

Literatura na tela do computador: a coletânea de Literatura Eletrônica de Katherine Hayles e algumas experiências no Brasil

Marcelo Spalding¹

Resumo: As novas tecnologias de comunicação têm transformado sobremaneira o mundo em que vivemos, incluindo aí a cultura. Neste contexto, muito se discute sobre o futuro da literatura e dos livros, mas este estudo evita especular sobre a permanência ou não do objeto livro e prefere investigar as possibilidades da criação literária diante dessas novas tecnologias. Para tanto, utilizamos a Coleção de Literatura Eletrônica organizada por Katherine Hayles, nos Estados Unidos, e identificamos alguns exemplos semelhantes produzidos aqui no Brasil, como a Revista Artéria 8 e o site Ciberpoesia, de Ana Cláudia Gruszynski e Sérgio Capparelli.

Palavras-chave: Literatura digital. Literatura contemporânea. E-book.

Abstract: The new communication technologies have greatly transformed the world we live in, including the culture. In this context, there is much discussion on the future of literature and books, but this study avoids speculating on the presence or not of the book object and prefers to investigate the possibilities of literary works on these new technologies. For that we used the Electronic Literature Collection organized by Katherine Hayles in the United States, and identified some similar examples produced here in Brazil, as the magazine Arteria 8 and the website Ciberpoesia by Ana Claudia Gruszynski and Sergio Capparelli.

Keywords: Digital literature. Contemporary literature. E-book.

Poucas gerações testemunharam tantas mudanças tecnológicas como a geração nascida em meados do século XX, essa geração que agora, adulta, ocupa os bancos universitários, as redações de jornais e revistas, as diretorias das grandes empresas, essa geração que cresceu lendo livros impressos e agora resiste à ideia de novos suportes para a leitura. Para Chartier, cada vez mais a escrita em geral – e a literatura em particular – encontra novos e variados suportes digitais com características distintas e capazes, inclusive, de modificar o texto em si, numa revolução “com poucos precedentes tão violentos na longa história da cultura escrita” (1998, p. 93).

Tal aceleração tem provocado muitas discussões acerca do lugar do livro e da literatura numa sociedade tecnológica, mas ao lado de previsões pessimistas a respeito do “fim do livro” vemos alguns movimentos de valorização da literatura feita para as novas tecnologias, como a internet. Nos Estados Unidos, já em 1999 surgiu a primeira instituição para reunir e fomentar essa produção, a Electronic Literature Organization. A ELO é uma entidade sem fins lucrativos que reúne escritores, artistas, professores, estudantes e desenvolvedores. Seus objetivos, descritos no

¹ Marcelo Spalding é doutorando em Literatura Comparada pelo UFRGS e professor do Uniritter.

site da entidade, são:

1. Chamar a atenção de autores, educadores e desenvolvedores para a literatura nascida digitalmente, além de alertar uma geração de leitores de que o livro impresso não é mais o único meio de educação ou prática estética.
2. Construir uma rede de organizações filiadas na academia, nas artes e nos negócios.
3. Coordenar a coleta, preservação, descrição e discussão dos trabalhos em fóruns acessíveis, de acordo com padrões *peer-to-peer* [tradução literal do inglês de "par-a-par" ou "entre pares", mas mais conhecido como "ponto a ponto"] e melhores práticas tecnológicas.²

Em outubro de 2006, a entidade publicou uma coletânea de projetos de literatura digital, disponível em CD-ROM e pelo site <<http://collection.eliterature.org/1/>>. Katherine Hayles, ao organizar o primeiro volume da Coleção, revela dificuldade em estabelecer fronteiras sobre o que é ou não *literário* diante de obras tão distintas:

ao chamar essas obras "literatura", meus coeditores e eu esperamos estimular as perguntas sobre a natureza da literatura na era digital. Uma obra artística deve conter palavras (ou sons que se aproximam de palavras, tais como a arte protossemântica da "poesia sonora", como Steve McCaffrey a chama)? Eu diria que, embora possamos desejar manter esse critério de arte verbal para a "literatura", precisamos de uma categoria mais ampla que englobe o tipo de trabalho criativo em exibição na CLE. Proponho o termo "literário" para esse propósito, definindo-o como trabalhos artísticos criativos que interrogam os contextos, as histórias e as produções de literatura, incluindo também a arte verbal da literatura propriamente dita. (2009, p. 22).

Por definição da Organização Literatura Eletrônica, literatura digital, ou eletrônica, é aquela nascida no meio digital, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela eletrônica. Para Hayles, como a literatura eletrônica é normalmente criada e executada em um contexto de rede e meios de comunicação digital programáveis,

ela também é movida pelos motores da cultura contemporânea, especialmente jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica. Nesse sentido, a literatura eletrônica é um "monstro esperançoso" (como os geneticistas chamam as mutações adaptativas) composto por partes extraídas de diversas tradições e que nem sempre se posicionam juntas de forma organizada (2009, p. 21).

² About the ELO. Disponível em: <<http://www.eliterature.org/about>>. Acesso em: 17 fev. 2011. Tradução livre. No original: "1. To bring born-digital literature to the attention of authors, scholars, developers, and the current generation of readers for whom the printed book is no longer an exclusive medium of education or aesthetic practice; 2. To build a network of affiliated organizations in academia, the arts, and business; 3. To coordinate the collection, preservation, description, and discussion of works in accessible forums, according to peer-to-peer review standards and technological best practices."

