

## **LITERATURA EM BITS - A ARTE LITERÁRIA EM MEIO VIRTUAL**

Eleonora Viggiano

Se a carga informacional possibilitada pela rede atingiu os mais variados assuntos, a literatura mostrou grande vitalidade ao surgir como temática presente em sites, chats, grupos de discussão, entre outros espalhados pela rede, gerando o intercâmbio de informações. A facilidade de cópia, distribuição e impressão foi o atributo atrativo do público interessado nessa variedade de situações comunicacionais.

Nessa profusão de manifestações literárias comunicáveis de modo novo e inusitado na rede, percebe-se que, em meio à reprodução, surge uma possibilidade de criação literária que sugere uma transmutação artística, avante à nossa percepção atual, mas que se configura já como possibilidade.

O fazer literário ganhou novas formas, novas ferramentas. O formato estático e normalizado cede espaço ao festival de expressões e signos que o discurso multimodal oferece.

O objetivo deste texto é apontar os elementos que a tecnologia propicia à literatura para que dessa união seja forjada uma literatura ímpar, colorida, hipertextual, ou seja, o que será a partir de agora chamada de hiperliteratura.

Para esta observação foram utilizadas duas obras virtuais brasileiras: O Baile de Máscaras e Tristessa.

### **O meio como agente transformador do gênero literário**

#### *1. Hipertexto*

George Landow, em seu livro *Hypertext 2.0*, define o hipertexto citando Roland Barthes:

“Em S/Z Roland Barthes descreve uma textualidade ideal que encaixa perfeitamente àquela que em computação foi chamado de hipertexto, texto composto de blocos de palavras (ou imagens)

ligados eletronicamente por diversos caminhos, correntes, trilhas em textualidade indeterminada, de final aberto, descritas por links, nós, comunidades, redes e caminhos.

As redes (networks) são muitas e interagem, sem que uma delas ultrapasse o resto. Este texto é uma galáxia de significantes, não uma estrutura de significados. Ele não tem início, é irreversível. Nós obtemos acesso a ele por diversas entradas das quais nenhuma delas pode ser autoritariamente declarada como a única. Os códigos que ele mobiliza se estendem tão longe quanto olho pode alcançar, eles são indeterminados. Os sistemas de significado podem dar conta desse texto plural absoluto, mas seu número nunca se fecha, baseada como é na infinitude da linguagem.<sup>1</sup>”

No cerne desta idéia de plural é que o hipertexto atua como modificador da experiência literária. As múltiplas leituras e escrituras que o ambiente hipertextual, e mais, o ambiente multimodal proporcionam atingem o que Barthes afirmava a respeito de um possível plural absoluto:

“Não tem limites; é destruído de um exterior que ele representaria de maneira regulada, assim como de um interior que ele poderia exprimir de maneira exaustiva. É todo feito de circulação, de deslizamento, de abertura para “o infinito da linguagem”. Um texto como esse, porém, é raro, existindo apenas textos “incompletamente plurais”, nos quais a livre circulação dos sentidos se choca contra pontos de parada, onde se prendem, imobilizam-se por vezes, autorizando então o desenvolvimento de uma “estrutura narrativa”, a instauração de uma “gramática” ou de uma “lógica” da narrativa. Degrada-se então o plural, transformando em simples polissemia.”<sup>2</sup>

## 2. Imagem

A imagem é um dos elementos mais explorados em literatura virtual, principalmente pela facilidade que o meio apresenta: a profusão de efeitos e possibilidades que a tela do computador propicia é consideravelmente maior que a do livro. A facilidade e baixo preço de publicação, aliado à facilidade de acesso de softwares de tratamento de imagem e confecção de sites de

---

<sup>1</sup> BARTHES, Roland. *apud* LANDOW, George. “Hypertext 2.0”, p. 03.

<sup>2</sup> MALLAC, Guy de; EBERDACH, Margareth. “Barthes”. São Paulo, Melhoramentos, Universidade de São Paulo, 1997.

*internet* cooperou para essa larga utilização de efeitos visuais. A maior influência, contudo, foi a criação de interfaces visuais para os computadores, o que impulsionou a utilização do computador pessoal. Essa interface não só tornou o computador “amigável” como estabeleceu uma linguagem visual de uso do computador, criando elementos como “área de trabalho”, “ícones” e “pastas”. A organização deixou de ser estritamente textual e passou a ser também visual.

