

## LITERATURA ELETRÔNICA E TEXTUALIDADE DIGITAL

Marina Burdman da Fontoura  
marinabdf@hotmail.com  
<http://lattes.cnpq.br/5534710877988857>

### RESUMO

Com o avanço das tecnologias digitais, tem-se novas ferramentas para elaborar narrativas no âmbito virtual. Levando isso em conta, pretende-se identificar como as chamadas obras de literatura eletrônica podem nos ajudar a entender o surgimento de outros modos de produção literária em rede. Embora ainda não se identifique claramente uma estética típica da produção em plataformas digitais, nota-se, já nos primeiros trabalhos de literatura eletrônica, questões ainda pertinentes para pensar possíveis caminhos para a textualidade digital.

**Palavras-chave:** literatura eletrônica; hipertexto; textualidade digital.

A questão das possibilidades de inovação da narrativa literária no meio digital é levantada de forma recorrente por teóricos que estudam o ciberespaço. Especula-se sobre quais seriam as formas típicas das narrativas produzidas online, o que elas herdariam do meio impresso e o que, nesse contexto, se modificaria ou se criaria de novo. Para entender a configuração do meio literário na internet, é preciso notar que algumas das características que marcam o ambiente digital não são exclusivas dele, mas acompanham transformações no cenário cultural como um todo, sendo o deslizamento de narrativas entre suportes e o diálogo entre áreas da produção cultural fatores cada vez mais presentes na arte contemporânea. Sabe-se que o meio artístico se caracteriza cada vez mais pela interseção entre campos da produção cultural, pela migração de narrativas entre suportes e pela hibridização dos gêneros artísticos.

Com a internet, algumas das características desse cenário se potencializam, apontando para um maior diálogo entre diferentes linguagens e, assim, para outras formas de elaboração de narrativas. Com o papel de destaque que o computador e a internet assumem no cenário cultural contemporâneo, vê-se uma série de relações, combinações e recombinações de textos que permitem novos olhares sobre a produção literária. O trânsito do leitor entre páginas online, incentivado pelo uso de links, além de

promover a possibilidade de quebra da linearidade narrativa, pode também chegar a unir tempos distintos em um mesmo espaço. No âmbito online, tem-se diversas ferramentas para facilitar a exploração desses recursos narrativos, que acabam promovendo outras maneiras de elaborar discursos. É preciso ressaltar que também há a possibilidade de exploração dos conceitos de tempo e espaço em outros meios, como no impresso e no audiovisual, porém o que se percebe aqui é que se torna cada vez mais simples fazê-lo, devido principalmente a essas ferramentas oferecidas pelo computador.

Na internet, há um crescente número de textos que dialogam entre si e também com obras veiculadas em outras plataformas. Seja sob a forma de textos escritos, fotografias, áudios ou vídeos, nota-se uma relação cada vez mais complexa entre os conteúdos produzidos incessantemente na rede. Para citar apenas exemplos relacionados ao meio literário, veem-se diversos textos fazendo referência uns aos outros em blogs e sites, autores e leitores comentando livros impressos, elaborando críticas e resenhas em vídeo no YouTube e também gravando áudios no formato de *podcasts* para falar sobre obras. Nas redes sociais, leitores e autores compartilham links e comentam leituras de textos antigos ou recentes, chegando a falar sobre livros que ainda estão em produção. Nesse cenário, o leitor desliza entre diversos textos e tem acesso a inúmeras possibilidades de discurso, que se ampliam a cada segundo. As leituras se misturam de acordo com o interesse de quem produz e de quem navega na rede, formando conexões infinitas entre textos, vídeos e imagens produzidas por autores, leitores ou editores.

Nesse quadro, torna-se importante pensar como têm sido explorados criativamente, no campo das narrativas, os recursos disponíveis nas plataformas online. É preciso, então, distinguir o percurso da pessoa que navega aleatoriamente pelas páginas online, que pode ou não formar uma narrativa, do conteúdo que, de forma consciente, é produzido explorando tais recursos. O primeiro é não intencional, já o segundo é um caminho percorrido tanto pelo autor quanto pelo leitor com o objetivo de construir ou fruir uma narrativa literária a partir de conexões entre os vários conteúdos presentes na rede. Aqui, as noções de autor e de leitor também se embaralham, sendo muitas vezes possível que qualquer pessoa que navegue online interfira na criação do texto.

