

## Como ler os textos literários na era da cultura digital?

Edgar Roberto Kirchof<sup>1</sup>

Desde as décadas de 1980 e 1990, a tecnologia digital tem se tornando cada vez mais popular e acessível a uma vasta camada da população mundial. Devido às facilidades proporcionadas por esse tipo de tecnologia para produção, distribuição e consumo de informação, a cultura contemporânea está se tornando cada vez mais atrelada ao computador (em seus vários e cambiantes formatos) bem como a inúmeros aparelhos móveis (*tablets*, celulares, livros eletrônicos, entre outros), o que tem levado alguns pensadores a postularem o termo “cultura digital” para pensar a contemporaneidade. Manovich (2001, p. 70), por exemplo, afirma que a cultura com a qual o sujeito contemporâneo se relaciona é cada vez mais uma “cultura codificada na forma digital”. Isso significa que o modo como nos relacionamos com as informações que consumimos hoje está marcado pelo modo como funcionam as tecnologias e as mídias digitais, o que modifica várias de nossas práticas anteriormente vinculadas às mídias analógicas, inclusive a prática de escrever e ler obras literárias.

A tecnologia digital é o resultado de uma longa trajetória de evolução tecnológica, tendo se tornado possível devido à fusão de dois principais domínios: tecnologias de mídia e de cálculo. Ainda no século XIX, ao mesmo tempo em que Louis Daguerre desenvolvia, na França, um tipo de mídia capaz de reproduzir e fixar imagens, o *daguerreótipo*, Charles Babbage desenvolvia, na Inglaterra, um aparelho destinado a processar dados armazenados em uma memória mecânica, seu famoso *Analytical Engine*. Enquanto a invenção de Babbage deu sequência a inventos cada vez mais refinados destinados ao cálculo, a invenção de Daguerre possibilitou o desenvolvimento de uma série de mídias de imagem, como a fotografia e o cinema, por exemplo. A convergência desses dois domínios, no século XX, permitiu que qualquer informação (imagem, texto ou som) pudesse ser transformada em representações numéricas, disponíveis em aparelhos de computação.

Conforme Manovich (2001, p. 19), assim como a imprensa, no século XVI, e a fotografia, no século XIX, exerceram um impacto revolucionário sobre a cultura e a sociedade modernas, as assim chamadas novas

---

<sup>1</sup> Doutor em teoria da literatura e professor no Programa de Pós-Graduação em Educação e Estudos Culturais da Universidade Luterana do Brasil (Ulbra), Canoas, RS, Brasil. E-mail: [ekirchof@pq.cnpq.br](mailto:ekirchof@pq.cnpq.br)

mídias ou mídias digitais estão transformando radicalmente a sociedade contemporânea. Manovich chega a afirmar que a atual revolução é ainda mais intensa que as anteriores, pois as mídias digitais são capazes de impactar não apenas todos os estágios da comunicação – desde a produção, a manipulação, o armazenamento, a distribuição – mas também todo e qualquer tipo de texto: textos verbais orais ou escritos, imagens inertes ou em movimento, sons e construções espaciais. De fato, com a tecnologia digital, qualquer signo pode ser armazenado e processado em uma velocidade jamais antes imaginada, com recursos igualmente surpreendentes de manipulação, e consumido quase instantaneamente em qualquer parte do mundo onde haja algum aparelho de computação conectado à rede mundial de computadores.

No âmbito da distribuição e do consumo desses textos, as transformações desencadeadas pela tecnologia digital não são menos impactantes. Primeiro porque o próprio livro impresso pode ser substituído por suportes eletrônicos: computadores e *laptops* hoje dividem a cena com uma variedade de aparelhos móveis, os quais convergem de tal forma que, muitas vezes, não é possível diferenciar um *tablet* de um celular ou de um livro eletrônico. A maior facilidade para o consumo, contudo, deve-se ao canal de distribuição dos textos através desses diferentes aparelhos. Enquanto o texto impresso está atrelado à materialidade do papel, o texto digital é composto por códigos digitais, os quais correspondem, em última análise, a representações numéricas que podem transitar de forma quase instantânea através da rede mundial de computadores. Evidentemente, essa facilidade modifica não apenas o modo como um texto é produzido, acessado, armazenado, disponibilizado e comercializado, mas também o modo como é lido.

### **Novas mídias, novas literaturas**

De que forma esse universo afeta a literatura? Em primeiro lugar, o surgimento do ciberespaço, onde estão situados virtualmente todos os textos digitais, propiciou grande liberdade para a produção e a divulgação de textos literários, pois, além de não acarretar custos significativos na maior parte dos casos, não há qualquer regulação ou controle editorial para se publicar uma obra em *blogs* ou em *sites* da internet. O mercado editorial é regulado por uma cadeia de agentes e práticas de controle – como editores,

críticos literários, pesquisas sobre público-alvo e custos, entre outros –, enquanto no ciberespaço qualquer autor interessado em divulgar sua obra pode construir um *blog*, um *site* pessoal, mas também pode publicar seus textos em *blogs* e *sites* especializados.

Karnal (2014, p. 399) esclarece que “há no Brasil, hoje, uma produção intensa de poesia e poetas novos que surgiram muito em razão da internet. Se por um lado há baixa produção e consumo desse gênero no mercado editorial impresso, por outro lado há milhares de *blogs*, muitos *sites* e revistas *on-line*”. Segundo Karnal, antes da proliferação de *blogs* e *sites*, a revista eletrônica *Germina Literatura* – que já está há 16 anos *on-line* e agrega 650 autores, muitos dos quais também cultivam *blogs* pessoais – foi pioneira ao divulgar o trabalho de novos poetas na internet. Ainda segundo a autora, outros espaços significativos são o portal *Cronópios*, lançado em 2004 para divulgar a produção literária brasileira de jovens escritores, e o *site Escritoras Suicidas*, lançado em 2005 como uma publicação eletrônica bimestral composta de 38 poetas regulares e outras poetas convidadas.

Nas discussões acadêmicas, ao mesmo tempo em que essa liberdade aparentemente ilimitada para produzir e divulgar literatura na internet tem sido celebrada como uma revolução democratizante quanto à produção e à leitura literária no novo milênio (Landow, 2006), também tem sido responsabilizada pelo suposto “desaparecimento do livro impresso” e pelo correspondente declínio da cultura literária tradicional. A seguinte citação do pesquisador Vicente Luis Mora (2013, p. 1) exemplifica a segunda visão: “Os livros estão desaparecendo. [...] A codificação do livro em bits produz o perigo de nos perdermos em intrincadas madressilvas de publicidade inócua e acreditarmos que apenas aqueles livros amplamente vendidos e bem colocados nas livrarias [...] são os que existem”.

Ao contrário do que apregoam tanto as previsões eufóricas quanto as pessimistas, o que parece estar ocorrendo é uma convergência entre a cultura do suporte impresso e a dos meios digitais. Esse fenômeno pode ser exemplificado, entre outros, pelo fato de que alguns escritores hoje iniciam suas atividades literárias no ciberespaço e acabam chamando a atenção da crítica especializada, o que lhes rende a publicação e a divulgação de suas obras também em suporte impresso. Na listagem que Karnal (2014) realizou de escritores da revista digital *Germina Literatura*, por exemplo, encontram-se nomes entrementes já publicados em livros impressos, tais como Ricardo Aleixo (Prêmio Jabuti, 2012),

Adriana Lisboa (ex-Escritora Suicida, com várias premiações, incluindo o Prêmio José Saramago, 2010). Do *site Escritoras Suicidas* podem ser destacadas Andrea Del Fuego, vencedora do Prêmio José Saramago em 2011, Carola Saavedra, finalista do Prêmio Jabuti, vencedora do Prêmio APCA (2008) e do Prêmio Raquel de Queiroz (2010).