Certamente nesse ambiente a imagem seria largamente utilizada, mas percebe-se que o uso da imagem ainda não atingiu sua plena capacidade significativa no que diz respeito à hiperliteratura. Assim como o *hiperlink*, a imagem figurativa ainda contribui pouco para a construção de sentido. Sendo assim, a imagem tem tido muito mais uso como elemento decorativo, útil apenas para reafirmar ou ilustrar a afirmação textual. Eventualmente outra utilidade surge: o impacto visual. O meio virtual tem a vocação de imergir o usuário em um turbilhão multimeios de imagem, som e movimento. A imagem de impacto está presente para atrair, impactar, chocar.

A imagem, contudo, oferece possibilidades comunicativas e poéticas muito mais ricas. Ela pode, se encarada como texto, criar efeitos significativos, partilhar figuras de linguagem, unindo-se ao texto escrito em prol de uma plurissignificação quem eventualmente satisfaria o “plural” de Barthes. Criar uma antítese por meio da imagem, ou um aparente pleonasmo que apresente um significado alternativo, por exemplo, são potencialidades da imagem como texto hiperliterário.

A tela de computador proporciona a existência de luz e movimento, além de ter a capacidade de estabelecer uma linha temporal, inserindo o elemento tempo como significativo e solucionando a inatividade do texto por meio de animações.

A literatura tradicional, com seu austero meio de expressão, o livro, possui a capacidade de estimular a criação imagética do leitor por meio de descrições, Às vezes vagas, que força-o a construir um cenário, um rosto. O leitor reconstrói o mundo, à sua maneira. A imagem elimina essa necessidade, o que pode tornar o texto menos interativo e intrigante, criando a apatia no leitor. A esse respeito cita-se Alberto Manguel sobre de Gustave Flaubert:

Gustav Flaubert opunha-se de forma intransigente à idéia de ilustrações acompanharem as palavras. Ao longo da sua vida, recusou-se a admitir que qualquer ilustração acompanhasse uma obra sua porque achava que imagens pictóricas reduzem o universal ao singular. “Ninguém jamais vai me ilustrar enquanto eu estiver vivo”, escreveu ele, “porque a descrição literária mais bela é devorada pelo mais reles desenho. Assim que um personagem é definido pelo lápis, perde seu caráter geral, aquela concordância com milhares de outros objetos conhecidos que leva o leitor a dizer: ‘eu já vi isso’, ou ‘isso deve ser assim ou assados’. Uma mulher desenhada a lápis parece uma mulher, é só isso. A idéia, portanto, está encerrada, completa, e todas as palavras, então, se tornam inúteis, ao passo que uma mulher apresentada por escrito evoca milhares de mulheres diferentes. Por conseguinte, uma vez que se trata de uma questão de estética, eu formalmente rejeito todo tipo de ilustração.”<sup>3</sup>

Nesse ponto, percebemos uma visão da imagem como redutora do universal ao singular, efetivadora de uma idéia vaga, o que, numa visão mais positiva, pode servir para estabelecer uma idéia, inserindo o leitor no mundo rico que o texto tem a oferecer.

### *2.1.Design*

É importante não considerar imagens apenas como figuras, mas também como formato. A diagramação, o design, a navegabilidade também são elementos comunicadores importantíssimos, decisivos, para a expressão de uma obra.

### *2.2. Tipografia*

---

<sup>3</sup> MANGUEL, Alberto. “Lendo Imagens”, p. 20.

Ao utilizar as diferentes fontes tipográficas, o autor utiliza de um conteúdo signico considerável que está presente na estética dos tipos e suas expressões. Cada fonte comunica uma idéia, gera uma impressão. As fontes decorativas utilizam texto e imagem. Tecnicamente, inclusive, uma boa parte dos textos de páginas de *web* são, na verdade, imagens. A tipografia é importante, portanto, porque utiliza da elemento visual que está presente em cada letra, fazendo com que o que se lê também seja o que se vê.

### *3. Som*

O som coopera com o texto em situações de gravações de palavras, pois sendo fonética como a escrita, a fala também produz mensagem cooperantes e concorrentes. A música também pode engatilhar diversos elementos significativos, assim como os sons em geral.

### *4. Questões editoriais e mercadológicas*

Pensar a produção literária inclui necessariamente pensar a questão do mercado, edição e distribuição. A editora é uma empresa, que pensa o livro como produto, e obviamente muita coisa menos vendável fica fora do plano de mercado. Resta ao autor, portanto, a edição independente, paga com os seus próprios recursos, sob a coordenação de uma pequena editora. A edição de um livro atualmente oscila em torno de R\$ 6.000,00, sem considerar o preço da preparação de originais, revisão, diagramação, projeto gráfico e arte-final. Mesmo dispondo de recursos, o autor independente sofre dificuldades de distribuição, visto que as empresas distribuidoras seguem a mesma lógica de mercado das editoras.

