



# TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

## A compreensão e a legitimação da literatura digital brasileira: o caso da revista Texto Digital

*The comprehension and legitimization of brazilian digital literature: the case of Texto Digital magazine*

Rejane Cristina Rocha<sup>a</sup>; Nair Renata Amâncio<sup>b</sup>

<sup>a</sup> Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, São Paulo, Brasil - [rjncris@gmail.com](mailto:rjncris@gmail.com)

<sup>b</sup> Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, São Paulo, Brasil - [nairrenataamancio@gmail.com](mailto:nairrenataamancio@gmail.com)

### Palavras-chave:

Revista Texto Digital.  
Criações Digitais.  
Literatura Digital.

**Resumo:** A Revista Texto Digital é um periódico de publicação semestral, mantida pelo NUPILL (Núcleo de Pesquisa em Informática, Literatura e Linguística) e sediada na Universidade Federal de Santa Catarina, que se dedica às discussões relativas às relações entre arte e informática desde a sua criação, em 2004. A Revista, além de publicar artigos e ensaios de cunho teórico-crítico a respeito dos temas abarcados pelo seu escopo, publica, também, desde 2006, “criações digitais”, reunidas em cada número em seção homônima. O presente artigo tem como objetivo discutir a referida seção que, desde o ano 2006, é dedicada à publicação de obras que articulam a linguagem artística e a linguagem computacional. Interessamos, sobretudo, mapear a literatura digital que tem sido publicada nessa seção, com o objetivo de refletir sobre o papel que cumpre a revista como meio de circulação e de legitimação de uma produção literária emergente e experimental.

### Keywords:

Texto Digital  
Magazine. Digital  
Creations. Digital  
Literature.

**Abstract:** The Magazine Texto Digital is a biannual journal, maintained by NUPILL (Center for Research in Informatics, Literature and Linguistics) and headquartered at Federal University of Santa Catarina, which dedicates itself to discussions concerning the relationship between art and informatics since its foundation, in 2004. The Magazine, in addition to publishing articles and essays of a theoretical-critical nature on the subjects covered by its scope, also publishes, since 2006, “digital creations”, gathered in each publication in a homonymous section. This article aims to discuss this section, which, since 2006, has been devoted to the publication of works that articulate artistic language and computational language. We are interested, above all, in mapping digital literature that has been published in this section, in order to think over the role of the magazine as means of circulation and legitimization of an emerging and experimental literary production.



## Introdução

Neste artigo, interessa-nos refletir sobre o fenômeno literário no contexto do que Pierre Levy (1999) denominou de *Cibercultura*. Um conceito que “especifica [aqui] o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Levy, 1999, p. 24). Para pensar a literatura no contexto da cibercultura é necessário lidar com alterações em diferentes níveis, no que diz respeito à configuração do literário. Se já não causa espécie pensar que na sua origem o texto é código sob a interface doce do processador de textos e que leitores de todas as idades estão, cada vez mais, lendo nas telas, inclusive literatura, é menos comum ver, nas resenhas publicadas em veículos dedicados à cultura, nas premiações literárias, nas feiras e festas espalhadas pelo país e dedicadas à literatura, a menção a obras em cuja fatura se percebe a exploração consciente das possibilidades inerentes à linguagem dos novos meios e a autores que assumem o desafio de colocar em articulação linguagem verbal e linguagem não-verbal, explorando a característica primordial do novo meio, que é o de ser um “processador de meios” (MANOVICH, 2005). Ou seja, é comum pensar o texto literário sendo escrito, armazenado e lido no computador; não é tão comum pensar que o computador (aqui uma metonímia para a linguagem informática) possa contribuir para a criação de uma estética específica para o literário. Menos comum, ainda, é pensar que a literatura, em particular, e outras diferentes formas de arte possam contribuir para uma compreensão humanizada da tecnologia, na medida em que subvertem as suas funções primordiais e, fazendo isso, podem “desprogramar a técnica, distorcer as suas funções simbólicas, obrigando-a a funcionar *fora* de seus parâmetros conhecidos e a explicitar os seus mecanismos de controle e sedução” (MACHADO, 2007, p. 22).