A facilidade para elaborar essas conexões, com conteúdos que podem ser recortados e inseridos em diferentes contextos e espaços, portanto, torna possível a existência de novas experiências para quem produz e para quem consome literatura no âmbito virtual. Nessa lógica que organiza a produção artística armazenada na rede, além da questão espacial, em que textos e paratextos têm na quebra de linearidade uma possível ferramenta de exploração literária, compartilhamentos e postagens também podem retomar e unir textos antigos a outros mais recentes, misturando inclusive as noções de passado, presente e futuro.

Analisando a produção literária online, surge a questão da tentativa de elaboração de uma estética própria dessas obras. Teóricos como Lev Manovich (2015) manifestam uma preocupação em refletir sobre a existência de características estéticas comuns a trabalhos produzidos nas plataformas digitais. Isso nos leva à tarefa de analisar parte desse conteúdo levando em conta elementos como hiperlinks, *hashtags* e obras publicadas em redes sociais, que, dependendo de como forem utilizados, podem começar a sinalizar uma estética da produção literária veiculada nessas plataformas.

Além disso, como a produção de textos online fica geralmente armazenada e o acesso a ela se torna mais simples, é possível pensar diversas formas de combinação e reutilização de textos visando a produção de conteúdo literário. Isso incentiva novos usos para procedimentos como o de montagem e colagem, já presentes no meio artístico antes mesmo da invenção de computadores. Desse modo, ao ter acesso a esses conteúdos armazenados por meio de ferramentas de indexação e mecanismos de busca, o produtor também vê a possibilidade de unir, de forma criativa, textos produzidos em diferentes épocas. O leitor, além de seguir o caminho idealizado pelo criador da narrativa, também pode, dependendo da plataforma em que navega, acrescentar novos dados à obra e, assim, contribuir ainda mais tanto para sua ampliação quanto para o crescimento desse arquivo virtual.

Uma forma já conhecida e estudada de produção literária feita exclusivamente para ser veiculada em computadores é a chamada literatura eletrônica, que é frequentemente associada a videogames e outros meios de entretenimento virtuais. Apesar de apresentar características próprias e de já ter sido ensaiada a elaboração de teorias inclusive sobre

gêneros narrativos dentro da categoria, ainda é difícil caracterizar o que seria ou não um texto de literatura eletrônica. No entanto, é importante notar que, mesmo que muitas dessas teorias tenham sido elaboradas quando os computadores ainda eram uma novidade a ser explorada pelo público, a literatura produzida e veiculada no meio digital até hoje mantém muitas características citadas na época. Isso é, ela aponta em direção a uma quebra da linearidade narrativa e também explora de forma frequente a questão do tempo em rede, fatores que já podiam ser sentidos nos primeiros trabalhos de literatura eletrônica.

Desse modo, é preciso recorrer a esse conceito para que se possa investigar algumas das características das narrativas online hoje, que, embora por meio de outros caminhos, conservam parte da estética identificada por teóricos e autores de literatura eletrônica. O estudo da literatura produzida no meio digital passa inevitavelmente por ela, que é responsável também por alguns dos primeiros trabalhos literários veiculados no computador e, assim, contribui para a discussão sobre a produção de conteúdo no espaço virtual e também nos ajuda a entender as diferentes formas de disposição desses textos nas plataformas digitais.

Segundo Katherine Hayles, o texto de literatura eletrônica é um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador. Isso é, não se trata apenas de um texto veiculado na plataforma digital, mas, sim, de um conteúdo cuja produção só é possível nesses meios. A literatura eletrônica tem como objetivo utilizar recursos próprios do computador como potências de criação literária e, por isso, tem seus limites tensionados com o campo da programação digital. Hayles aponta inclusive que alguns gêneros de literatura eletrônica são conhecidos pelos *softwares* utilizados para desenvolvê-los. O código da programação, portanto, faria parte da obra assim como o código da linguagem, sendo essa uma produção ao mesmo tempo técnica e literária.