Uma das primeiras reações do mercado editorial a esse novo cenário foi oferecer versões digitalizadas dos livros impressos para compra e venda, o que se tem intensificado sobretudo após a popularização dos assim chamados *e-readers*, ou livros eletrônicos, mas também dos *tablets* e dos celulares de última geração.<sup>2</sup> De fato, o mercado editorial tem aprendido não apenas a conviver com, mas também a tirar vantagens das inúmeras transformações fomentadas pelo universo digital. O pesquisador norte-americano Jim Collins (2010) demonstrou que grandes empresas norte-americanas, como a Barnes & Noble Superstore e a Amazon, entre outras, têm mobilizado estratégias que lançam mão de diferentes mídias e suportes para vender e promover seus livros, tanto em formato digital quanto impresso, os quais agora são colocados no mesmo tipo de “balcão” no qual são vendidos filmes, programas de televisão e outros produtos midiáticos. Esse processo é movido por uma sinergia impressionante entre editoras, indústria cinematográfica, televisão e internet, todas visando a formar um público cada vez maior capaz de consumir livros literários juntamente com outros produtos culturais.

Jenkins (2006, p. 235) notou que as mídias corporativas reconheceram muito cedo o potencial do ciberespaço para a ampliação de seus públicos consumidores, promovendo um tipo específico de cultura participativa, e o campo literário não deixa de estar submetido a essa mesma lógica. A facilidade com que uma obra digitalizada pode migrar por diferentes plataformas de mídia e, inclusive, hibridar-se com outros textos e

---

<sup>2</sup> A primeira pesquisa sobre produção e venda de conteúdo digital feita pelo setor editorial brasileiro foi realizada em 2011 pela Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas (Fipe) por encomenda da Câmara Brasileira do Livro (CBL) e do Sindicato Nacional dos Editores de Livros (SNEL). Segundo os resultados mais recentes, a venda de *e-books* aumentou em 3,5 vezes de 2011 para 2012, mas o valor total das vendas ainda não chega a 1% do faturamento total do setor. Durante o 4<sup>o</sup> Congresso Internacional CBL do Livro Digital, foi realizada uma pesquisa entre os participantes sobre temas como direitos autorais, perspectivas comerciais e relação entre impresso e digital. Um dos dados apresentados é que 58% dos editores entrevistados ainda se sentem inseguros em relação ao formato técnico que adotariam se entrassem nesse mercado, o que se caracteriza como uma das principais razões que ainda impedem a expansão do livro digital no mercado brasileiro (Relatório CBL, 2013). No entanto, essa reticência dos editores não tem impedido o surgimento de algumas narrativas digitais criadas especificamente para crianças brasileiras.

imagens usando-se ferramentas de manuseio relativamente simples está produzindo, também no campo literário, o que Jenkins (2006) denomina de *convergência* entre diferentes culturas, nesse caso, principalmente entre a cultura literária, a cultura das mídias e a cultura comercial ou corporativa. Collins denomina esse novo universo híbrido de “nova ecologia midiática”, na qual a relação pessoal do leitor com seu livro se transforma cada vez mais em uma “atividade exuberantemente social, seja através de verdadeiros clubes de leitura, clubes televisivos de leitura, salas de bate-papo na internet, seja através do conjunto de rituais envolvidos na ida para o Barnes & Noble” (Collins, 2010, p. 4).

Além disso, o fácil manuseio de diferentes plataformas de mídia também tem fomentado um fenômeno literário denominado de “transmídia” por Jenkins, um tipo de narrativa que se desenvolve por meio de espaços como *blogs*, jogos eletrônicos, clubes de leitura, metaversos, *sites* de *fan fiction*, livros digitais (*e-books*) autônomos, entre vários outros. Segundo Jenkins (2006, p. 97),

na forma ideal de uma narração transmidiática, cada mídia realiza o que é capaz de fazer melhor – de modo que uma narrativa poderia ser introduzida em um filme, expandida através da televisão, de romances e de histórias em quadrinhos; seu universo poderia ser explorado através de jogos ou experimentado como a atração de um parque de diversões. Cada entrada precisa ser autossuficiente, de modo que você não precisa ter visto o filme para apreciar o jogo, e vice-versa.

Atualmente, esse fenômeno tem sido explorado tanto por corporações interessadas em ampliar seus públicos de consumidores quanto por artistas, escritores e sujeitos autônomos interessados em novas formas de experimentação literária. Em 2009, por exemplo, a agência BeActive lançou um *thriller* transmídia no Brasil, em parceria com a empresa OiTelecom, intitulado *Castigo final*. O nó da narrativa girava em torno de oito mulheres encarceradas em um presídio de segurança máxima no Rio de Janeiro, e os leitores eram instigados a procurar por pistas em diferentes plataformas que ajudassem a prevenir que as prisioneiras fossem assassinadas. Essa narrativa desenvolveu-se por meio de séries de TV, vídeos no Youtube, Facebook, Orkut, Twitter, três canais do Flickr com cem fotos, oito *blogs* e um *Alternative Reality Game* (ARG), jogo de realidade alternativa, incluindo *websites*, mensagens de texto, *e-mails*, mensagens de voz, entre vários outros (Gambarato, 2014, p. 100).

A tecnologia digital não permite apenas “digitalizar” todo e qualquer texto já existente em suporte impresso ou utilizar diferentes plataformas de mídia para construir narrativas transmídia. Ela também permite “produzir” textos de maneiras antes impossíveis. Com inúmeros programas existentes, é possível criar textos híbridos e dinâmicos que mesclam recursos de hipertexto, multimídia, hipermídia, interatividade, agregando som, letras, imagens, movimento e possibilidade de ler utilizando múltiplas plataformas. Além de estarem sujeitos à manipulação algorítmica, Manovich (2001) esclarece que tais textos possuem um caráter modular, permitem a automação de várias operações, podem existir em versões infinitamente diferentes e transitam simultaneamente entre códigos de computação e códigos culturais. Inicialmente, tais possibilidades chamaram a atenção imediata de poetas e artistas ligados a movimentos de vanguarda e, mais recentemente, têm se tornado também objeto de crescente interesse do mercado editorial voltado para grandes públicos.

A crítica literária dedicada aos estudos da literatura digital tem insistido fortemente na necessidade de distinguir obras propriamente digitais de obras digitalizadas. Santos e Sales (2012, p. 22) ressaltam que as obras digitalizadas “não mantêm nenhuma correspondência mais profunda com o meio digital, apenas utilizam ferramentas digitais de editoração, em formato de livro impresso, de obras que seguem rigorosamente as mesmas lógicas do meio impresso”. Esclarecem, ainda, que obras literárias digitais não repetem os mesmos efeitos estéticos consolidados na tradição literária, mas impõem “outra forma de entendermos suas poéticas, não só à luz de suas técnicas artísticas e estéticas específicas, mas, agora também, a partir de suas condições de contorno tecnológicas” (Santos e Sales, 2012, p. 19). Por essa razão, os autores sugerem que o termo “literatura digital” seja preservado para designar obras cuja proposta poética, de fato, esteja integrada às especificidades das tecnologias digitais, podendo o fenômeno de obras transpostas ser tratado, segundo os autores, como “literatura em meio digital”.

Historicamente, as primeiras experimentações poéticas com linguagem de computação foram realizadas na década de 1950 pelo grupo liderado pelo filósofo e matemático alemão Max Bense, o qual, à época, estava sob forte influência das reflexões em torno da cibernética, introduzidas por Norbert Wiener. Quando o departamento de informática onde Bense

trabalhava adquiriu o computador batizado de Zuse 22, o próprio Max Bense encorajou um de seus alunos, Theo Lutz, a programar o computador com um número determinado de palavras retiradas do romance *Castelo*, de Franz Kafka, e com algumas estruturas sintáticas simples, com base nas quais a máquina deveria compor “textos poéticos estocásticos”. Trata-se do primeiro experimento do qual se tem conhecimento com literatura propriamente digital (Antonio, 2008, p. 89).