Se a literatura concebida para ser inscrita em papel ou em tela, mas em um formato que não foge do padrão texto-estático-sobre-página encontra, no contexto da cibercultura, mais um espaço de circulação e de legitimação - haja vista os blogues, páginas e perfis no Facebook, Youtube, Twitter, etc. dedicados à divulgação, compartilhamento e apreciação crítica de textos literários -, a literatura que se produz a partir da linguagem dos novos meios, a literatura digital, circula pouco, é pouco conhecida, pouco lida e carece de legitimação, mesmo em ambientes engendrados pela cibercultura.

Não é de se estranhar, levando em consideração esse panorama - a que se deve acrescentar que a produção literária digital brasileira, com raríssimas exceções, não gera direitos autorais e se estabelece fora do circuito editorial -, que um dos principais veículos de publicação da literatura digital, no Brasil, não seja uma revista cultural/literária, nos moldes das tantas (e ainda poucas) que existem dedicadas à literatura impressa, mas sim um periódico científico, cujo expediente editorial é composto por especialistas oriundos sobretudo da Universidade e cuja manutenção se dá a expensas do financiamento público e do trabalho de docentes e discentes. Algo que aponta para um tipo de literatura que se configura como objeto de análise crítica e pesquisa acadêmica, antes de ser um produto cultural rentável - o que, de certa forma, repete o circuito de qualquer expressão artística experimental.

### **Texto Digital**

*Texto Digital* é um periódico eletrônico, de publicação semestral, que surgiu, no ano de 2004, durante o *I Simpósio de Literatura e Informática* realizado na Universidade Estadual do Rio de Janeiro – UERJ, e que atualmente é mantida pelo NUPILL (Núcleo de Pesquisa em Informática, Linguística e Literatura), sediado na Universidade de Santa Catarina e liderado por Alckmar Luiz dos Santos. Em seus catorze anos de existência, se mantém como o único periódico brasileiro especializado na publicação de reflexões que abordam questões relativas às textualidades digitais, no que diz respeito aos novos meios de produção, de circulação e de leitura dos textos no momento da emergência e da consolidação das mídias digitais. Como esclarece o expediente do periódico,

Sua natureza e sua abrangência interdisciplinares estão implícitas já nos vocábulos que a nomeiam, “texto” e “digital”, pois a revista engloba Literatura, Linguística, Artes e demais áreas nas quais sejam desenvolvidas pesquisas que se enquadrem no seu escopo, ou seja, a criação, a leitura, a crítica e a teoria das textualidades digitais, sem privilegiar correntes críticas ou metodologias específicas.<sup>1</sup>

Desde de 2004, a Revista publicou 25 números, mantendo, na maior parte de sua história, uma média de publicação de dois números anuais. Atualmente (quadriênio 2013-2016), é avaliada no Qualis Periódico, da CAPES, no âmbito de cinco áreas: Artes/Música (B3), Comunicação e Informação (B3), Educação (B2), Interdisciplinar (B2) e Letras e Linguística (B1). A maior qualificação na área de Letras e Linguística indica que, embora na revista se

---

<sup>1</sup> Informação disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/about/editorialPolicies#focusAndScope>. Acesso em 03/05/2018.

façam presentes reflexões bastante diversificadas no contexto das Humanidades, trata-se de um periódico que atrai, para as suas páginas, autores preocupados com a questão da textualidade, de maneira geral, e da literatura, de maneira específica. Em seu Conselho Editorial, o periódico conta com a participação de 48 especialistas do Brasil, Espanha, França, Itália, Estados Unidos, Colômbia e Portugal.

Dois anos depois do aparecimento do seu primeiro número, em 2006, a *Revista Texto Digital* abriu espaço, em suas páginas, para a publicação de criações digitais, ou seja, de obras artísticas em geral e literárias, em particular, ampliando seu escopo que, até então, como grande parte dos periódicos acadêmicos brasileiros da grande área de Linguística e Literatura, se dedicava exclusivamente à publicação de artigos, ensaios e resenhas de cunho teórico-crítico. Desde que a seção “Criações Digitais” foi criada, em 2006, até o segundo número do volume 13, de 2017, foram publicadas 24 criações, sendo que em 2008 não houve a publicação de nenhuma criação, em nenhum dos dois números lançados e em 2017 não houve a publicação de criações digitais no segundo número lançado no ano. Não constam, nas descrições relativas às políticas de publicação e de revisão da revista, normas específicas a respeito da recepção, seleção e avaliação das obras artísticas e literárias que são publicadas em cada número.