Robert Darnton também chama a atenção para as potencialidades do livro eletrônico na criação textual, ainda que não especificamente literária, ao romper com a lógica sequencial e horizontal do livro impresso, que deve ser lido página a página.

É por isso que penso em mergulhar: quero escrever um livro eletrônico. Eis como minha fantasia toma forma. 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. (2010, p. 78-9).

Darnton chegou a coordenar um projeto para criar livros eletrônicos de teses acadêmicas aproveitando o potencial multimídia e hipertextual das novas tecnologias, o Gutenberg-e. O projeto, entretanto, não foi adiante, e o autor aponta entre os motivos os problemas de direitos autorais e o fato de que “preparar uma publicação eletrônica implicaria custos mais altos, e não mais baixos, graças às complexidades técnicas e imperativos de projetos” (2010, p. 99).

Essa complexidade, segundo Zilberman, é o principal motivo para a desconfiança dos escritores em relação ao livro digital, à medida que a produção de literatura toma configuração totalmente diferente e exige domínio de ferramentas “de difícil manipulação, dada a dimensão e os pré-requisitos técnicos” (2001, p. 119). Nesse sentido, os autores da era multimídia, “um pouco como o autor de teatro, são governados não mais pela tirania das formas do objeto-livro tradicional, mas, no próprio processo de criação, pela pluralidade das formas de apresentação do texto permitida pelo suporte eletrônico” (CHARTIER, 1998, p. 72).

Os textos do primeiro – e único – volume da *Electronic Literature Collection*³ ilustram bem essa variedade de formatos, trazendo estéticas variadas para esse tipo de literatura, como ficção em hipertexto, ficção na rede interligada, ficção interativa,

³ Disponível em: <<http://collection.eliterature.org/1/>>. Acesso em: 20 fev. 2011.

narrativas locativas, instalações, “*codework*”, arte generativa e poemas em Flash (HAYLES, 2009, p. 43).

My Body, de Shelley Jackson, revisita o clássico *Frankstein* do ponto de vista de um monstro feminino, utilizando a narrativa hipertextual para revitalizar o gênero de memórias. Na primeira página, o usuário tem a imagem do corpo da monstra e, clicando sobre as partes do corpo, surgem textos ilustrados. Esses textos ainda trazem outros *hiperlinks* para novos nós da narrativa, tornando-a circular e não-sequencial. Os efeitos sonoros são de John Wesley Harding e a programação HTML é de Ken Fricklas.⁴

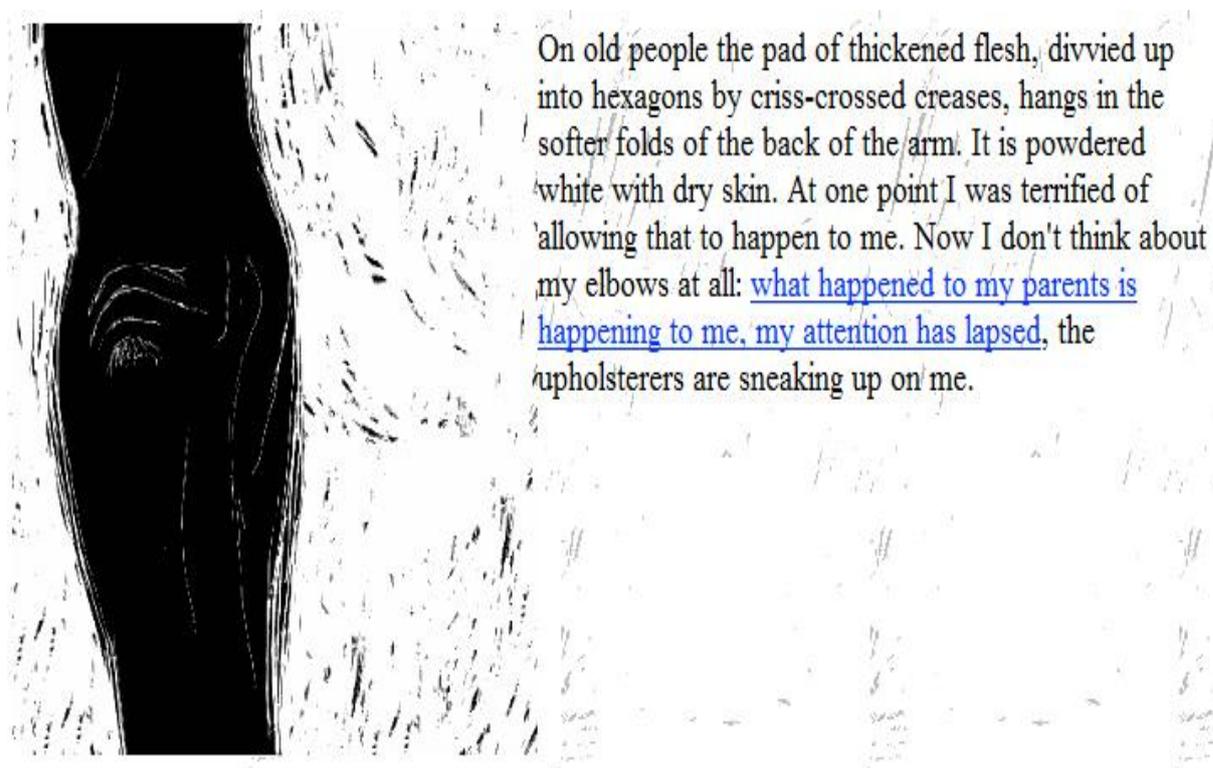


Figura 1: *My Body*, de Shelley Jackson

Já *Storyland*, de Nanette Wylde, é uma história gerada aleatoriamente pelo computador. A trilha musical remete a algo mágico e lúdico, como um circo, bem como a fonte e o colorido do título. A história surge por parágrafos, e a qualquer momento o usuário pode clicar em *New Story* para começar novamente. Segundo Wylde, a narrativa joga com estereótipos e elementos da cultura popular.⁵

⁴ Disponível em: <http://collection.eliterature.org/1/works/jackson__my_body_a_wunderkammer.html>. Acesso em: 20 fev. 2011.