Max Bense fazia parte de um movimento literário que também se tornou popular no Brasil a partir da década de 1950, denominado concretismo, o qual possuía, como um de seus principais objetivos, expandir a literatura em direção a sistemas semióticos não verbais, explorando aspectos icônicos e indexicais na produção poética. Assim, no Brasil, não deveria causar espanto o fato de os primeiros experimentos com literatura propriamente digital terem sido realizados justamente pelos poetas concretistas. Como afirma o próprio Augusto de Campos (2006),

Décio foi um dos primeiros intelectuais a falar de cibernética, e foi também o introdutor da semiótica peirciana e da teoria da informação no Brasil. Haroldo falou de “obra de arte aberta” antes de Umberto Eco. E no prefácio aos meus poemas em cores da série *Poetamenos* (1953) eu dizia: “Luminosos ou filmletras, quem os tivera?”, imaginando a projeção cinética de palavras em luz e cor. [...] A poesia concreta estava sintonizada com essas prospecções tecnológicas. [...] Quando os computadores chegaram, foi só deitar e rolar.

Apesar da importância do concretismo para as discussões sobre a relação da literatura com sistemas de signos não verbais, as quais continuam sendo extremamente relevantes no contexto da crítica literária voltada para a literatura digital, a produção brasileira de obras digitais não se resume a esse tipo de proposta estética. A migração e a respectiva adaptação de poemas concretos para o ambiente digital caracterizam o que Antonio (2008, p. 184) denomina de “poesia-migrante”, ou seja, trata-se de poemas compostos originalmente para serem impressos e adaptados posteriormente com linguagem de computador.

O poema “Bomba”, de Augusto de Campos, por exemplo, havia sido publicado originalmente na década de 1980 e se baseava em um jogo sonoro e visual estabelecido entre as palavras “poema” e “bomba”. Na versão impressa, a ideia de uma explosão é construída iconicamente por meio da disposição e do tamanho das letras, que parecem estar em

movimento. Ainda na década de 1980, também foi produzida uma versão holográfica para esse mesmo poema, e em 1997, utilizando o programa *Flash*, Augusto de Campos produziu uma versão multimídia, que pode ser acessada em seu *site* oficial.<sup>3</sup>



**Figura 1** – Versão animada do poema “Bomba”, de Augusto de Campos

Na versão digital, as letras movimentam-se de fato e vão aumentando de tamanho na medida em que partem de um epicentro – o qual remete à origem da explosão – em direção às bordas da tela. Simultaneamente, existe uma narração verbal que intercala a enunciação das palavras “bomba” e “poema” sob o pano de fundo de sonoridades que lembram bolhas explodindo ou água fervilhando.

É importante destacar que já existe um corpo relativamente extenso de obras literárias digitais produzidas por poetas e artistas brasileiros, as quais não compartilham da estética concretista. Apenas a título de exemplo, a obra *Volta ao fim*,<sup>4</sup> de Alckmar Luiz dos Santos e Wilton Azevedo, é construída com base na concepção estética de uma “escrita expandida”, pela qual os registros do som, da imagem e da palavra se

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://www2.uol.com.br/augustodecampos/bomba.htm>>.

<sup>4</sup> A obra pode ser acessada pelo Youtube em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gUHLuxDukqA>>.

estendem cada um na direção dos demais, formando uma teia complexa e orgânica de efeitos estéticos e sentidos polissêmicos. Embora essa obra se aproxime da vídeo-arte – diferindo de várias outras produções digitais, muitas das quais pressupõem alguma interação do leitor com a própria materialidade da obra –, *Volta ao fim* desafia o leitor a realizar uma leitura-experiência de diferentes linguagens integradas de tal forma que o todo não se resume à mera soma das partes. Nas palavras de Sales e Azevedo (2012, p. 60),

estamos diante de uma mídia que, manipulada por artistas, já nos ensinou algo sobre nossa própria condição de leitores. E sentados diante dessas escrituras expandidas, diante dessas faces sonoras, desses versos táteis e das imagens em movimentos analógico-digitais (programadas em *softwares*), podemos redescobrir uma beleza que não nos remeta apenas às explicações acerca do quanto a literatura e a arte nos transformam, mas que também nos proporcione encantamentos pelas cores, consistências e percepções corporais. Um rosto que nos fala com a voz dos olhos, com o silêncio da boca que se articula ora em gritos surdos, ora em mudez assumida.

Não é possível dar conta da produção brasileira de literatura digital em um breve artigo – sob pena de serem cometidas muitas injustiças –, embora possam ser destacados poetas e artistas como Gilberto Prado, Alckmar Luiz dos Santos, Wilton Azevedo, Chico Marinho, Jorge Luiz Antonio, Lucio Agra, Sérgio Cappareli, Ana Cláudia Gruszynski, E. M. de Melo e Castro, Marcelo Spalding, entre muitos outros. Também pode ser destacado, nesse contexto, o Núcleo de Pesquisas em Informática, Literatura e Linguística (NUPILL), que tem fomentado de maneira consistente não apenas a produção, como também a crítica da literatura digital no Brasil.

Antônio realizou um inventário bastante amplo da produção de literatura digital brasileira, tendo sugerido uma classificação baseada em nove tipos de negociações com processos digitais: a *Poesia-programa*, que utiliza programas de computação para produzir textos estocásticos; a *Infopoesia*, caracterizada por poemas visuais que migram para o ambiente computacional; a *Poesia-computador*, praticada principalmente no final dos anos 1970 e início dos anos 1980, cujas criações são produzidas utilizando-se programas de computador; a *Poesia hipertextual/hipermídia*, que se distingue dos demais tipos porque já pressupõe a existência da internet e, portanto, lança mão de recursos hipertextuais e hipermidiáticos; a *Poesia*

*internet*, que corresponde à versão poética do que outros autores denominam de “texto colaborativo”: poemas ou partes de poemas enviados para *sites* que formam comunidades de autores/leitores; a *Poesia interativa, colaborativa e performática*, também baseada na criação de redes e comunidades, que pressupõe não apenas o envio de poemas ou versos, mas uma efetiva interação com o computador e a rede, por meio da qual o navegador participa da própria criação poética; a *Poesia-código*, formada com base na experimentação com linguagem computacional; a *Poesia-migrante*, que caracteriza releituras e adaptações de poemas verbais ou visuais, sendo muito frequentemente realizada por poetas ligados ao movimento concretista; por fim, Jorge Luis Antônio chama de *Poesia performática híbrida* aquelas formas poéticas caracterizadas pela hibridação com os mais diversos meios e formatos semióticos ligados ao tempo, ao espaço, ao movimento, à ação, à tridimensionalidade, ao cheiro e, frequentemente, à presença do próprio poeta.<sup>5</sup>

Enquanto, no Brasil existe uma produção intensa de poemas digitais, nos Estados Unidos e em países europeus de fala inglesa a ênfase tem recaído sobre a produção de ficção digital. Nesse contexto, a pesquisadora norte-americana Nancy Katherine Hayles (2008) identificou duas fases: a fase da ficção hipertextual, que predominou nas décadas de 1980-1990, cujas obras estão muito atreladas ao programa de produção de narrativas hipertextuais denominado *Storyspace*; a fase da literatura digital contemporânea ou pós-moderna, que se consolidou a partir de 1995.

