



Prezado autor

Essas questões foram elaboradas com a finalidade de compor a documentação de suas obras, mapeadas e documentadas pelo projeto (CNPq 405609/2018-3) Repositório da Literatura Digital Brasileira. Interessa-nos reunir informações gerais, a respeito da sua carreira e de qual espaço a produção digital ocupa nela, a fim de compreender melhor o campo, emergente, da literatura digital brasileira. Interessa-nos, também, conhecer os detalhes técnicos e os processos criativos das suas obras que fazem parte do nosso mapeamento, a fim de compor o quadro contextual das obras. As questões abaixo são sugestões para a condução da entrevista. Sinta-se à vontade para incluir quantas informações forem necessárias para que suas obras, seus processos criativos e suas opções e dificuldades técnicas sejam descritas da melhor maneira possível pelo Repositório.

A primeira versão do Repositório, denominado ATLAS da literatura digital brasileira, está disponível online. Esperamos contar com as suas sugestões e críticas para o aperfeiçoamento do arquivo.

Rejane Rocha (Coordenadora do projeto e líder do Grupo de Pesquisa Observatório da Literatura Digital Brasileira).



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 possibilidades 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

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
010

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

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.