O acompanhamento dessas publicações, ao longo dos anos, revela que, a partir de 2010, a maneira como tais obras são apresentadas aos leitores da revista mudou. Nos volumes 2 (2006) e 3 (2007), as obras eram enunciadas na seção “Criações digitais” e o que se seguia era o hiperlink que dava acesso à obra em si, como se pode observar na imagem abaixo (fig.1 - Imagem do v. 2. n. 2, de 2006):

Fig. 1 – Sumário das criações digitais do volume 2, número 2, da revista Texto Digital de 2006.

## Criações Digitais

<b>Texto</b> Fábio Oliveira Nunes	<b>.WIKI</b>
<b>Texto</b> Fábio Oliveira Nunes	
<b>Pessoa nos campos do mar mecânico</b> Otávio Guimarães Tavares, Ana Carolina de Melo Martins, Anderson Jair Goulart	

Texto Digital. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil. ISSN 1807-9288



Este trabalho está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Desde 2010, anexa-se à criação digital um arquivo em formato pdf, em que consta um “Resumo”. Assim, ao entrar na seção “Criações digitais” e seguir o hiperlink com o título da obra, antes de ter acesso a ela o leitor tem acesso a um breve texto a seu respeito. O “Resumo”, cujo tamanho varia muito de edição para edição, nem sempre é assinado e, em alguns números, os editores assumem a sua autoria. Como se pode constatar na transcrição abaixo, retirada do volume 8, n.1, publicado em 2012, alguns dos resumos dedicam-se a explicar não só a obra em si, como também o seu processo e ambiente de criação, a sua vinculação institucional e a relação que estabelece com outras redes criativas:

Coordenado pela prof. Dra. Suzete Venturelli, da Universidade de Brasília (UNB), o *software* WIKINARUA é uma rede social que compreende a conexão entre redes a partir da utilização de dispositivos móveis com tecnologia de Realidade Urbana Aumentada (RUA). O *software* foi desenvolvido no Instituto de Artes da UNB pelo Laboratório de Pesquisa em Arte e Realidade Virtual. Essa rede é composta por quatro serviços principais: 1. Cartografia colaborativa com *blogmaps*; 2. ciberadio e ciberstreamtv, 3. *software* para dispositivo móvel, denominado de realidade urbana aumentada (RUA), 4. Enciclopédia (wiki) e um *gamearte* para dispositivo móvel denominado *Cyber Ton Ton*, em realidade aumentada. Além dos serviços principais, que visam a inclusão social pela arte, o WIKINARUA contém os 12 protótipos desenvolvidos com apoio do prêmio XPTA.LAB 2009.

O acesso se dá pelo endereço: <http://www.wikinarua.com/index.php>.<sup>2</sup>

Outros “Resumos” são bem menos esclarecedores e se limitam a, apenas, introduzir o leitor nesse outro ambiente da Revista. É o que se pode notar no segundo número de 2011, volume

<sup>2</sup> Informação disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/25506/22411> acesso em 17/05/2018

7: “Nesta edição apresentamos também Platz in Berlin (2010), uma criação em áudio de autoria do prof. Dr. Wilton Azevedo.”

Um outro aspecto a ser observado a respeito da seção “Criações Digitais” é o fato de que - como explicita o próprio título escolhido para a seção - ela abriga uma diversidade bastante grande de objetos. Entendemos o termo “objeto” de acordo com Lev Manovich (2005, p. 58), que explica que a opção por “objeto dos novos meios” - em detrimento de obra ou produto, por exemplo - relaciona-se com a sua amplitude semântica: *“Un objeto de los nuevos medios puede ser una fotografía digital, una película compuesta digitalmente, un entorno virtual en três dimensiones, un vídeo-juego, un DVD hipermedia completo, un sitio web.”* Atualmente, poderíamos acrescentar muitos outros exemplos ao rol dos objetos dos novos meios. Na *Revista Texto Digital*, temos a presença de vídeos, fotografias, sites, performances registradas no youtube, plataformas que simulam redes sociais etc. Entre essa variedade e dentro de um total de 42 “criações digitais” (assim designadas pela revista), poderíamos indicar 20 obras como objetos de interesse literário.