Ainda segundo ela, para compreender as estratégias de expressão da literatura eletrônica, é preciso ter em mente que seu texto é um objeto híbrido, que herda características de diversas áreas e desenvolve também procedimentos próprios. Hayles afirma:

Ao mesmo tempo, e porque 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 e de forma organizada. (HAYLES, 2009, p. 21)

Considerando tais características, surgem para o autor, para o crítico e para o leitor dúvidas e inquietações sobre como explorar e avaliar a produção eletrônica, não estando definido se ela constitui um campo regido por regras próprias ou se deveria ser levada em conta ainda de acordo com critérios do meio impresso. Para Hayles, os leitores chegam à obra digital com expectativas formadas no impresso e com um conhecimento extenso sobre suas convenções. A literatura eletrônica, nesse cenário, ainda segundo ela, deveria preencher essas expectativas ao mesmo tempo em que as transforma de acordo com outros motores da literatura contemporânea citados acima, como jogos e desenhos gráficos. Seria preciso, portanto, reconhecer os novos aspectos que o meio literário adquire no ambiente digital sem que fosse necessário abandonar recursos dos modos tradicionais de entendimento da linguagem.

Sendo o texto de literatura eletrônica um objeto híbrido, nota-se uma clara semelhança entre alguns de seus gêneros com o videogame ou os jogos de computador. Hayles, citando a ficção interativa, em que o jogador/personagem é chamado pelo termo “interator”, ressalta que “a demarcação entre literatura eletrônica e jogos de computador não é clara; muitos jogos têm componentes de narrativa, ao passo que muitas obras de literatura eletrônica têm elementos de jogo” (HAYLES, 2009, p. 25). A diferença, no entanto, estaria no foco de cada um, sendo o trabalho com a narrativa o foco do objeto de literatura eletrônica. Assim, mesmo contendo elementos de jogos em que o leitor participa de forma interativa da obra, os textos de literatura eletrônica priorizariam a exploração dos recursos narrativos disponíveis devido a sua veiculação no computador.

As trocas e misturas com diferentes áreas são, portanto, uma das características mais marcantes das obras de literatura veiculadas no meio digital e, conseqüentemente, também da literatura eletrônica. Diante disso, não se pode deixar de ressaltar que a

literatura produzida nessa plataforma também troca frequentemente influências com a que é produzida no meio impresso, evidenciando a dificuldade de apontar características narrativas que só possam estar presentes em um único gênero ou dispositivo.

Levando em conta que a literatura eletrônica é ainda recente se comparada à impressa, questiona-se sobre como manter alguns dos elementos dramáticos presentes nesse tipo de narrativa na construção do texto em plataformas digitais. Pergunta-se como é possível construir trabalhos com tensões, desfechos e clímax se muitas vezes é o próprio leitor que traça os rumos da história por meio de interações com a obra, que pode acabar empobrecida em termos de construção narrativa dependendo de como a montagem de seus elementos for articulada. É preciso destacar, aqui, que, apesar da liberdade do leitor de literatura eletrônica para ajudar a construir a história, ele só pode formar caminhos anteriormente previstos de certa forma pelo autor, já que só é possível seguir links previamente elaborados por quem produz a obra. Para Janet Murray, em ambientes eletrônicos, o *interator* não é autor, mas agente. Segundo ela, “as ações dos jogadores geram efeitos, mas tais ações não são escolhidas por eles e seus efeitos não estão relacionados às intenções dos jogadores” (MURRAY, 2003, p. 128).

Hoje, com a internet, existem diversos gêneros de literatura eletrônica, tendo esse conceito se expandido consideravelmente desde a época em que foi criado, quando suas obras somente podiam ser lidas off-line, em CDs. No entanto, também é possível perceber alguns elementos que permanecem presentes em diversas produções literárias online, e que se tornaram característicos de grande parte desses textos. Assim, é preciso ressaltar que as práticas de composição online continuam a se modificar à medida que a tecnologia digital avança, porém, para compreender parte do amplo espectro de estratégias estéticas possível nessas obras, é importante ter em mente os primeiros textos de literatura eletrônica, que já sinalizavam algumas das marcas do meio digital hoje.