Considerando esses fatores, não é surpreendente a presença constante de movimentos e autores literários de todos os tipos nos diversos suportes de meio virtual. A hospedagem de um

domínio virtual pode custar até R\$ 20,00 por mês mais R\$ 50,00 por ano pelo registro da marca, além da parte técnica, que provavelmente o autor virtual domina. A publicação em meio virtual oferece uma vantagem financeira brutal, além de contar com ferramentas gratuitas de distribuição como máquinas de busca, *webrings*, *links* em páginas similares e propaganda por *e-mail*. De acordo com Dênis de Moraes:

“A facilidade de publicar está na raiz de um fenômeno comunicacional já mencionado: as difusões pela Internet escavam brechas nos controles da grande mídia. Com a descentralização editorial, entra em parafuso a concepção de reservar a exposição pública a nomes sacramentados pelo mercado, pela imprensa, pela crítica ou pelos cânones acadêmicos.”<sup>4</sup>

O ambiente virtual não garante que a obra artística esteja imune aos meandros mercadológicos. Empresas como a Eastgate<sup>5</sup>, que se auto-intitula “serious hypertext”, percebeu a brecha e já capitaliza em cima de autores virtuais há muito tempo. Possui o seu próprio *software* de redação em hipertexto, o Storyspace, e criou um ambiente de criação, discussão, eventos e venda de livros. O mais curioso é que essa venda não é realizada *on-line*. A obra é gravada em disquete ou CD, com capa impressa em gráfica, e enviada pelo correio, como um livro comum. A distribuição virtual é um esquema de distribuição que deveria queimar etapas, mas a Eastgate optou por manter essas etapas e vender o produto material. Talvez porque o consumidor ainda não se sente confortável em pagar por informação virtual pura e simples, mas necessita de uma “prova material” de sua compra.

Por essa editora é possível adquirir a obra “Afternoon: a history” de Michael Joyce, uma das obras mais conhecidas dentro do contexto insipiente de cânone da literatura virtual. É interessante perceber como se forma um cânone próprio, ou pelo menos uma estrutura de valores,

---

<sup>4</sup> Denis p. 100.

<sup>5</sup> [www.eastgate.com](http://www.eastgate.com)

um poder de crítica e um *ranking* de mais vendidos, cópia forçada da estrutura que se formou em volta do livro durante 500 anos de história.

## *5. Relação autor-leitor-leitura*

### *5.1. A morte do autor*

Idéia cunhada por Roland Barthes em 1968, a morte do autor consiste na noção de que a obra não está mais em poder do autor. Aquele que antes era o todo-poderoso da criação é percebido na situação de expositor de “múltiplas escrituras e várias culturas, todas em diálogo umas com as outras, em paródia e protesto” O autor continua dono do processo criador, mas o leitor recria, reescreve ao ler a obra. Ele “une todos os traços que constituem a escrita”<sup>6</sup> A leitura era o lugar para onde o significado plural, móvel e instável era encaminhado e onde os textos, independente da sua natureza, adquiriam seu sentido.<sup>7</sup>

### *5.2. A morte do Leitor*

Roger Chartier coloca que esse “nascimento do autor foi seguido pelo diagnóstico de sua morte”.

A morte do leitor teria duas causas principais:

1. Mudanças nos hábitos de leitura, que causou uma crise de leitura e diminuição de aquisições.

2. Advento da “geração da tela” que afastou os possíveis leitores da cultura escrita.

O paradoxo consiste no fato de que, numa sociedade onde proliferam as formas escritas, a leitura tradicional está em crise. A presença de texto mediado pelas telas de computador possibilita, portanto, uma nova forma de leitura.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> BARTHES, Roland apud CHARTIER, Roger. “Readers and reading in the age of eletronic texts”, p. 02.

<sup>7</sup> CHARTIER, Roger. “Readers and reading in the age of eletronic texts”, p. 02.

<sup>8</sup> Ibidem, p. 3-4.