Muito embora saibamos que “interesse literário” seja um designativo bastante vago e provisório, nos limites deste artigo não enfrentaremos o desafio de melhor circunscrevê-lo<sup>3</sup>. Isso porque nosso objetivo primordial, aqui, é mapear as criações digitais no âmbito da *Revista Texto Digital* para, a partir delas, elaborar hipóteses e ensaiar parâmetros de análise de uma produção que coloca em xeque os conceitos e valores dos quais se valem os estudos literários; conceitos e valores que se desenvolveram a expensas do desenvolvimento da cultura impressa.

Ainda assim, é possível partir de um critério inicial. Consideramos, para os limites deste artigo, que uma criação digital de interesse literário é aquela que: i) faz uso das potencialidades dos novos meios na sua fatura, ou seja, para além de usar os novos meios para incrementar a circulação das obras ou, ainda, como via alternativa de publicação, tais criações experimentam com a linguagem dos códigos para a criação de objetos com motivação e finalidade estéticas; ii) ao experimentar com os códigos informáticos, tais objetos assumem o desafio de articular a matéria verbal com as outras matérias (sonoras, visuais, cinestésicas etc.) e procedimentos (hipertextualidade, por exemplo) possibilitados pelo computador. Por fim, cabe um esclarecimento a respeito do que compreendemos como “novos meios” e, para

---

<sup>3</sup> A esse respeito, ver Rocha (2014) e Gainza (2016).

tanto, recorreremos a Manovich (2005, p. 71), que esclarece que “*todos los medios actuales se traducen a datos numéricos a los que se accede por ordenador. El resultado: los gráficos, imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos se vuelven computables; es decir, conjuntos simples de datos informáticos*”. Diferentemente de muitos estudiosos dos novos meios, que elegem o computador como o novo meio por excelência, Manovich faz questão de sublinhar que o compreende como um “*procesador de medios*”.

É importante sublinhar que, embora a seção seja nomeada “Criações Digitais”, ela abriga produções que não foram concebidas no/para o ambiente computável, digital. É o caso dos poemas homeóstatos, de José-Alberto Marques, transcritos no primeiro número do volume 12, de 2016, mas publicados originalmente em 1965<sup>4</sup>. No mesmo volume, outros autores inspirados pelo conceito de poema homeóstato propõem releituras e versões, como Fernando Aguiar, em *4 ensaios para homeóstatos visuais*<sup>5</sup> e António Barros, em *os dedos coçando por detrás do ciclorama, ou o outro lado homeostático do ser*<sup>6</sup>, ambos sem explorar os recursos programáveis do meio digital. Um pouco diferente é a proposta de Rui Torres, com o seu *Gerador de homeóstatos*<sup>7</sup>, um motor combinatório a que, no entanto, o leitor não tem acesso; o que está disponível para o leitor é apenas a reprodução dos resultados alcançados pelo programa combinatório.

### **Criações (literárias) digitais**

O mapeamento inicial das criações digitais na Revista, realizado no âmbito do Projeto “Repositório da Literatura Digital Brasileira” (CNPq 405609/2018-3) evidencia que, em um universo de 42 objetos, 20 atendem ao que, anteriormente, designamos como as características de uma criação digital com interesse literário - levando em consideração que 4 criações estão inacessíveis, seja porque o *link* que lhe dá acesso está corrompido, seja porque o *software* (ou a sua versão) em que foi concebida não está mais disponível. O mapeamento resulta em informações relativas, também, à tipologia desses objetos literários, como se pode constatar a seguir.