Um exemplo de estratégia que está presente até hoje na produção de trabalhos literários em rede é o uso de hiperlinks como elementos narrativos, como mostra Murray em *Hamlet no Holodeck*. A ficção de hipertexto, que tem como característica fazer uso desses hiperlinks, é um gênero marcante na arte produzida na cultura digital e já podia

ser vista nos primeiros trabalhos de literatura eletrônica. Murray, assim como Hayles, também reflete sobre possíveis rumos da literatura eletrônica e observa sua interação e trocas com o meio impresso. Ela refuta a oposição rígida muitas vezes feita entre prazeres sensoriais, que seriam ligados ao entretenimento, e prazeres reflexivos, supostamente ligados à literatura impressa, e lança questões sobre como produzir obras em que ambos não sejam excludentes. Isso é, considerando a aproximação entre a arte produzida com o auxílio de tecnologias digitais e os jogos de entretenimento, ela se pergunta sobre as possibilidades que as narrativas eletrônicas têm de transcenderem o campo do entretenimento e alcançarem também um domínio de técnicas narrativas.

Para isso, ela cita algumas obras de literatura eletrônica como as já consideradas clássicas *Afternoon*, de Michael Joyce, e *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop, e cita inclusive a editora *Eastgate Systems*, criada exclusivamente para editar ficções eletrônicas de hipertexto. É interessante notar que a fronteira entre literatura eletrônica e jogo é tão tênue e o objetivo de demarcar o campo como um ambiente de produção de qualidade é tão forte que mesmo essa editora, responsável por publicar obras pioneiras, tem como marca a tentativa de sinalizar seriedade em seus trabalhos. Não é à toa que, em seu site, o nome da editora vem acompanhado de uma ressalva – apresenta-se como *Eastgate: serious hypertext*. Na página, veem-se declarações como “At Eastgate, we create new hypertext technologies and publish serious hypertext, fiction and non-fiction: serious, interactive writing”<sup>1</sup>. Sobre essa fronteira com o campo do entretenimento, Murray indaga:

Portanto, quando se transfere a narrativa para o computador, ela é inserida num domínio já moldado pelas estruturas dos jogos. Somos capazes de imaginar uma narrativa literária envolvente que se baseie nessa estrutura de jogos sem ser diminuída por ela? Ou estamos apenas falando sobre um modo dispendioso de reescrever *Hamlet* para a máquina de Fliperama? (MURRAY, 2003, p. 129)

---

1 Na Eastgate, nós criamos novas tecnologias hipertextuais e publicamos, com seriedade, hipertextos de ficção e não-ficção: escritas sérias e interativas.

Com esses questionamentos, fica evidente que há uma preocupação de teóricos e produtores de literatura eletrônica em estimular trabalhos que não se limitem exclusivamente ao entretenimento e incorporem também elementos que tenham como foco a construção de tramas mais elaboradas. No livro, Murray analisa alguns gêneros de literatura eletrônica e aponta maneiras de explorar recursos técnicos do computador visando a elaboração de narrativas. Entre os gêneros citados, estão a já mencionada ficção de hipertexto e a narrativa caleidoscópica. Sobre a última, ela afirma:

O computador presenteia-nos com o mosaico espacial das páginas dos jornais, o mosaico temporal dos filmes e o mosaico participativo do controle remoto da televisão. Mas mesmo quando combina a perturbadora multiplicidade desses meios mosaicos, o computador oferece-nos novas maneiras de dominar a fragmentação. Ele nos dá “mecanismos de busca” e modos de “etiquetar” fragmentos, de forma que podemos localizar coisas que se relacionam umas às outras. (MURRAY, 2003, p. 155)

Na narrativa caleidoscópica, o leitor pode ver na tela ações simultâneas permeadas por diversos pontos de vista. Devido às ferramentas da tecnologia digital, a narrativa também pode se bifurcar rapidamente, criando várias direções possíveis para um enredo. Como dito anteriormente, a apresentação de diferentes pontos de vista narrativos e a bifurcação das histórias já estão há muito presentes na literatura impressa, que também pode questionar a linearidade narrativa e permite a exploração de múltiplos acontecimentos em diferentes temporalidades; a diferença, aqui, é a velocidade com que isso pode ser feito no digital e, principalmente, os vários modos com que se pode trabalhar a disposição dos elementos na tela, muitas vezes de forma não linear ou sequencial.