Segundo Hayles, essa produção mais recente não está tão baseada na estrutura do hipertexto, mas faz amplo uso das possibilidades multimodais da web. Recentemente, a pesquisadora Astrid Ensslin acrescentou uma terceira fase à tipologia de Hayles (Ensslin, 2014, p. 73). Para ela, existe uma terceira geração de ficção digital, caracterizada pela noção de “cibertexto” ou “texto ergódico”,<sup>6</sup> um tipo de obra digital próxima dos jogos eletrônicos e que requer, para a leitura, uma atividade mais lúdica e exploratória do leitor.

---

<sup>5</sup> Devido ao escopo deste artigo, não é possível apresentar exemplos para essa tipologia. Para definição mais acurada e exemplos de cada tipo de poema digital elencado, verificar Antonio (2008).

<sup>6</sup> Na obra *Cybertext: perspectives on ergodic literature* (1997), Espen Aarseth propõe os conceitos cibertexto – um neologismo criado com base no termo *cibernética*, conforme Norbert Wiener – e *ergódico*, retomando o lexema grego *ergon* e *hodos* para se referir ao tipo de trabalho e de caminho que o leitor de textos digitais deverá realizar para a leitura, os quais são diferentes no caso de textos impressos.

Por fim, o pesquisador norueguês Hans Kristian Rustad chegou a propor uma quarta geração, definida como “literatura das mídias sociais”. Rustad se refere a obras não apenas produzidas e lidas em redes sociais – como poemas do Facebook e narrativas do Twitter –, mas a obras nas quais a própria plataforma é utilizada como parte integrante da estrutura expressiva (Bell, Ensslin e Rustad, 2014, p. 10).

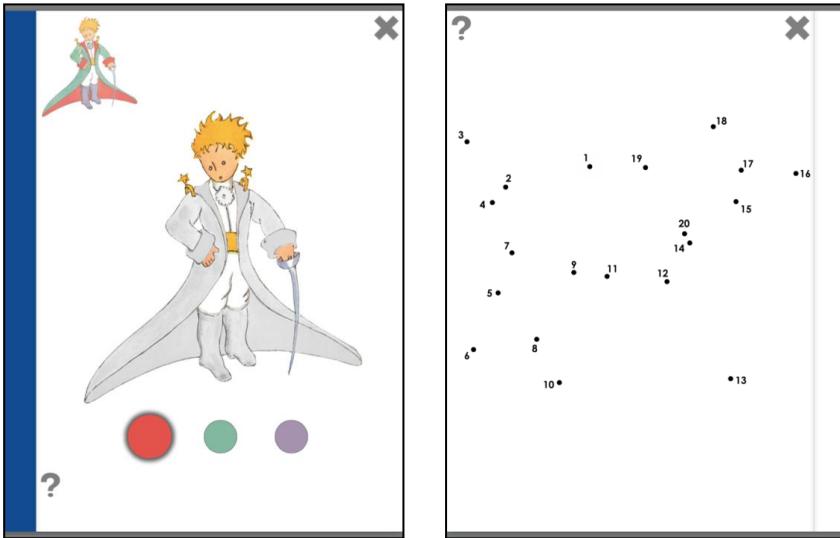
Apesar de variadas, criativas, desafiadoras e frequentemente provocativas, obras de literatura propriamente digital têm circulado principalmente em ambientes acadêmicos e em espaços comprometidos com a divulgação de experimentações com linguagem estética, artística e literária, atingindo, portanto, públicos restritos, geralmente elitizados. Até pouco tempo, o mercado editorial parecia ignorar ou simplesmente desconsiderar esse tipo de produção, preferindo focar suas estratégias de vendas em textos e livros digitalizados ou adaptados com alguns hiperlinks destinados a ajudar na leitura, mas não integrados esteticamente ao conceito das obras. No entanto, provavelmente devido ao impacto positivo das vendas obtidas nos primeiros anos em que foram disponibilizados os *tablets* e os *e-readers* para consumo (Yokota, 2013, p. 443), recentemente o mercado editorial passou a considerar, embora de modo ainda tímido, também o potencial de vendas ligado à produção de obras propriamente digitais a serem lidas em aparelhos móveis. Grande parte dessa produção destina-se ao público infantil, caracterizando-se como narrativas produzidas ou adaptadas utilizando-se recursos que as tornam multimidiáticas e, em alguns casos, hipermidiáticas.

É importante destacar que nesse mercado de obras para aparelhos móveis há dois principais tipos de livros disponíveis para compra: livros digitais e App livros. Enquanto os primeiros se caracterizam como livros transpostos para o ambiente digital com programas que permitem imitar a estética do livro impresso (ePub e PDF, por exemplo), os segundos são criados como aplicativos, o que os torna multimídiais, hipermidiiais e, por vezes, interativos. Conforme esclarece Jucá (2015, s.p.),

os livros digitais infantis podem ser adquiridos nas livrarias iBook Store e Google Play Livros, principalmente, mas também há outros aplicativos de leitura vinculados a livrarias. Já os App livros e os Apps jogos dividem espaço nas muito mais povoadas App Store e Google Play.

Geralmente, os App livros fornecem ao leitor a alternativa de leitura com ou sem narração automática. No entanto, o que mais chama atenção

em tais obras é a presença de recursos de multimídia ao longo das histórias, o que as torna repletas de pequenas animações, muitas das quais permitem que o leitor infantil realize desde atividades simples – como mover certas figuras de um lado para o outro ou ativar sons e falas com o toque do dedo sobre a tela – até atividades mais complexas – como participar de um jogo para que a história siga seu rumo. Muitos desses aplicativos são tão hipermediáticos que poderiam ser mais apropriadamente classificados como jogos eletrônicos. Por essa razão, Marisa Lajolo (Jucá, 2015) esclarece que “todo livro digital interativo é um aplicativo, mas nem todo aplicativo é um livro digital interativo”. Na Figura 2 é possível visualizar dois joguinhos presentes no App livro *O Pequeno príncipe*, de Antoine Saint-Exupéry, com texto traduzido para o português por Ferreira Gullar.



**Figura 2** – Printscreen da tela do App livro *O Pequeno príncipe*, de Antoine Saint-Exupéry, com atividades lúdicas

Em âmbito internacional, já existem algumas iniciativas voltadas para o estímulo à produção de obras digitais infantis com elevada qualidade estética. Nesse sentido, deve ser destacada a Feira de Bolonha do Livro Infantil, que em 2012 criou o Prêmio Digital Ragazzi com a finalidade de reconhecer realizações em aplicativos digitais para crianças. Em 2014, foi lançada na Feira o Bologna Digital, cuja finalidade

é incentivar estúdios de tecnologia a produzirem aplicativos, produto e conteúdo digital de qualidade. No Brasil, foi realizada uma primeira experiência nessa direção por ocasião do no 57º Prêmio Jabuti, quando foi anunciada a categoria experimental Livro Infantil Digital.

Entretanto, até o momento, muitos App livros disponíveis em livrarias digitais parecem muito mais alinhados com uma intenção comercial e não tão comprometidos com uma elaboração estética refinada. Devido à forte proximidade com o mercado, frequentemente as intenções comerciais desses aplicativos são tão explícitas que acabam obliterando sua qualidade estético-literária. Diante dessa dificuldade, as pesquisadoras catalãs Cristina Correro e Neus Real (2014) sentiram a necessidade de elaborar um panorama de obras consideradas realmente adequadas para serem utilizadas na educação infantil, avaliando questões estéticas, éticas e cognitivas relacionadas à infância.

### **Novos textos, novas leituras?**

Quais as implicações e as consequências dessas transformações desencadeadas pela tecnologia digital para a leitura dos textos literários? Em que medida um leitor formado pela cultura do livro impresso será capaz de ler e fruir obras disponíveis em um ambiente que parece interpelar o leitor para acessar inúmeros outros tipos de textos e textualidades ao mesmo tempo? Em suma, existem estratégias específicas para se ler um texto literário em ambiente digital?