<sup>4</sup> Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2016v12n1p144/32365>

<sup>5</sup> Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2016v12n1p165>

<sup>6</sup> Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2016v12n1p184>

<sup>7</sup> Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2016v12n1p171>

Na *Revista Texto Digital*, 16 objetos retomam diversas formas poéticas, apontando para um dado que já tínhamos levantado a partir de outra pesquisa<sup>8</sup> e que diz respeito ao fato de que, no Brasil, grande parte das produções literárias digitais não se configura como prosa, sequer apresenta estrutura narrativa. Assim, no interior do que chamaríamos, genericamente, como “poesia”, diferentes experimentos com a linguagem dos novos meios resultam em objetos híbridos, que ainda parecem justapor linguagens de diferentes naturezas, sem uma articulação mais bem resolvida dessas linguagens. São vídeo-poemas<sup>9</sup>, foto-poemas<sup>10</sup>, poesia visual<sup>11</sup> e verbivocovisual<sup>12</sup>; muitas dessas duas últimas usando o *flash* como programa preferido. Há, ainda, um experimento de poesia generativa, de autoria do poeta português Rui Torres<sup>13</sup>, publicado no volume 8, número 2, ano 2012.

Além das criações digitais que colocam em cena a poesia, retomando formas consagradas ou propondo novas experimentações possibilitadas pelos recursos advindos da tecnologia digital<sup>14</sup>, estão presentes outros gêneros e formatos textuais, que escapam a uma caracterização inequívoca, se forem examinados à luz dos gêneros literários e dos procedimentos formais da literatura impressa. É o caso, por exemplo, das obras de Belen Gache, publicadas no número 1 do volume 10, em 2014, que exploram as possibilidades de articulação entre matéria verbal e não verbal, além da cinestesia, propiciadas pelo *flash*, no caso de *Word Toys*<sup>15</sup>, ou adentram o campo da crítica social a partir de plataformas que exigem a interação do usuário, como é o caso de *Word Market*<sup>16</sup> e *Radical Karaoke*<sup>17</sup>. Em

<sup>8</sup> Trata-se da fase inicial do já mencionado projeto “Repositório da Literatura Digital Brasileira”. Na etapa atual (maio de 2019) do projeto, o levantamento e catalogação das obras literárias digitais brasileiras que constam em repositórios e sites especializados, nacionais e internacionais, revela que cerca de 70% das obras mapeadas retomam/recriam formas poéticas.

<sup>9</sup> Ver, por exemplo, a criação intitulada “Muro”, de Fábio Oliveira Nunes, publicada no segundo número de 2006. Disponível em: <http://www.textodigital.ufsc.br/num03/muro.html>

<sup>10</sup> Ver, por exemplo, a criação intitulada Di (per) versões Eletrônicas - “Tô sem ideia” de autoria de Patricia Ferreira da Silva Martins, publicada no vol. 9, número 1 do ano de 2013: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/30006>

<sup>11</sup> Ver, por exemplo, as criações de Paulo Aquarone, publicada no V.8, número 2 do ano de 2012: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/27360>

<sup>12</sup> Ver, por exemplo, a coletânea com quatro criações de Agnos Valente e Nardo Germano, publicada no v2, número 2 do ano de 2007: [http://www.textodigital.ufsc.br/num05/avng/avng\\_poesiadigitalpoetry.htm](http://www.textodigital.ufsc.br/num05/avng/avng_poesiadigitalpoetry.htm)

<sup>13</sup> Ver: <https://www.telepoesis.net/cantiga/>

<sup>14</sup> Uma discussão interessante diz respeito à configuração da poesia visual, tal qual a compreende Philadelpho Menezes (1998), no contexto das possibilidades estéticas das novas mídias. No caso da nossa amostra, retirada da *Revista Texto Digital*, é importante chamar a atenção para a obra de Agnus Valente e Nardo Germano, publicada no segundo número do volume 2, de 2007. Se partirmos do conceito de poesia visual, proposto por Philadelpho Menezes (1998), é interessante observar como os poetas fazem uso das potencialidades da linguagem programável para potencializar os significados de seus poemas, que contam, agora, não apenas com a articulação entre matéria verbal e elementos gráficos, como também acrescentam a suas composições a cinestesia, a oralização (sintética), a sonoridade.