### *5.2. Interatividade*

A interatividade permitida pelos meios virtuais concede ao leitor a possibilidade de agir e escolher dentro de possibilidades proporcionadas pelo autor. Desse modo o texto pode atingir uma maior plurissignificação, na medida em que cada leitor toma o caminho que escolher. A interatividade também proporciona a personalização de uma obra. O leitor pode, com a tecnologia existente atualmente (embora nenhuma obra com esse recurso tenha sido encontrada) escolher diversos elementos.

### *5.3. Multivocidade*

Além das muitas vozes das várias culturas que expressa o autor em sua obra, é muito comum na rede a ocorrência de casos de obras de múltiplos autores, co-produções realizadas de várias maneiras. Um exemplo desse tipo de co-produção acontece da seguinte maneira: Um autor escreve um parágrafo e dispõe o texto para que seus “visitantes” completem da forma que desejarem. Normalmente os textos inseridos passam pelo crivo do autor-organizador, apenas para tirar os “vandalismos” que certamente acontecem. O produto final é um texto-colagem de autores e realidades diferentes que se cruzam na virtualidade.

Esse tipo de obra causa uma espécie de diluição do papel de autor e leitor, à medida em que o indivíduo que era autor em um momento é também o leitor de sua própria obra.

## *6. Metalinguagem*

É claramente perceptível uma forte metalinguagem no que se refere tanto aos processos criativos dos autores quanto a questionamento sociais e culturais a respeito da tecnologia e seus impactos. As obras parecem sempre possuir “teorias” intercaladas, sempre teorizando ao mesmo tempo que fazendo a obra artística. O artista aparenta sempre estar meditando sua condição como se o seu fazer artístico ainda carecesse de explicação.



## Conclusão

A observação mais atenta do *corpus* da pesquisa coletado até agora trouxe surpresas, como a força da metalinguagem até então insuspeitada. Todavia trouxe desconfianças e questionamentos, que levaram às seguintes perguntas:

O escritor de internet tem utilizado suas novas ferramentas de modo a conseguir uma verdadeira revolução expressiva na sua produção? Estará ele realmente realizando uma obra multimodal? Ou os velhos formatos ainda estão tão estabelecidos que o escritor inconscientemente se prende à tradição?

Os múltiplos modos estão criando novos conteúdos ou estão apenas “enfeitando” o conteúdo escrito?

No outro extremo da discussão, a profusão de elementos significativos anularia o poder imaginativo engatilhado pela palavra, como quis Gustave Flaubert?

Segundo Steven Johnson, após o lançamento de “Afternoon: A history”, em 1993, houve um grande entusiasmo acerca da obra literária em hipertexto e suas possibilidades criativas. Contudo este entusiasmo arrefeu-se ante à percepção de que não a linearidade consistia num grande obstáculo.

Pode ser que os leitores realmente prefiram a direção ordenada, centrada no autor, da narrativa tradicional, e assim estruturas mais complexas continuarão sendo exceções à regra.<sup>9</sup>

O hipertexto também eliminou a sensação de finitude do textos, que causa um alívio catártico no leitor. Nas palavras do próprio Michael Joyce, “Quando a história não mais avança, ou quando se move em círculos, ou quando você se cansa dos caminhos, a experiência de lê-la termina”.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> JOHNSON, Steven. “Cultura da Interface” p. 96.

<sup>10</sup> Idem, ibidem, p. 93.

A multiplicidade de leituras também reduz consideravelmente a experiência partilhada dos leitores, visto que cada leitor toma um caminho subjetivamente delimitado.

Ainda nas palavras de Steven Johnson: “Mas meu palpite é o que o gosto pela prosa não linear vai crescer à medida que nos aclimatarmos a esses novos ambientes — e aos estranhos novos hábitos de leitura que eles exigem”.<sup>11</sup>

### **Referências**

CHARTIER, Roger. “Readers and reading in the age of eletronic texts”, Text-e. [www.text-e.org](http://www.text-e.org).

JOHNSON, Steven. “Cultura da Interface” Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LANDOW, George P. “Hypertext 2.0”, Baltimore/London: The John Hopkins University Press, 1997.

MALLAC, Guy de; EBERDACH, Margareth. “Barthes”. São Paulo, Edições Melhoramentos, Editora Universidade de São Paulo, 1997.

MANGUEL, Alberto. “Lendo imagens”, São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MAYRA. “O baile de Máscaras”.

<http://informarte.net/bailedemascaras/>

MORAES, Dênis de. “O concreto e o virtual”. Rio de Janeiro, DP&A, 2001.

NABUCO, Alex. “Tristessa”.

<http://www.quattro.com.br/tristessa/>

---

<sup>11</sup> Idem, ibidem” p. 96.