As discussões sobre a leitura diante desse cenário se iniciaram praticamente junto com o surgimento do computador, tornando-se mais intensas com a popularização da internet, pois logo se percebeu que a migração dos textos (em todos os seus gêneros e tipos) para o espaço digital acarretaria muito mais do que uma mera transposição de suporte. Ainda na década de 1950, o grupo de Bense e os poetas concretistas estavam sob forte influência da Teoria da Informação, na qual eram enfatizadas possibilidades funcionais quanto à utilização de máquinas e artefatos eletrônicos para a comunicação e para a resolução de problemas. Experimentações estético-literárias eram vistas frequentemente como oportunidades para testar possibilidades de erros e acertos, cujos resultados poderiam ser aplicados, futuramente, em operações científicas e em projetos de natureza prática e funcional. O próprio Theo Lutz, ao relatar sobre o projeto *Castelo*, de Kafka, sugeriu que essa experimentação

poderia servir como uma espécie de laboratório capaz de facilitar a produção futura de outros textos estocásticos:

Nesse ponto, gostaria de relatar sobre um programa conduzido por mim, recentemente, na grande máquina de calcular eletrônica ZUSE Z 22, no Centro de Cálculos da Escola Superior de Stuttgart. A máquina foi utilizada para a produção de textos estocásticos, ou seja, orações cujas palavras são determinadas ao acaso [...] Nosso programa tinha a tarefa de assumir a produção de textos estocásticos, que em geral é bastante trabalhosa. Antigamente, tais textos eram definidos na medida em que se escolhiam e juntavam orações ou partes de orações através de dados ou de outros processos aleatórios. [...] Com a existência desse tipo de gerador, a questão dos textos estocásticos está resolvida em sua essência (Lutz, 2012, p. 42).

Nas décadas de 1980 e 1990, quando os computadores finalmente se tornaram acessíveis a grandes públicos, proliferaram discursos muito eufóricos sobre o potencial das mídias digitais para a leitura e a aprendizagem. O teórico francês Pierre Lévy se tornou um dos principais arautos dessa tendência, chegando a fazer uma espécie de tipologia histórico-evolutiva sobre a relação do homem com o saber tomando por base as tecnologias utilizadas como suportes de comunicação. Segundo Lévy (1999), as sociedades ágrafas cultivavam um saber prático, mítico e ritualizado, encarnado pela própria comunidade. Mais tarde, o desenvolvimento da escrita teria feito com que o conhecimento fosse deslocado do corpo humano para o livro, que acabou se tornando uma fonte única e transcendente de autoridade: a Bíblia, o Corão, os clássicos, etc. Um terceiro estágio evolutivo, ainda segundo Lévy, teria surgido com a impressão dos livros, após Gutenberg, possibilitando a emergência da biblioteca e da enciclopédia. Lévy acredita que a enciclopédia teria produzido uma cultura de conhecimento baseada no sistema totalizante e na abstração do saber, a qual teria predominado até o momento da emergência das tecnologias digitais, que passaram a desestruturar tanto a autoridade supostamente inquestionável do livro quanto os sistemas rígidos das enciclopédias.

No campo específico da literatura, um dos entusiastas mais renomados e conhecidos das novas formas de leitura é o norte-americano George P. Landow. Na terceira edição de seu entrementes já clássico *Hipertext* (*Hypertext 3.0*), Landow (2006, p. 125) afirma que o hipertexto “infringe o poder do escritor, removendo parte dele e transferindo-o para

o leitor". Fazendo eco às teses de Lévy, para Landow e seus correligionários, portanto, a leitura promovida pela cultura da escrita é monológica e autoritária, pois concentra toda a atividade de construção do texto nas mãos do autor. O hipertexto, por sua vez, na medida em que conta com a participação do leitor para que a própria escrita se realize, seria democrático e, conseqüentemente, capaz de conferir poder ao leitor. É importante destacar que as teses de Landow conseguiram inspirar uma série de pensadores na década de 1990 – e muitos até os dias de hoje –, culminando na teoria de que o hipertexto seria uma alternativa ideal não apenas no campo literário e pedagógico, em sentido restrito, mas, inclusive, no campo social e político (Yoo, 2007, p. 22). Nas palavras do próprio Landow (2006, p. 345), "o hipertexto materializa as teses sobre a necessidade de formas políticas e de governo que sejam não hierárquicas, multicêntricas e abertas".

Em contraposição a essa tendência tão celebratória e eufórica quanto à leitura em meios digitais, principalmente a partir dos anos 2000, vários autores passaram a afirmar justamente o contrário do que vinham apregoando Lévy e Landow até então: em vez de expandir nossas capacidades cognitivas, a leitura de textos digitais em hipertexto e hiperímídia estaria prejudicando gravemente nossa atenção e nossa habilidade para realizar reflexões profundas sobre um mesmo tema. Autores como o filósofo francês Bernard Stiegler e o neurobiólogo alemão Martin Spitzer, entre vários outros, vêm afirmando que a "virada da atenção profunda na direção da hiperatenção promovida pelas psicotecnologias modernas como videogames, arquivos de MP3 e o Facebook leva à atenção sem reflexão" (Simanowski, 2014, p. 201).

Nicholas G. Carr é um dos autores mais conhecidos atualmente a destacar os efeitos negativos relacionados à leitura de textos digitais. Para ele, a leitura de textos em hiperímídia, ao contrário do que afirmam Lévy e Landow, estaria enfraquecendo a capacidade de concentração e de contemplação do leitor, pois enquanto os textos impressos seriam capazes de inspirar uma leitura concentrada, linear e densa, a hiperímídia encorajaria uma leitura demasiadamente rápida e superficial, da qual se retém pouca informação, uma vez que tudo seria apresentado de forma muito rápida e volátil. Segundo Carr (2010, p. 20),

como McLuhan sugeriu, as mídias não são apenas canais de informação. Elas fornecem a matéria para o pensamento, mas também moldam o processo do pensamento. E o que a internet

parece estar fazendo é enfraquecer a minha capacidade de concentração e contemplação. Esteja eu *on-line* ou não, a mente, agora, espera receber as informações da mesma forma como a internet a distribui: em uma corrente de partículas que se movem rapidamente. Antigamente, eu era um mergulhador no meio de um mar de palavras. Agora, eu deslizo pela superfície como um sujeito dirigindo um *jet ski*.

Diante dessa polarização tão acentuada que vem matizando as principais discussões sobre o assunto, a teórica norte-americana Nancy Katherine Hayles (2012) passou a defender, recentemente, uma posição intermediária segundo a qual o leitor contemporâneo precisa desenvolver estratégias de leitura que levem à sinergia entre habilidades mais vinculadas à leitura em suporte impresso e outras mais vinculadas à leitura em suporte digital. Basicamente, Hayles parte do pressuposto de que a leitura bem-sucedida de uma obra literária tradicional (como *Frankenstein*, de Mery Shelley, por exemplo) demanda a mobilização de estratégias de leitura que preconizam a atenção profunda, ao passo que a leitura de textos em hipermídia demanda estratégias que privilegiam a construção de associações realizadas com base em um fluxo muito grande e rápido de informação. Fundamentada nos estudos literários predominantes no meio anglo-saxão, Hayles denomina o primeiro tipo de leitura de *close reading* (leitura profunda). O segundo tipo de leitura, por sua vez, é denominado de *hyper reading* (hiperleitura), com base no conceito proposto pelo teórico James Sosnoski.