<sup>15</sup> Disponível em: <http://www.findelmundo.com.ar/wordtoys/index.htm>

<sup>16</sup> Disponível em: <http://turbulence.org/Works/word-market/>

<sup>17</sup> Disponível em: <http://belengache.net/rk/>



*Aurelia: our dreams are a Second Life*<sup>18</sup>, a autora estabelece um inusitado diálogo entre a obra do francês Gérard de Nerval e o popular game Second Life, aproximando a vida onírica da personagem de Nerval à propalada vida virtual construída pelo jogo, em uma obra em que o avatar da autora no Second Life recita trechos de Nerval.

Não seria inapropriado caracterizar essa criação de Belen Gache como uma obra transmídia, ou seja, uma obra que propõe a migração de uma produção (impressa, por exemplo) para um outro suporte ou meio. No caso em questão, o texto de Nerval transforma-se na medida em que é oralizado e entra em uma lógica de representação, já que a oralização se dá por meio da voz sintética de um personagem de video game, que, no interior do jogo, caminha pelo mundo ali criado, enquanto lê Nerval. Outras obras publicadas na Revista propõem esse mesmo tipo de experimentação, facilitada pela característica programável do meio digital, que, segundo Murray (2003) propicia a “transformação” ou, segundo Klucinskas e Moser (2007), a “reciclagem”, ambos os autores identificando esses processos a uma possibilidade estética do meio. É o caso de *Pessoa nos campos do mar mecânico*<sup>19</sup>, publicada no segundo número do volume 2, de 2006, de autoria de Otávio Guimarães Tavares, Ana C. de Melo Martins e Anderson J. Goular e o projeto *Kublai Moon*<sup>20</sup>, de Belen Gache, publicado no primeiro número do volume 10, de 2014. Nesse projeto, a autora parte de uma experiência de escrita processual, levada a cabo em um blogue, para dela fazer derivar outros produtos, em diferentes meios: 3 livros impressos, um gerador automático de poemas, um livro de poesia e uma série de vídeos do Second Life - do qual *Aurelia*, anteriormente comentado, faz parte.

A dificuldade na descrição/caracterização das criações digitais de interesse literário, na *Revista Texto Digital*, é a mesma dificuldade que temos encontrado na descrição/caracterização das obras literárias digitais mapeadas no âmbito do projeto “Repositório da Literatura Digital Brasileira”. Isso porque, muito embora no contexto brasileiro se possa observar, como acima mencionado, uma prevalência de criações que retomam as experiências da poesia visual e da poesia verbivocovisual, agora programadas em *flash* e, por isso, acrescidas dos sentidos cinestésicos possibilitados pelo *software*, muitas das produções - talvez as mais interessantes - escapam a caracterizações inequívocas.

---

<sup>18</sup> Disponível em: <https://vimeo.com/47094240>

<sup>19</sup> Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/15354>

<sup>20</sup> Disponível em: <http://belengache.net/kublaimoon/>

Alguns estudiosos da produção literária digital têm ensaiado a criação de categorias e gêneros que possam caracterizá-la e descrevê-la. É o caso, por exemplo, de Katherine Hayles (2009) que, em 2008, quando publicou o seu *Literatura Eletrônica: novos desafios para o literário*, elaborou a seguinte tipologia:

1. Ficção de hipertexto - *Storyspace* e ficção na rede interligada
2. Ficção interativa
3. Narrativa locativa
4. Instalações
5. *Codework*
6. Arte generativa
7. Poema em *flash*

Alguns problemas nos são colocados por essa tipologia de Hayles (2009), quando estamos diante do recorte da produção literária digital oferecida pela *Revista Texto Digital*. O primeiro deles diz respeito ao fato de que ela foi elaborada a partir da produção recolhida pela primeira antologia publicada pela ELO-Electronic Literature Association, em 2006<sup>21</sup>. Tal antologia reúne obras que, em sua maioria, são em língua inglesa, produzidas majoritariamente nos Estados Unidos da América por autores norte-americanos. Assim é que encontramos, na lista, segundo a própria autora, “não exaustiva” de tipos de obras digitais, a “narrativa locativa”, um tipo de produção altamente especializada, que requer uma infraestrutura de *hardware* e de *software* disponíveis apenas em grandes universidades americanas ou, ainda, a ficção em hipertexto produzida em *Storyspace*, um *software* concebido por Michael Joyce, Jay David Bolter e John B. Smith em 1987 e - até onde sabemos - não utilizado em produções literárias digitais brasileiras.