Nos livros impressos, como mostra Murray, autores como Jorge Luis Borges e Italo Calvino, no conto *O jardim das veredas que se bifurcam* e no livro *Se um viajante numa noite de inverno*, já construíam histórias chamadas por ela de multiformes. Enquanto Borges apresenta os diferentes rumos e caminhos para uma história oriundos das diversas possíveis ramificações temporais, Calvino faz com que o leitor, ao mesmo tempo em que acompanha a história do livro, percorra também outras narrativas que, inacabadas, deixam o leitor com a responsabilidade de imaginar ou não desfechos para

elas. Segundo Murray, para entender melhor a narrativa eletrônica, é preciso observar algumas das “narrativas lineares que forçam as fronteiras de um meio predigital como uma figura bidimensional tentando escapar de sua moldura” (MURRAY, 2003, p. 43), sendo essas duas histórias alguns dos exemplos vindos da literatura impressa.

Assim, fica evidente mais uma vez que, apesar de saber que o trabalho do autor no texto visando criar narrativas não lineares é anterior ao meio digital, nota-se que hoje há recursos técnicos que permitem que se trabalhe essas narrativas de outras formas. No entanto, volta-se constantemente à pergunta de como ir além de uma simples estrutura de ramificações nos trabalhos de literatura eletrônica, criando narrativas feitas para o computador que não sejam meramente escritas não-lineares interconectadas por links.

Gisele Beiguelman, em *O livro depois do livro*, propõe que o centro da discussão seja “a competência do texto em desvestir-se da malha de sua superfície para se impor como interface de leitura” (BEIGUELMAN, 2003, p. 29). Desse modo, a discussão deveria ir além da materialidade dos suportes de leitura e se direcionaria para a questão do formato e do diálogo entre os textos. Seguindo essa lógica, o texto de literatura eletrônica se utilizaria das ferramentas oferecidas pelo computador para inovar na produção de narrativas e buscar outros modos de narrar ao mesmo tempo em que estabelece relações com outros meios. Beiguelman ressalta a interpenetração entre a produção online e off-line e as zonas de fricção entre o digital e o impresso, sendo cada vez mais difícil a tarefa de classificar as narrativas de acordo com o suporte em que são veiculadas.

Quando se fala em textualidade digital, portanto, é preciso ter em mente os diferentes questionamentos que ela desperta e as possibilidades que engloba, sendo a literatura eletrônica apenas uma delas. Não se pode deixar de falar também das outras narrativas que são produzidas ou apenas veiculadas nessa plataforma e que também estabelecem ligações com outras mídias. O advento das tecnologias digitais, como se sabe, não só possibilita a criação de obras literárias nessas plataformas, mas também estimula sua relação com os trabalhos artísticos das mídias anteriores a ela. Criam-se, portanto, como aponta Beiguelman, “outras possibilidades estéticas e outras formas de memorização” (p. 37), e, assim, novas possibilidades artísticas. Nesse contexto, insere-se no meio literário a possibilidade de produção de diversos tipos de obras em ambientes

variados. Uma boa maneira de entender melhor a produção contemporânea no meio digital, portanto, vem de questões levantadas por trabalhos de literatura eletrônica. Ao estudá-los, compreende-se também algumas propriedades desse ambiente e, assim, pode-se começar a entender melhor a formação de uma outra dinâmica de produção e leitura de textos em plataformas digitais.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

BORGES, Jorge Luis. “O jardim das veredas que se bifurcam”. In: **Ficções**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

CALVINO, Italo. **Se um viajante numa noite de inverno**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

HAYLES, N. Katherine. **Literatura Eletrônica: novos horizontes para o literário**. São Paulo: Global, 2009.

JOYCE, Michael. **Afternoon**. Watertown: Eastgate Systems, 1999.

MANOVICH, Lev. “O banco de dados”. **Revista ECO-Pós**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, 2015. Disponível em: [https://revistas.ufrj.br/index.php/eco\\_pos/article/view/2366](https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/2366).

MOULTHTROP, Stuart. **Victory Garden**. Watertown: Eastgate Systems, 1992.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.

#### SOBRE A AUTORA:

Possui graduação em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Também na PUC-Rio, é mestranda em Literatura, Cultura e Contemporaneidade, com bolsa do CNPq.