É interessante notar que, embora seja uma das críticas literárias mais entusiasmadas da atualidade com relação ao futuro da literatura digital, Hayles não desautoriza e tampouco nega as deficiências e os perigos listados por Carr quanto à leitura em hipermídia. De fato, Hayles não apenas concorda com, também amplia o argumento de que a hiperleitura pode comprometer a capacidade de concentração e a atenção profunda do leitor, com base em estudos e experimentos realizados principalmente no âmbito das ciências cognitivas. No entanto, diferente de Carr, Hayles não está disposta a compartilhar a conclusão segundo a qual há apenas perdas e nenhum ganho com a hiperleitura. Segundo a autora, estamos vivendo uma fase em que há uma correlação entre transformações epigenéticas do cérebro motivadas pela evolução de novas modalidades de escrita e leitura na web, e nesse novo cenário, “tanto a atenção profunda quanto a hiperatenção possuem suas vantagens próprias” (Hayles, 2012, p. 69).

A atenção profunda, na visão de Hayles, é essencial para lidar com fenômenos complexos, tais como teoremas matemáticos, obras literárias desafiantes e composições musicais complexas. Por sua vez, a hiperatenção é útil porque confere ao leitor flexibilidade para alternar entre diferentes correntes de informação, compreensão rápida da essência de um texto ou capacidade de se movimentar rapidamente dentro e por meio de um conjunto muito grande de textos. As estratégias de leitura vinculadas ao primeiro tipo de atenção têm sido amplamente ensinadas em cursos de teoria da literatura e crítica literária, sob a rubrica do que Hayles denomina de *close reading*. No Brasil, talvez esse campo se defina melhor como o estudo de aspectos estruturais e estilísticos das obras literárias. As estratégias de leitura vinculadas à hiperatenção, por sua vez, são chamadas por Hayles de *estratégias de hiperleitura* e compreendem atividades cognitivas como consultas de pesquisa (por exemplo, uma busca no Google), leitura dinâmica (*skimming*), ligação entre *links*, seleção rápida (*pecking*) – retirar apenas alguns itens que formam um texto mais longo, justaposição (quando várias janelas são abertas, permitindo ler vários textos ao mesmo tempo) e varredura (*scanning*) – quando se lê rapidamente, por exemplo, em um *blog*, para identificar apenas os itens de interesse.

Além disso, Hayles ainda defende a existência de um terceiro tipo de leitura, a saber, a leitura computacional ou mecânica (*human-assisted computer reading*), para se referir à leitura realizada por algoritmos computacionais que analisam padrões em conjuntos de textos tão grandes que se tornam impossíveis de serem analisados por seres humanos. O tipo de leitura realizada por um computador pode abranger desde algoritmos relativamente simples – destinados a contar as palavras mais frequentes de um texto ou de um conjunto de textos – até programas mais complicados, capazes de identificar estruturas complexas, comparar e traduzir enunciados, aprender a partir de leituras anteriores.

Tanto o argumento conciliador de Hayles quanto as posições polarizadas de Landow e de Carr correm o risco de promover o que Raymond Williams denominou de “determinismo tecnológico” ao se referir às teorias de Macluhan nas décadas de 1960 e 1970. Em sua obra dedicada à televisão, publicada originalmente em 1974, Williams questionou a concepção amplamente aceita na época – e para a qual certamente Macluhan contribuiu deveras – de que a televisão teria transformado de tal forma a cultura e a sociedade a ponto de ter criado

“um novo mundo, uma nova sociedade, uma nova fase da história” (Williams, 2004, p. 1). Enquanto McLuhan defendia a posição segundo a qual cada nova tecnologia é capaz de operar transformações socioculturais profundas por meio dos efeitos gerados sobre a sensibilidade coletiva, Williams insistia na tese de que não há absolutamente nada na própria tecnologia que seja capaz de gerar transformações culturais ou sociais, uma vez que estas ocorrem em um contexto de intenções sociais mais amplas e historicamente situadas. Por essa razão, Williams considerou a visão de McLuhan uma espécie de “determinismo tecnológico”.

No caso das discussões atuais sobre leitura em meio digital, esse tipo de determinismo pode se manifestar de duas maneiras. Primeiro, na crença de que um suporte de leitura teria o poder, isoladamente, de desencadear transformações diretas sobre o leitor e a sociedade em que está inserido. A única diferença entre Landow e Carr, nesse sentido, é que o primeiro acredita que o meio digital produz um leitor mais ativo, mais participativo e integrado de forma mais democrática na sociedade, ao passo que o segundo acredita que a hipermídia transforma o leitor em um sujeito superficial (não por acaso, seu livro intitula-se *The shallows*) e incapaz de realizar reflexões profundas sobre um mesmo assunto.

Um segundo tipo de determinismo caracteriza-se pelo uso mecânico de estratégias de (hiper)leitura para um texto, de acordo com o suporte em que é produzido ou está disponibilizado. Seguindo esse raciocínio, seria lógico e desejável que textos em hipermídia fossem lidos e analisados com o uso de estratégias de hiperleitura. Embora Hayles acredite que o ambiente digital estimula a hiperatenção e os textos literários em suporte impresso estimulam predominantemente a atenção profunda, ela própria admite que tanto as estratégias de hiperleitura quanto as de leitura profunda precisam ser mobilizadas por qualquer leitor competente de literatura digital. Conforme seu relato, ao desenvolver um projeto de leitura da obra digital *Patchwork girl* com um grupo de alunos, estes ficaram chocados quando ela lhes informou que uma leitura adequada dessa obra demandaria em torno de dez horas. Além disso, Hayles também relata que a análise de *Patchwork girl* exigiu atenção profunda dos alunos em relação às suas estratégias, estrutura, forma, retórica e temáticas: “Neste caso, letramentos já existentes relacionados à literatura impressa foram utilizados para promover e estender o letramento digital” (Hayles, 2012, p. 78).

Tendo em vista a complexidade envolvida no ato de ler e interpretar, estratégias derivadas exclusivamente do suporte no qual a obra é produzida e lida, embora úteis em certos níveis de leitura, podem ser limitadoras caso sejam tomadas como suficientes para dar conta de todo o processo interpretativo. Conforme o relato de Hayles sobre a análise de *Patchwork girl*, é possível concluir que uma leitura que leve em conta a proposta poética de qualquer obra digital, embora também demande novos métodos e teorizações, não pode prescindir de estratégias já consolidadas no campo da teoria da literatura pelo simples fato de que, mesmo se tratando de experimentos híbridos, se trata ainda de linguagem estético-literária.

Nesse contexto, acredito que é fundamental ultrapassar noções restritivas de leitura, fundamentadas exclusivamente na decodificação das mensagens e/ou no reconhecimento dos sistemas e dos suportes utilizados para a escrita. Soares (2004, p. 6) esclarece que desde a década de 1980 há uma forte tendência, tanto no cenário internacional como no Brasil, de “reconhecer e nomear práticas sociais de leitura e de escrita mais avançadas e complexas que as práticas do ler e do escrever resultantes da aprendizagem do sistema de escrita”. Essa tendência tem sido identificada com base no conceito de letramento. De forma simplificada, o letramento (ou letramentos) recobre “um conjunto muito diversificado de práticas sociais situadas que envolvem sistemas de signos, como a escrita ou outras modalidades de linguagem, para gerar sentidos” (Rojo, 2009, p. 10). Em poucos termos, mais do que a simples aquisição de habilidades ligadas à leitura e à escrita, o letramento pressupõe o uso dessas habilidades em um determinado contexto social.