⁵ Disponível em <http://collection.eliterature.org/1/works/wylde__storyland.html>. Acesso em: 20 fev. 2011.



Figura 2: *Storyland*, de Nanette Wylde

Além das narrativas, há diversos ciberpoemas que trabalham com a interatividade, a imagem, o som e o texto. *Rice*, de geniwate e Oscar Ferriero, por exemplo, é uma série de poemas sobre o Vietnã contemporâneo que trabalha apenas com texto e fotografia. Já *Cruising*, de Ingrid Ankerson, é um elaborado poema em Flash em que os versos vão passando verticalmente, ao invés de horizontalmente, acompanhados de uma tira de imagens que se repetem (imagens de carros na noite de uma grande cidade) e da leitura em voz alta do texto com uma música eletrônica repetitiva ao fundo. É o usuário quem define a velocidade da passagem do poema, que vai desde um ritmo alucinante, bem de acordo com o título do texto, até uma velocidade suficiente para a leitura. Segundo os autores, “o espectador se movem entre a leitura do texto e a visualização de um fluxo de imagens em movimento, não podendo ter ambos ao mesmo tempo. Dessa forma, o trabalho procura destacar a materialidade do texto, do filme e da interface”.⁶

⁶ Disponível em <http://collection.eliterature.org/1/works/ankerson_sapnar__cruising.html>. Acesso em: 20 fev. 2011. Tradução livre. No original: “The viewer moves between reading text and experiencing a filmic flow of images — but cannot exactly have both at the same time. In this way, the work seeks to highlight the materiality of text, film, and interface”.

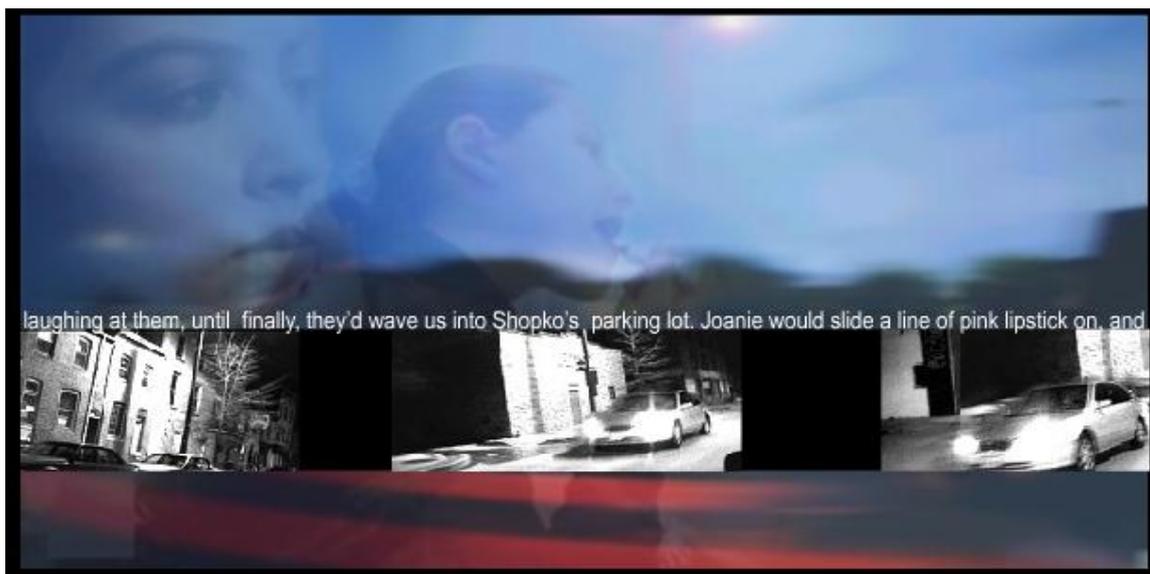


Figura 3: *Cruising*, de Ingrid Ankerson

Há, ainda, algumas experiências limítrofes em que não há o texto, como *Deviant: The Possession of Christian Shaw*, de Donna Leishman. O trabalho é uma animação interativa baseada na história de Christina Shaw e sua possessão demoníaca. Segundo os organizadores, apesar de não haver texto na história em si, a narrativa é composta de uma base textual e representa a desfamiliarização de aspectos normalmente identificáveis.⁷ Outro exemplo limítrofe é *Stud Poetry*, de Marko Niemi, um jogo de pôquer jogado com palavras ao invés de cartas, em que o objetivo é construir o melhor poema possível: “Para tornar-se um grande mestre de *Stud Poetry*, você precisa acreditar no poder das palavras, em sua mágica capacidade de mover montanhas, mentes e almas”.⁸

⁷ Disponível em <http://collection.eliterature.org/1/works/leishman__deviant_the_possession_of_christian_shaw.html>. Acesso em: 20 fev. 2011.