Se essas duas categorias tipológicas não contemplam a produção literária digital brasileira tal qual nos oferece o recorte da *Revista Texto Digital*, dada a sua especificidade relacionada a um contexto de produção muito específico, norte-americano, a tipologia “poema em *flash*”, pelo contrário, é ampla demais e, muito embora contemple o nosso *corpus*, pouco diz sobre ele. Como mencionamos anteriormente, a produção literária digital brasileira na *Revista Texto Digital* é, em sua maioria, caracterizada como poesia, e uma poesia que remete, sobretudo, à forte tradição brasileira da poesia visual e verbivocovisual; mas, agora, programada em *flash*.

---

<sup>21</sup> Pode-se consultar as três antologias publicadas pela ELO (2006, 2011 e 2016) em: <http://collection.eliterature.org/>

Uma tipologia que apague as especificidades da tradição poética brasileira em nome de uma caracterização que privilegie apenas o *software* em que tal produção é elaborada parece-nos insuficiente e pouco operacional.

Mais recente e consideravelmente mais ampla é a proposta de Leonardo Flores<sup>22</sup> que identifica 15 gêneros da literatura eletrônica, a saber:

1. Obras generativas
2. Bot
3. Obras cinéticas
4. Videojuegos
5. Ficción interativa
6. Hipertextos
7. Obras multimodales
8. Poesía en código de programación
9. Net.art
10. Performance
11. Instalaciones
12. Realidad virtual
13. Realidad aumentada
14. Obras móviles
15. Memes

O nosso intuito, aqui, ao listar os gêneros e categorias propostos por Leonardo Flores é chamar a atenção para o fato de que a sua proposição, mais atual, inclui experimentações ausentes na listagem de Hayles (2009) porque atenta às novas materialidades, plataformas e sistemas que se agregaram aos novos meios, desde que o texto dela foi publicado pela primeira vez, em 2008. Isso talvez nos coloque uma questão interessante - que evidentemente não será resolvida nos limites deste artigo - a respeito da produtividade de estabelecer gêneros e categorias para uma expressão literária, a digital, caracterizada justamente pela sua relação estreita com os novos meios, seus sistemas e tecnologias; meio este caracterizado pela volatilidade vertiginosa e pela obsolescência acelerada de programas, linguagens e

---

<sup>22</sup> A proposta de Leonardo Flores foi apresentada no XLII Congreso ILLI, que aconteceu em Bogotá em junho de 2018. As comunicações e textos apresentados no Seminário *Leer, crear, investigar la literatura electrónica en América Latina* podem ser acessados em: <http://litelat.net/seminario-leer-crear-investigar-la-literatura-electronica-latinoamericana-primer-dia/>

plataformas. Se a configuração de gêneros, na literatura digital, parece não poder ser delimitada apenas pelos programas e linguagens informáticos, tampouco parece produtivo - talvez nem mesmo possível - olhar a literatura digital a partir dos gêneros que se consolidaram ao longo da história da literatura impressa.

Ainda segundo Leonardo Flores, é possível identificar três gerações da literatura eletrônica: a primeira, de meados da década de 50 até meados da década de 90, caracterizada por experimentos eletrônicos e digitais em um contexto anterior à criação e popularização da *web*; uma segunda geração, que teria surgido em meados da década de 90 e se estenderia até os dias atuais, caracterizada por experiências literárias inovadoras, elaboradas em plataformas específicas de criação (o caso mais popular é o do *Storyspace*, e no Brasil também conhecemos o aplicativo Managana do Ateliê Ciclope<sup>23</sup>); uma terceira geração se iniciaria por volta de 2005 e também se estenderia até os dias atuais e seria caracterizada pela produção de obras em plataformas e sistemas previamente existentes e, sobretudo, de uso massivo, o que, segundo o autor, influencia a ampliação tanto da produção de obras quanto na sua circulação e leitura (aqui, poderíamos pensar na literatura produzida no Twitter ou nos romances processuais escritos em blogs ou no Facebook, por exemplo).