Em um livro dedicado ao estudo de novos letramentos na cultura digital, Kress (2003, p. 1) destacou dois principais deslocamentos relacionados à cultura contemporânea: o amplo deslocamento do domínio da escrita (que durou alguns séculos) para o domínio da imagem e o deslocamento do domínio da mídia “livro” para o domínio da mídia “tela”. Após afirmar que ambos os deslocamentos estão produzindo, juntos, uma revolução quanto aos usos e aos efeitos do letramento e de modos associados de representar e significar, o autor levantou duas perguntas: “Qual o futuro provável do letramento?” “Quais os efeitos culturais e sociais mais prováveis, em ampla escala, dessa mudança?”

Não creio ser possível fornecer, neste momento, respostas seguras e muito menos definitivas às perguntas de Kress, mas acredito que o futuro

dos efeitos culturais e sociais dessa mudança dependerão, em grande parte, do tipo de letramento ou letramentos que predominarem no ensino da leitura, da literatura digital bem como de todas as demais manifestações literárias em ambiente digital. A formação de leitores capazes de se apropriarem das novas textualidades produzidas e disponibilizadas no universo digital demanda um investimento em múltiplos letramentos, os quais deverão abarcar variadas práticas e usos que envolvem tais fenômenos. Visto que não é possível fazer justiça à complexidade e à importância dessa questão em um breve artigo, finalizo esta reflexão com algumas sucintas considerações sobre a necessidade de investir simultaneamente no letramento literário e no letramento digital.

A insistência de instituições como as escolas e as universidades em realizar cursos de letramento literário para ajudar leitores incipientes a interagirem melhor com as estruturas de sentido de obras literárias impressas deriva do fato de que a linguagem estético-literária comumente não produz mensagens evidentes ou óbvias. Também no caso da literatura digital, é essencial ter em conta que se trata, antes de tudo, de textos cuja discursividade é regida pelas especificidades da linguagem estético-literária, mesmo que sua manifestação concreta se dê por meio de uma estrutura baseada em multimídia ou hipermídia e em diferentes suportes. Toda mensagem estética e literária, independentemente do suporte no qual é produzida, é estruturada de modo ambíguo com relação ao sistema de expectativas que é o código a que pertence, o que a torna aberta por excelência, demandando do leitor um elevado grau de atividade cooperativa. Ao propor alternativas para o letramento literário, Cosson (2014, p. 29) afirma que

ao contrário do que acreditam os defensores da leitura simples, não existe tal coisa. Lemos da maneira como nos foi ensinado, e a nossa capacidade de leitura depende, em grande parte, desse modo de ensinar, daquilo que nossa sociedade acredita ser objeto de leitura.

Por essa razão, também as novas formas literárias da cultura digital demandam um letramento que permita compreender a dimensão propriamente literária dessas obras.

Além disso, visto que as obras digitais incorporam características específicas das mídias digitais à sua própria estrutura significativa, formar leitores capazes de se beneficiarem desse bem cultural também pressupõe investir em letramento digital. Segundo Coscarelli e Ribeiro (2011, p. 9), a cultura escrita estabilizou gêneros textuais como

a carta, o conto, o bilhete, o anúncio classificado, a notícia de jornal, o editorial ou o artigo científico; a cultura escrita digital (mais do que digitalizada) reconfigurou certos gêneros e originou outros tantos, conhecidos hoje como o *e-mail*, a conversa de *chat*, os gêneros postados em *blogs* e os textos produzidos para webjornais. [...] Letramento digital é o nome que damos, então, à ampliação do leque de possibilidades de contato com a escrita também em ambiente digital (tanto para ler quanto para escrever).

A compreensão de grande parte dos efeitos literários e dos sentidos produzidos em obras digitais requer a compreensão de códigos e textualidades específicas do universo digital; portanto, o leitor de obras digitais necessita de algum nível de letramento digital. Nesse sentido, as melhores análises críticas de obras digitais têm sido justamente aquelas que estabelecem diálogos entre conhecimentos já consolidados no campo da teoria literária e teorizações relativas às questões específicas do ambiente e da tecnologia digital. Em um livro recente dedicado a apresentar metodologias viáveis para análise de obras de literatura digital, os organizadores Bell, Ensslin e Rustad (2014, p. 7) propõem uma perspectiva multifocal, a qual deve permitir pensar sobre “a interação estética entre a hiperatenção e a atenção profunda”. Segundo os autores, “nós precisamos considerar o texto, mas nós também precisaremos levar em consideração atributos específicos da mídia, tais como *design* de interface, a mecânica de *software* em comparação com a mecânica do *hardware*, *links*, imagens, sons e assim por diante” (Bell, Ensslin e Rustad, 2014, p. 7).

Por fim, acredito ser fundamental escapar de perspectivas deterministas tanto na leitura quanto na teorização sobre obras literárias digitais e outras manifestações literárias no ciberespaço. O pesquisador britânico David Buckingham (2010) chamou atenção para o fato de que muitos teóricos que discutem o letramento digital atualmente enfatizam a necessidade de aprendizagem de um conjunto mínimo de capacidades que habilitem o usuário a operar com eficiência diferentes *softwares* ou a realizar tarefas básicas de recuperação de informações. Como alternativa a esse tipo de letramento digital funcional, o autor propõe um letramento digital crítico, o qual deverá ajudar o leitor a se perguntar não apenas pelo manuseio, mas também pelas fontes da informação disponível, pelos interesses de seus produtores e pelas formas como ela representa o mundo. Para Buckingham, é importante

perguntar como esses desenvolvimentos tecnológicos estão relacionados a forças sociais, políticas e econômicas mais amplas.

O letramento digital crítico poderá ajudar o leitor a se perguntar pelos contextos mais amplos em que ocorrem a produção e o consumo das obras, levando em consideração relações de poder implicadas nesses processos. Nessa perspectiva, é necessário perguntar, de início, pelas diferenças socioeconômicas, geográficas e linguísticas dos sujeitos quanto ao acesso e à efetiva participação nesse novo cenário. Além disso, é importante perguntar também pelo papel das grandes corporações de mídia quanto à definição do que é e será produzido e distribuído em larga escala. No caso dos aplicativos vendidos para crianças, por exemplo, é possível notar o predomínio de um visível apelo para o consumo de jogos eletrônicos e de outros produtos, frequentemente embutido na própria configuração estrutural de muitas obras. Como o mercado editorial interfere nesse processo? Qual o papel dos artistas e dos autores nesse mercado? Qual o espaço destinado a países periféricos como o Brasil no mercado internacional de livros digitais? Que tipo de representações hegemônicas serão colocadas para circular em escala global quanto a relações étnico-raciais, de gênero, de nacionalidade, de classe social, de pertencimento linguístico? Essas são apenas algumas das inúmeras provocações que podem e devem ser fomentadas por letramentos permeados por uma perspectiva crítica.

## Referências

ANTONIO, Jorge Luiz (2008). *Poesia eletrônica: negociações com os processos digitais*. São Paulo: Veredas; Belo Horizonte: Cenários.

ASRSETH, Espen (1997). *Cybertext: perspectives on ergotic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.

BELL, Alice; ENSSLIN, Astrid; RUSTAD, Kristian (2014). From theorizing to analyzing digital fiction. In: BELL, Alice; ENSSLIN, Astrid; RUSTAD, Kristian. *Analyzing digital fiction*. New York: Routledge. p. 3-17.

BUCKINGHAM, David (2010). Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. *Educação e Realidade*, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/edu\\_realidade](http://www.ufrgs.br/edu_realidade)>.

CAMPOS, Augusto (2006). O poeta do concreto e do eletrônico. *Zero Hora*, Porto Alegre, 25 mar. 2006. Caderno de Cultura.