⁸ Disponível em <http://collection.eliterature.org/1/works/niemi__stud_poetry.html>. Acesso em: 20 fev. 2011. Tradução livre. No original: “To become a great master of Stud Poetry, you need to believe in the power of words, their magic capability to move mountains, minds, and souls”.



Figura 4: *Stud Poetry*, de Marko Niemi

No Brasil, há uma experiência semelhante à coleção da *Eletronic Literature Organization*, a Revista Digital Artéria 8⁹, organizada por Omar Khouri entre 2003 e 2004. A revista, desde o seu surgimento nos anos 70, evita a publicação em livro tradicional, optando por sacola plástica, caixa de fósforo, fita-cassete, álbum mostruário, entre outros. Para a oitava edição, o suporte escolhido foi a internet, o que tornou-se possível com o trabalho do *webdesigner* Fábio Oliveira Nunes.

Diferentemente da *Eletronic Literature Collection*, a Revista Artéria 8 é um único arquivo em *Flash* que dá acesso a dezenas de poemas, identificados pelo nome do poeta, entre eles Alckmar Luiz dos Santos, Arnaldo Antunes, Augusto de Campos, Décio Pignatari, Glauco Mattoso, Haroldo de Campos, entre tantos outros.

Alguns, como *Sonetos Clássicos e Plasmados*, de Glauco Mattoso, são poemas tradicionais apenas publicados no novo formato. Outros, como *Invenção 5*, de Décio Pignatari, são adaptações visuais para a web feitas pelo *webdesigner*, ampliando o efeito textual a partir das novas tecnologias. Nesse texto o usuário depara-se com a imagem de uma nota de um dólar e, clicando sobre ela, o rosto de Cristo surge no centro da nota e o verso de Décio é revelado, embaixo: “Cr\$isto é a solução”, uma

⁹ Disponível em <<http://www.arteria8.net/home.html>>. Acesso em: 20 fev. 2011.

alusão ao cruzeiro (Cr\$) que circulava na época do texto, escrito em 1967.



Figura 5: *Invenção 5*, de Décio Pignatari

Décio Pignatari, em manifesto da poesia concreta publicado em 1956, afirmava que o verso “não dá mais conta do espaço como condição de nova realidade rítmica, utilizando-o apenas como veículo passivo, lombar, e não como elemento racional de estrutura” (2006, p. 67). Juntamente com Haroldo e Augusto de Campos, é considerado um dos criadores da poesia concreta, que ganhou força na literatura brasileira com a Exposição Nacional de Arte Concreta de 1956. Entre outras propostas, os criadores propõem que o poema transforme-se em objeto visual, valendo-se do espaço gráfico como agente estrutural, usando os espaços brancos, os recursos tipográficos, etc. Em função disso, o poema passaria a ser simultaneamente lido e visto.

Com as novas tecnologias, o programador Fábio Oliveira Nunes adapta poemas dos mestres acrescentando, ao texto e ao espaço, movimento e som. *Em torno a Serelepe esplêndida*, de Haroldo de Campos, por exemplo, inicia com letras gregas sobre um fundo azul, que vai mudando de tonalidade até surgir, num segundo plano, o poema propriamente dito.

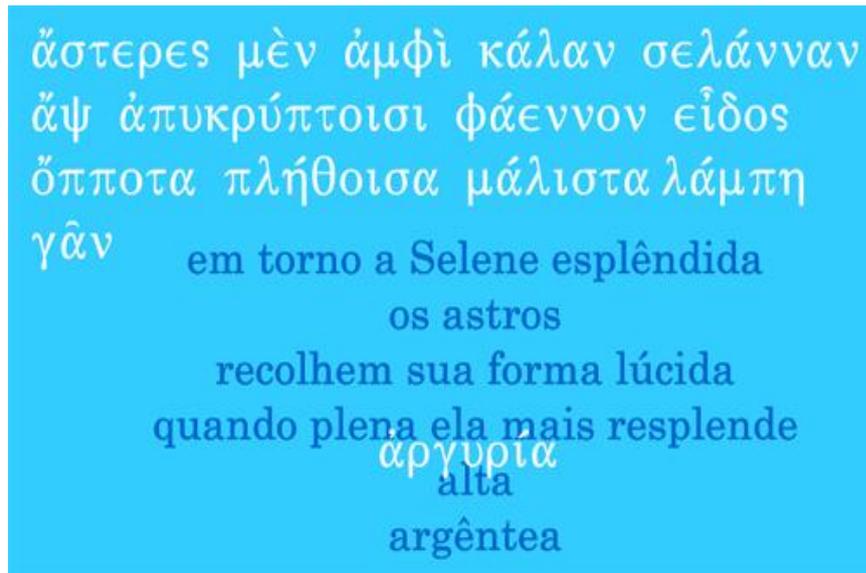


Figura 6: *Em torno a Serelepe esplêndida*, de Haroldo de Campos

Outros textos foram produzidos especialmente pelos autores para o formato digital, como *Memória*, de Alckmar Luiz dos Santos. Neste poema as palavras estão desfocadas e o usuário precisa passar o *mouse* para lê-las, mas à medida que passa o *mouse*, ouve o som da palavra, e essa palavra fica ecoando mesmo quando passar por outra, criando um efeito sonoro distinto, confuso e perturbador. Como a memória, que dá título ao texto.

