interaja diretamente com ela ao selecionar os elementos (letras do tabuleiro do xadrez) presentes, como você descreveria a interatividade textual neste trabalho?

5.O que você acha que a multimodalidade presente nessa obra tem a oferecer em termos de ampliação da relação obra-leitor?

#### Colaborações:

1.Você pode falar um pouco sobre as colaborações que constituem a obra?

2.Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo:programadores, designers etc)?

#### *Chá (2000):*

#### Processo criativo:

1.Como você descreveria essa obra?

2.Chá é uma poesia hipertextual publicada nos anos 2000, você mudaria algum elemento criativo nessa obra se fosse publicá-la hoje?

#### Elaboração técnica:

1.Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?

2.Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?

3.Levando em consideração as respostas anteriores e o contexto técnico da obra, por que você escolheu essa interface? Que tipo de experiência de leitura você acha que essa interface proporciona?

4.Para que essa obra funcione é preciso que os leitores interajam diretamente com ela (selecionando elementos),como você descreveria a interatividade textual neste trabalho?

5.O que você acha que a multimodalidade presente nessa obra tem a oferecer em termos de ampliação da relação obra-leitor?

#### Colaborações:

1.Você pode falar um pouco sobre as colaborações que constituem a obra?

2.Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo:programadores, designers etc)?

*Van Gogh (2000):*

Processo criativo:

1. Como você descreveria essa obra?
2. Você pode falar um pouco sobre o tema da obra, levando em consideração a relação visual e referencial com as pinturas de Van Gogh?
3. Van Gogh é uma poesia hipertextual publicada nos anos 2000, você mudaria algum elemento criativo nessa obra se fosse publicá-la hoje?

Elaboração técnica:

1. Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?
2. Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?
3. Levando em consideração as respostas anteriores e o contexto técnico da obra, por que você escolheu essa interface? Que tipo de experiência de leitura você acha que essa interface proporciona?
4. Quais foram as principais técnicas desenvolvidas e envolvidas nesse projeto?

Colaborações:

1. Você pode falar um pouco sobre as colaborações que constituem a obra?
2. Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo: programadores, designers etc)?

*Navio (2000):*

Processo criativo:

1. Como você descreveria essa obra?
2. Você pode falar um pouco sobre o tema da obra?
3. Navio é uma poesia publicada nos anos 2000, você mudaria algum elemento criativo nessa obra se fosse publicá-la hoje?

Elaboração técnica:

1. Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?
2. Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?

3. Levando em consideração as respostas anteriores e o contexto técnico da obra, por que você escolheu essa interface? Que tipo de experiência de leitura você acha que essa interface proporciona?

#### Colaborações:

1. Você pode falar um pouco sobre as colaborações que constituem a obra?
2. Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo: programadores, designers etc)?

#### Manutenção e preservação das obras:

1. No que diz respeito à manutenção e à preservação das suas obras, você se preocupa com o tema?
2. Levando em consideração que as obras - Xadrez, Chá, Van Gogh e Navio - não estão acessíveis, você desenvolveu ou tem em vista algum tipo de estratégia que garanta que essas obras voltem a funcionar?

**ANEXO VI:** Links para as entrevistas realizadas antes da elaboração dos questionários divididos em cinco eixos temáticos.

A entrevista realizada com Alckmar Luiz dos Santos pode ser assistida em:

[https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/memoria-2/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=mem%C3%B3ria&pos=4&source\\_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F](https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/memoria-2/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=mem%C3%B3ria&pos=4&source_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F)

A entrevista realizada com Álvaro Andrade Garcia pode ser assistida em:

[https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/poemas-de-brinquedo/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=%C3%A1lvaro&pos=0&source\\_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F](https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/poemas-de-brinquedo/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=%C3%A1lvaro&pos=0&source_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F)

A entrevista realizada com Andréa Catrópa pode ser assistida em:

[https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/srta-kwy/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=andr%C3%A9a&pos=7&source\\_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F](https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/srta-kwy/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=andr%C3%A9a&pos=7&source_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F)

A entrevista realizada com Samir Mesquita pode ser assistida em:

[https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/dois-palitos/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=samir&pos=1&source\\_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F](https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/dois-palitos/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=samir&pos=1&source_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F)

A entrevista realizada com Simone Campos pode ser assistida em:

[https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/owned-um-novo-jogador/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=simone&pos=0&source\\_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F](https://museu2.tainacan.org/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/owned-um-novo-jogador/?perpage=12&order=DESC&orderby=date&search=simone&pos=0&source_list=collection&ref=%2Frepositorio-da-literatura-digital-brasileira%2F)

A entrevista com os dois editores da revista Artéria 8: Omar Khouri e Fábio Oliveira Nunes pode ser assistida em:

<https://www.youtube.com/watch?v=jQO2a7tkXvQ&list=PLSW0H3qawA3OXS7G8JNB8NUxCV8YeTvDk&index=4>