- CORRERO, Cristina; REAL, Neus (2014). Panorâmica de la literatura digital para la educación infantil. *Textura*, Canoas, n. 32, p. 224-244, set./dez.
- ENSSLIN, Astrid (2014). *Literary gaming*. Massachusetts: MIT Press.
- CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO (2014). *Relatório anual 2013*. São Paulo: Via Imprensa.
- CARR, Nicholas (2010). *The shallows*. New York: W.W. Norton & Company.
- COLLINS, Jim (2010). *Bring on the books for everybody*. How literary culture became popular culture. Durham: Duke University Press.
- COSCARELLI, Carla; RIBEIRO, Ana Elisa (2011). *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. 3. ed. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica.
- COSSON, Rildo (2014). *Letramento literário: teoria e prática*. São Paulo: Contexto.
- GAMBARATO, Renira R. (2014). Transmedia storytelling in analysis: the case of final punishment. *Journal of Print and Media Technology Research*, v. 3, p. 95-106, Jun.
- HAYLES, N. Katherine (2012). *How we think*. Digital media and contemporary technogenesis. Chicago: University Press.
- HAYLES, N. Katherine (2008). *Electronic literature: new horizons for the literary*. Indiana: University of Notre Dame.
- JENKINS, Henry (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- JUCÁ, Marcelo (2015). Repórter Pipoca entrevista Marisa Lajolo. *Blog Pipoca Azul*. On-line. Disponível em: <<http://goo.gl/UzMM2B>>. Acesso em: 1º nov. 2015.
- KARNAL, Adriana Riess (2014). O dialogismo em Bakhtin: uma análise do movimento poético no *cyberspace*. *Language and Culture. Acta Scientiarum*, v. 36, n. 4.
- KRESS, Gunther (2003). *Literacy in the New Media age*. New York: Routledge.
- LANDOW, George P. (2006). *Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- LÉVY, Pierre (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34.
- LUTZ, Theo. Textos estocásticos (2012). In: KIRCHOF, Edgar Roberto. *Novos horizontes para a teoria da literatura e das mídias: concretismo, ciberliteratura e intermedialidade*. Canoas: Editora da Ulbra. p. 41-46.
- MANOVICH, Lev (2001). *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press.

MORA, Vicente Luis (2013). La desaparición del libro (¿y de la literatura?). *Revista Internacional del Libro, Digitalización y Bibliotecas*, v. 1, n. 2.

ROJO, Roxane (2009). *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola.

SAINT-EXUPÉRY, Antoine ([s.d.]). *O pequeno príncipe*. Tradução de Ferreira Gullar. São Paulo: Agir. Aplicativo.

SALES, Cristiano de; AZEVEDO Wilton (2012). A literatura digital e sua escritura expandida: uma reflexão sobre a obra *Volta ao Fim*. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*, n. 20, p. 49-62.

SANTOS; Alckmar Luiz dos; SALES, Cristiano de (2012). Notícia da atual literatura brasileira digital. *Outra Travessia*, v. 13, p. 16-28.

SIMANOWSKI, Roberto (2014). Reading digital fiction: from hypertext to timeline. In: SIMANOWSKI, Roberto. *Analyzing digital fiction*. New York: Routledge, p. 197-206.

SOARES, Magda (2004). Letramento e alfabetização: as muitas facetas. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, n. 25, p. 5-17.

WILLIAMS, Raynold (2004). *Television: technology and cultural form*. New York: Routledge.

YOKOTA, Junko (2013). From print to digital? Considering the future of picture books for children. In: GRILLI, G. (Ed.). *Bologna: fifty years of children's books from around the world*. Bologna: Bononia University Press. p. 443-449.

YOO, Hyun-Joo (2007). *Text, hypertext, hypermedia: ästhetische möglichkeiten der digitalen literatur mittels intertextualität, interaktivität und intermedialität*. Würzburg: Königshaus & Neumann.

Recebido em dezembro de 2014.

Aprovado em junho de 2015.

## resumo/abstract/resumen

### Como ler os textos literários na era da cultura digital?

Edgar Roberto Kirchof

Este artigo apresenta um panorama das principais transformações do campo literário devido ao surgimento da tecnologia digital e aborda algumas discussões

e teorizações sobre leitura de obras literárias nesse novo contexto. As principais transformações apresentadas são a liberdade propiciada pelo ciberespaço para produzir e publicar textos em *blogs* e *sites*, a produção e o consumo de literatura na cultura da convergência, o fenômeno transmídia, a literatura digitalizada e a literatura digital, aplicativos produzidos para aparelhos móveis. Em seguida, apresentam-se algumas das principais concepções sobre leitura literária no universo digital. São abordadas inicialmente as discussões motivadas pela Teoria da Informação ainda nas décadas de 1950 e 1960, a polarização entre uma visão celebratória e uma visão apocalíptica, a partir da década de 1990, a concepção conciliadora de Nancy Katherine Hayles, que propõe um modelo que leve à sinergia entre habilidades mais vinculadas à leitura em suporte impresso (leitura profunda) e outras mais vinculadas à leitura em suporte digital (hiperleitura). Por fim, após alertar para o perigo do determinismo tecnológico em discussões polarizadas sobre a leitura no universo digital, o artigo finaliza defendendo a posição segundo a qual a leitura literária na era digital requer investimento em múltiplos letramentos, destacando-se o letramento literário e o letramento digital.

**Palavras-chave:** literatura digital, cultura da convergência, transmídia, letramento.

### **How to read literary texts in the age of digital culture?**

Edgar Roberto Kirchof

In this article I present an overview of the major changes in the literary field due to the emergence of digital technology and I approach some theories about reading literary works in this new context. The main changes that I approach are as follows: the freedom afforded by cyberspace to produce and publish literary texts on blogs and sites; the production and consumption of literature in the convergence culture; transmedia; digitized and digital literature; book apps. In addition I introduce some theories about literary reading in the digital universe. I begin by addressing the discussions motivated by Information Theory, still in the 50's and 60's. Then I present the polarization between a celebratory and an apocalyptic perspective from the 90s, the conciliatory approach by Nancy Katherine Hayles, who proposes a model based on the synergy between skills related to reading in print (close reading) and skills related to reading in the digital format (hyper reading). Finally, after warning of the danger of technological determinism in polarized discussions about reading in the digital universe, I conclude this article by defending the position that literary reading in the digital age requires investment in multiple literacies, especially in literary literacy and in digital literacy.

**Keywords:** digital literature, convergence culture, transmedia, literacies.

## ¿Cómo leer los textos literarios en la era de la cultura digital?

Edgar Roberto Kirchof

El presente artículo presenta un panorama de las principales transformaciones del campo literario debido al surgimiento de la tecnología digital y aborda algunas discusiones y teorizaciones sobre lectura de obras literarias en ese nuevo contexto. Las principales transformaciones presentadas son la libertad propiciada por el ciberespacio para producir y publicar textos en blogs y sitios, la producción y el consumo de literatura en la cultura de la convergencia, el fenómeno transmídia, la literatura digitalizada y la literatura digital, aplicativos producidos para aparatos móviles. En seguida, se presentan algunas de las principales concepciones sobre lectura literaria en el universo digital. Son abordadas inicialmente las discusiones motivadas por la Teoría de la Información, aun en las décadas de 50 y 60, la polarización entre una visión celebratoria y una visión apocalíptica, a partir de la década de 90, la concepción conciliadora de Nancy Katherine Hayles, que propone un modelo que lleve a la sinergia entre habilidades más vinculadas a la lectura en soporte impreso (lectura profunda) y otras más vinculadas a la lectura en soporte digital (hiperlectura). Por fin, después de alertar para el peligro del determinismo tecnológico en discusiones polarizadas sobre la lectura en el universo digital, el artículo finaliza defendiendo la posición según la cual la lectura literaria en la era digital requiere inversiones en varios letramientos, destacándose el letramiento literario y el letramiento digital.

**Palabras clave:** literatura digital, cultura de la convergencia, transmídia, app libros, lectura, letramientos.