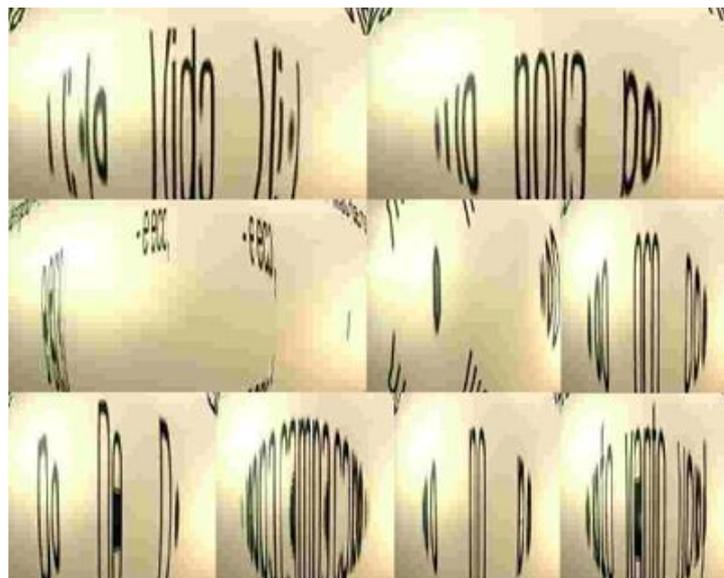


Figura 7: *Memória*, de Alckmar Luiz dos Santos

Já outros trabalhos priorizam a imagem, o som e o movimento, como *Powerhead*, de Vanderlei Lopes, que traz imagens de um homem e uma trilha sonora ao fundo, sem

absolutamente nenhuma palavra; *Oroboros*, de Inês Raphaela, composto da imagem de um *mouse* que, clicado, leva à reprodução de um papel antigo o qual, clicado, leva a uma pedra com formato de *mouse*; ou *Descendo a escada*, de Regina Silveira, que simula a descida de uma escada pela perspectiva do usuário. *MóBILE 3*, de Sílvia Laurentiz, também chama a atenção por ser não um poema, e sim uma plataforma para que o usuário escreva seu poema e o veja transformado num MóBILE 3D.

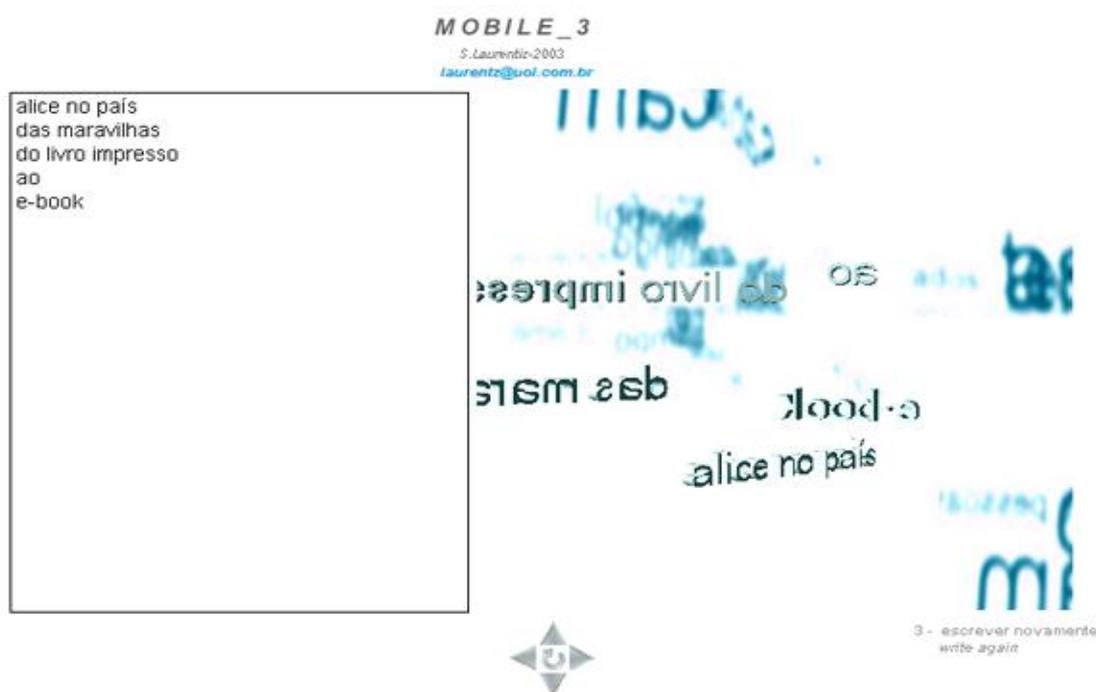


Figura 8: *MóBILE 3*, de Sílvia Laurentiz

Ana Cláudia Gruszynski e Sérgio Capparelli afirmam que estamos num momento de transição, em que as fronteiras entre os gêneros tornam-se “nebulosas, obscuras, ou híbridas, sendo, ao mesmo tempo, isso e aquilo” (2000, p. 68). No que tange à poesia, os autores lembram os futuristas, que

passam a buscar as outras dimensões da poesia, perdidas com a divisão dos gêneros artísticos através da tecnologia da escrita. Os tipos e as letras passam a ser aceitos em sua materialidade: o som, com a busca do dinamismo dos objetos; o peso, com o reconhecimento da qualidade de voar inerente aos objetos; o odor, com a faculdade dos objetos de se dispersarem. As palavras devem existir em liberdade e não presas ao procedimento linear, fixadas pela sintaxe e pelas convenções gramaticais. O tipo e a escrita libertam-se da opressão de serem meros suportes de sentido. (2000, p. 70).