Retomando o nosso *corpus* e refletindo sobre ele a partir dos enquadramentos propostos por Hayles e, sobretudo, por Flores, percebemos que na *Revista Texto Digital* predominam poemas em *flash*, na terminologia de Hayles, e obras multimodais e cinéticas na terminologia de Flores. Tal caracterização e, também a proposta do modelo histórico de Flores nos leva à formulação de uma hipótese que, talvez, possa ser explorada em trabalhos futuros: na *Revista Texto Digital* a grande maioria das obras reunidas na seção “Criações Digitais” se insere na segunda geração de literatura eletrônica, sublinhando-se o fato de que a diferença entre a segunda e a terceira gerações não se limita ao aspecto temporal, já que ambas as gerações convivem nos dias atuais, mas sim nas plataformas utilizadas para as criações - o que, reitera-se, no caso da terceira geração, influencia o perfil dos criadores, que não precisam mais ser especialistas na programação de softwares específicos, e, também, no número de leitores dessas obras, já que elas compartilham os usuários dessas plataformas massivas, como as redes sociais, por exemplo.

### Considerações Finais

---

<sup>23</sup> Ver: <http://www.managana.art.br/>

O panorama apresentado evidencia o importante papel de documentação da literatura digital, cumprida pela *Revista Texto Digital*. O espaço social específico ocupado pelo periódico - seu caráter acadêmico/científico, sua circulação restrita a um público especializado - lhe permite cometer a ousadia de publicar objetos que, pelo caráter experimental de sua linguagem, não teriam espaço em outros circuitos de publicação literária; além disso, oferece às “Criações digitais” uma moldura teórico-crítica que orienta e, de certa forma, facilita a sua recepção. O fato de publicar criações de distintas nacionalidades permite, ainda, inserir as produções brasileiras em um contexto mais amplo, oferecendo, assim, possibilidades de leituras comparativas e a observação das especificidades e aproximações possíveis entre obras e autores de diferentes países.

O exame dos objetos publicados pela Revista e o exame da própria Revista, sua história, sua proposta e sua evolução ao longo desses 14 anos, ajuda a contar a história não só da produção literária digital, no Brasil, como também da inserção da cibercultura como objeto de estudo das Humanidades, antes mesmo que o termo “Humanidades Digitais” se popularizasse por estas plagas.

## REFERÊNCIAS

FLORES, Leonardo. Literatura Electrónica: géneros y genealogías. Comunicação Oral. *XLII Congresso IIII*, Bogotá, jun. 2018.

GAINZA, Carolina. Literatura chilena em digital: mapas, estéticas y conceptualizaciones. *Revista Chilena de Literatura*, n. 96, 2016, p. 233-256.

HAYLES, Katherine. *Literatura Eletrônica: novos horizontes para o literário*. Passo Fundo: UPF/São Paulo: Global, 2009.

KLUCINSKAS, Jean; MOSER, Walter. A estética à prova da reciclagem cultural. *Scripta*, [S.l.], v. 11, n. 20, jan. 2017, p. 17-42. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/scripta/article/view/14019>. Acesso em: 20 jun. 2018.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999.

MANOVICH, Liev. *El lenguaje de los nuevos medio de comunicación*. Trad. Oscar Fontodrona. Barcelona: Paidós, 2005.

MENEZES, Philadelpho. *Roteiro de leitura: poesia concreta e visual*. São Paulo: Ática, 1998.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cussioli. São Paulo: Itaú Cultura: Unesp, 2003.

MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

REVISTA TEXTO DIGITAL. 2004-2018, 13 volumes. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital>. Acesso em: 24 de jun. 2018.

ROCHA, Rejane Cristina. Além do livro: Literatura e Novas Mídias. *Revista Estudos de literatura brasileira contemporânea*, n. 47, p. 11-17, jan./jun. 2016.

ROCHA, Rejane Cristina. Contribuições para uma reflexão sobre a literatura em contexto digital. *Revista da Anpoll*, n. 36, p. 160-186, Florianópolis, jan./jun. 2014