Na esteira dessa tradição e diante das novas possibilidades tecnológicas, os próprios Gruszynski e Capparelli criaram, ainda no ano 2000, o projeto

Ciberpoesia¹⁰, composto de 12 poesias visuais, em que o usuário pode simplesmente ver e deixar um comentário no mural de recados, e outros 10 ciberpoemas, em que o usuário é chamado a compor o poema arrastando ou clicando em elementos visuais dispostos na tela. Segundo os autores, o trabalho foi dividido em três fases. Primeiramente, foram criados 28 poemas visuais, convergindo técnica e esteticamente texto escrito com imagens do *design*, da pintura e de outros tipos de desenho. Na segunda fase, oito poemas visuais foram escolhidos para serem retrabalhados hipertextualmente por diferentes profissionais, e na terceira fase foi feita uma parceria com o estúdio web W3haus para o desenvolvimento do *site* e o planejamento de mais alguns ciberpoemas.

Do poema visual para o ciberpoema houve um grande caminho. Abria-se, ali, um espaço para a comprovação do que tinha sido apenas sugerido por diversos autores: o computador permite a realização da *Gesamtkunstwerk* sonhada por Richard Wagner e pelas vanguardas. Essas combinações de todos os *media computers* a nossa disposição são uma síntese de todos os outros meios eletrônicos prévios e também podem combinar texto e qualquer coisa que possa ser digitalizada. Conseqüentemente, sua primeira herança e forma vêm de artes que existiram previamente, não dos paradigmas contemporâneos. Ferramentas não são acessórios que manipulamos para nossos fins, mas conformam e circunscrevem o leque de nossas direções e expressões. (2000, p. 76).

Os autores mencionam alguns ciberpoemas, como *Zigue-Zague* – chamado pelos autores de uma “narrativa interativa”, pois há uma tela em que há opções dispostas em *links* para o usuário escolher a sequência – e *Chá*, este último destacado no site como “super interativo”, conforme demonstrado na figura abaixo.



Figura 9: Capa da seção de ciberpoemas do site ciberpoesia.com.br

Segundo os autores, “as possibilidades do hipertexto na ciberpoesia vão muito além da convergência de diferentes linguagens, elas abrem também uma janela para a

¹⁰ Disponível em <<http://www.ciberpoesia.com.br>>. Acesso em: 08 ago. 2011.

interatividade, isto é, a participação do navegador no poema”, e o ciberpoema *Chá* mostraria algumas dessas possibilidades, estabelecendo uma “zona de diálogo com o leitor que, se quiser apreender o poema, deverá agir e reagir e a cada ação/reação recriar um poema novo” (2000, p. 80).

Ao acessar o poema *Chá*, o usuário vê na tela do computador uma xícara de chá vazia, um bule, uma colherinha, um saquinho de chá e três imagens (um selo com um casal de beijando, estrelas e corações), que podem ser arrastadas para dentro da xícara. Quando o usuário estiver satisfeito, clica em “Pronto”, e se tiver esquecido de colocar água ou de colocar o saquinho, será avisado para fazê-lo. Depois, a colherinha move-se na tela, mexe o chá e “então tem-se surpresas inesperadas, como as sonoridades dos ingredientes para o chá ou do bule de cujo bico vertem letras” (2000, p. 80). A escrita do poema está na fumaça que sai da xícara, e realmente, dependendo dos três elementos que escolhemos colocar na xícara, essa fumaça tem formas, cores, movimentos e sons diversos. O texto, porém, permanece o mesmo: “Deixe a infusão / o tempo necessário / até que os nossos aromas / e os nossos sabores / se misturem”¹¹.



Figura 10: *Chá*, de Ana Cláudia Gruszynski e Sérgio Capparelli

É visível, em poemas como *Chá*, o potencial criativo das ferramentas e mídias

¹¹ Disponível em: <http://www.ciberpoesia.com.br/ciber_cha.htm>. Acesso em: 08 ago. 2011.

criadas a partir da nova tecnologia, mas parece fundamental questionarmos em que medida a interatividade de *Chá* é tão distinta daquela proposta por Cortazar há 45 anos com seu *Jogo da Amarelinha*¹², por exemplo. Tanto em um quanto em outro o texto escrito permanecerá o mesmo independente das ações do leitor, sendo que em Cortazar ainda há uma possibilidade de quebrar a linearidade, enquanto em *Chá* o texto se apresentará em movimento, mas como uma sequência linear. Afora isso, em ambos os textos a participação do leitor é incentivada mas dirigida, pois o leitor não poderá, por exemplo, criar um poema sem colocar o saquinho ou a água em *Chá*, assim como não compreenderá a história de Cortazar se não seguir a numeração já previamente planejada pelo autor. Sem falar que tampouco poderá, o leitor, acrescentar novos elementos não previstos anteriormente, como outras imagens na xícara ou novos capítulos no *Jogo da Amarelinha*.

“Interativo” como os cibepoemas de Gruszynski e Capparelli, mas com navegação diferenciada, o livro *online Dois Palitos*¹³, do escritor Samir Mesquita, põe o internauta diante de uma caixa de fósforos aberta, e cada clique nos fósforos apresenta um miniconto da caixa. Mais do que textos dispersos, a unidade de *layout* e a brincadeira com os palitos de fósforo põem o leitor diante de um projeto literário uno, assim como quando abrimos um livro de contos ou poesias: mesmo entendendo que os textos são independentes, sabemos que houve um cuidado de composição por parte do escritor que de alguma forma está refletido no objeto literário. A leitura em *Dois Palitos*, porém, é aleatória, e não sequencial, pois jamais poderemos saber qual miniconto surgirá da caixa.

¹² *O Jogo da Amarelinha* é um romance escrito por Julio Cortázar em 1963 e é considerado a principal obra do autor. Marcia Hoppe Navarro afirma que vários títulos de suas obras acentuam a tendência lúdica do notável escritor argentino, e define *Rayuela* como uma obra que “revolucionou a literatura latino-americana com um romance para ser lido em saltos, de um capítulo a outro, como se fosse o jogo da amarelinha que lhe dá o título”. Para a professora, a obra de Cortazar constitui-se em um “sólido legado contra o conformismo, a passividade e as convenções sociais, pois estas destroem a potencialidade última do ser humano e formam pessoas que se comportam de maneira automatizada, padronizada, tolhidas em sua criatividade” (2007, p. 162).

¹³ Disponível em <<http://www.samirmesquita.com.br/>>. Acesso em: 08 out. 2011.



Figura 11: *Dois Palitos*, do escritor Samir Mesquita

Projeto semelhante, mas que ao invés de contos trabalha com uma narrativa una, é o hiperconto *desfocado*¹⁴, de Mauro Paz. A obra também é uma narrativa em Flash e conta a história de um jovem rapaz, seus relacionamentos fugazes, seus sonhos, seus medos, sua angústia. A rapidez dos capítulos é também a rapidez da vida particular do protagonista e a rapidez da contemporaneidade como um todo. Formalmente, a história tem sete capítulos não lineares, cada um com um visual elaborado e completamente diferente e estratégias narrativas também distintas. No primeiro capítulo, um conjunto de fotos surge a cada frase, convertendo-se também elas numa narrativa própria. No segundo capítulo, Mauro usa a tradição do gênero epistolar, com o visual de uma carta manuscrita em que o leitor terá de clicar para virar as páginas. No terceiro capítulo, a personagem come um chocolate, e para ler o texto o usuário vai clicando em cada pedaço da barra de chocolate desenhada na tela. O quarto capítulo revela uma conversa por celular, com a imagem do aparelho e o texto surgindo na velocidade de nossos papos telefônicos. O quinto capítulo reproduz a notícia de jornal sobre o suicídio do protagonista, e clicando sobre trechos da notícia aparece, ao lado, o relato “real” do que teria acontecido, criando um interessantíssimo efeito de aprofundamento no texto. O sexto capítulo traz a simulação de uma chapa de ressonância magnética com várias imagens do cérebro do protagonista e, clicando sobre cada uma delas, uma frase surge como se fossem pensamentos caóticos da personagem no momento da morte. Por fim, no sétimo

¹⁴ Disponível em <<http://www.mauropaz.com.br/desfocado/menu.swf>>. Acesso em: 10 jan. 2010.

capítulo temos um clássico bilhete do suicida e um *MP3 Player* que, clicado, toca a trilha sonora do livro, a música “Vai”, da Banda Device.

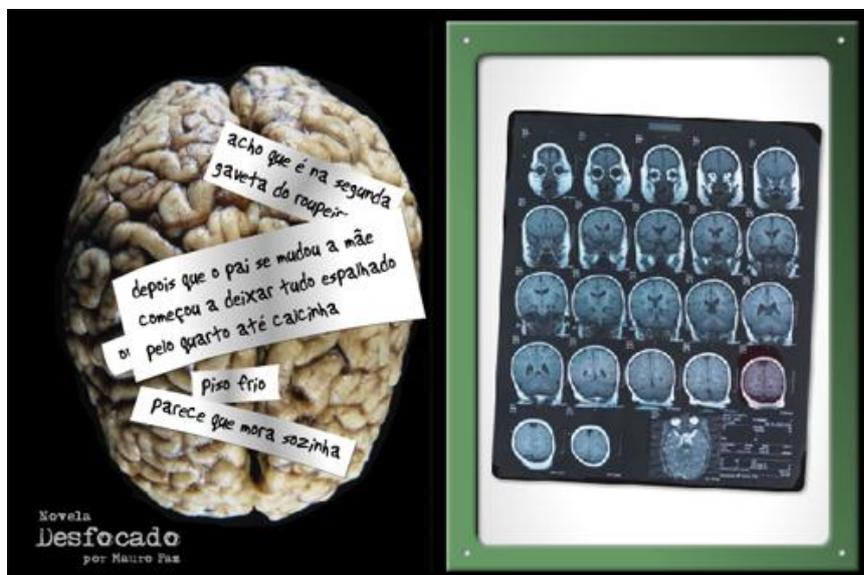


Figura 12: *Desfocado*, de Mauro Paz

“Desfocado” utiliza ferramentas próprias das novas tecnologias para criar um outro tipo de ilustração, uma ilustração visual, sonora e que ainda exige a participação do leitor, embora o leitor ainda seja guiado pelo texto de acordo com a intenção do autor. O texto, aqui, ainda é ser o cerne do “livro”, se podemos falar em livro, mas a ele são aliadas imagens, em movimento ou não, áudios, *hiperlinks*, interatividade e quebra da linearidade.

Experiência brasileira semelhante é a de Mauro Paz em seu *desfocado*¹⁵. A obra também é uma narrativa em Flash que conta a história de um jovem rapaz, seus relacionamentos fugazes, seus sonhos, seus medos, sua angústia. A rapidez dos capítulos é também a rapidez da vida particular do protagonista, e a rapidez da contemporaneidade como um todo. Formalmente, a história tem sete capítulos não lineares, cada um com um visual elaborado e completamente diferente e estratégias narrativas também distintas. Há cartas, SMS, notícias de jornal e até uma criativa lista cerebral, em que cada área do cérebro nos remete a algo que o personagem está pensando naquele momento.

¹⁵ Disponível em <http://www.mauropaz.com.br/desfocado/menu.swf>. Acesso em 10 de janeiro de 2010.

Em ambos os casos, porém, a narrativa está posta e o leitor não tem o poder de interferir no rumo dos acontecimentos. Já em experiência hipertextual que desenvolvemos com alunos de um curso de extensão em Narrativas para Web, na PUCRS, criamos uma história em que há oito possíveis finais, definidos a partir da escolha do leitor em três momentos decisivos. Publicado no site hiperconto.com.br, *Um Estudo em Vermelho*¹⁶ utiliza análise combinatória para que os finais necessariamente tenham relação com o caminho escolhido pelo leitor ao longo do texto. A história começa com um email enviado pelo leitor a um detetive informando que sua irmã sumiu. A partir daí o detetive responde sempre abrindo possibilidades, e se o leitor, por exemplo, afirmar que sua irmã é uma falsa, aceitar pagar o valor exorbitante pedido pelo detetive e quando perceber a fraude, ao invés de chamar a polícia, resolver enfrentar ele mesmo o homem, acabará descobrindo que tudo fora armado e a irmã àquela hora estará muito longe com seu amante, o detetive. Já se o leitor, achando que sua irmã é uma falsa, resolver não pagar o detetive e ainda enfrentá-lo sem a polícia, pegará ambos na cama e matará os dois.

O hiperconto seria 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.

Naturalmente esse tipo de trabalho nada mais é do que uma tentativa de explorar as novas ferramentas tecnológicas para produzir um texto literário narrativo, e a própria

¹⁶ Disponível em <http://www.hiperconto.com.br/estudoemvermelho/>. Acesso em 10 de janeiro de 2012.

intenção de criar o site hiperconto.com.br visa atrair outros autores de obras digitais para que enviem seus *links* e possamos, aos poucos, ter um corpus consistente desse tipo de produção em língua portuguesa. O termo hiperconto, antes de encerrar a questão, propõe sua abertura a medida que reconhece essa produção como literária mas distinta do conto tradicional, convertendo-se, talvez, num daqueles “novos gêneros interativos” preconizados por Douwe e Fokkema (2006, p. 229).

Para terminar, não poderíamos deixar de citar duas frases emblemáticas que nos relembram a infinitude não do livro, não do homem, mas da literatura. A primeira, de Calvino: “no universo infinito da literatura sempre se abrem outros caminhos a explorar, novíssimos ou bem antigos, estilos e formas que podem mudar nossa imagem do mundo” (1990, p. 20). A derradeira, de Borges: “talvez me enganem a velhice e o temor, mas suspeito que a espécie humana – a única – está por extinguir-se e que a Biblioteca perdurará: iluminada, solitária, infinita, perfeitamente imóvel, armada de volumes preciosos, inútil, incorruptível, secreta” (1998, p. 522).

Referências

BORGES, Jorge Luís. **Obras completas** (vol. 1). Vários tradutores. São Paulo: Globo, 1998.

CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio**. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAMPOS, Augusto de; CAMPOS, Haroldo de; PIGNATARI, Décio. **Teoria da Poesia Concreta**: textos críticos e manifestos de 1950-1960. São Paulo: Atelie Editorial, 2006.

CAPPARELLI, Sérgio; GRUSZYNSKI, Ana Cláudia; KMOHAN, Gilberto. Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia. *In*: **Revista FAMECOS** nº 13, 2000. p. 68-82.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro do leitor ao navegador**: conversações com Jean Lebrun. Trad. Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo:

Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1998.

DARNTON, Robert. **A questão dos livros**. Trad. Daniel Pelizzari. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

FOKKEMA, Douwe & IBSCH, Elrud. **Conhecimento e compromisso**: uma abordagem voltada ao problema dos estudos literários. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2006.

HAYLES, Katherine. **Literatura Eletrônica**: novos horizontes para o literário. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global, 2009.

NAVARRO, Márcia Hoppe. CORTÁZAR, Julio. *In*: MASINA, Léa (org.). **100 autores que você precisa ler**. Porto Alegre: L&PM, 2007. p. 161-163.

RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tânia (orgs.). **Questões de literatura na tela**. Passo Fundo: Editora UPF, 2010.

_____. **“Os novos horizontes da literatura”**. *In*: HAYLES, Katherine. **Literatura Eletrônica**: novos horizontes para o literário. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global, 2009.

ZILBERMAN, Regina. **Fim do livro, fim dos leitores?** 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2001.