



# TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

## A obra de arte literária digital: entre o truque, a decepção e a vanguarda

*Digital literary work of art: between quirk, deception, and vanguard*

Alamir Aquino Corrêa<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Universidade Estadual de Londrina, Paraná, Brasil - [correa.alamir@gmail.com](mailto:correa.alamir@gmail.com)

### Palavras-chave:

Sonoridade.  
Pictorialidade.  
Literatura digital.  
Paratexto.

### Keywords:

Sound. Pictorialities.  
Digital literature.  
Paratext.

**Resumo:** Com o advento da literatura digital, produzida e fruída em ambiente digital, pululam inquietações, mormente pela ausência de tradição crítico-pedagógica e por certo temor diante dos novos objetos, em termos de sonoridades, pictorialidades e interrelações. Certas questões se tornam prementes, no âmbito das materialidades do objeto digital: os procedimentos intermedializantes e seus potenciais significados, a experiência multimidiática e os textos teórico-explicativos que, por vezes, os acompanham, aqui denominados de paratextuais. Assim, ao longo do texto, discuto os conceitos de forma, desforma, instalação, interpretação, cânone e tradição, em ligeira visitação ao poema digital “O cosmonauta” de Wilton Azevedo e Alckmar dos Santos.

**Abstract:** With the advent of digital literature, produced and enjoyed in a digital environment, concerns abound, especially due to the absence of a critical-pedagogical tradition and a certain fear of new objects, in terms of sounds, pictorialities, and interrelations. Certain issues become urgent, in the context of the materialities of the digital object, the intermedializing procedures and their potential meanings, the multimedia experience, and the theoretical-explanatory texts that sometimes accompany them. Thus, throughout the text, I discuss the concepts of form, deformation, installation, interpretation, canon, and tradition, in light visitation to the digital poem “O cosmonauta” by Wilton Azevedo and Alckmar dos Santos.



## 1 Fundamentos

Tratar de uma variante da obra literária, aquela digital, precisa partir de uma separação de materialidades a configurar a obra literária, ou seja, a literatura pode estar presente em diferentes suportes materiais: pedra e materiais similares, couro/pele, tecido, papel, estruturas luminosas, ambiente digital etc, sem se tratar aqui do aspecto de uma história da escrita enquanto técnica e instrumento (FISCHER, 2009). A inovação do suporte digital trouxe dificuldades de configuração terminológica, não só em relação à literatura, mas a envolver qualquer obra de arte a fazer uso da tecnologia computacional, como anota Simanowski (2014, p. 133) ao reconhecer a falta de um termo geralmente aceito na academia. Nesse aspecto, a obra literária digital tem as mesmas nuances de outras obras artísticas digitais, pois são dependentes todas de um ambiente digital para construção e execução, logo também para reprodução e fruição.

Ao se tratar da novidade da materialidade digital para a maioria dos usuários, no caso da arte literária, mesmo considerando a distinção entre imigrantes e nativos digitais (PRENSKY, 2001), percebe-se a angústia diante do próprio sistema, a lidar com especificidades, muitas vezes desprezadas sob o termo generalizante e impróprio “literatura digital”:

- (a) a literatura digitalizada é aquele material transposto de um material “físico”, como a pedra ou o papel, para uma materialidade ou suporte digital;
- (b) há uma literatura produzida em processadores de texto computacionais, como é o caso de sítios pessoais, blogs (PAGE, 2014; CORRÊA; ISRAEL, 2015), twitter, tumblr e microblogging (CROXAL, 2014), em que a palavra escrita é o único ou o principal ingrediente, enquanto produto de consumo e compartilhamento em arquivos do tipo TXT, HTML, DOC, PDF, EPUB, MOBI e similares, que podem ser executados/impressos em papel;
- (c) a literatura digital, ou literatura expandida (STREHOVEC, 2007), é aquela dependente do ambiente digital e, por consequência, de uma materialidade digital (LEONARDI, 2010), pois foi produzida em softwares só disponíveis em ambiente digital, sem possibilidade de execução/impressão em papel, a ponto de se pensar em uma “imaterialidade” digital (BACKE, 2012, p. 239);

(d) como um subtipo da literatura digital, há a literatura em rede (ou “net literature”) ou literatura da internet, como defende Simanowski (2014).

Necessário também levar em conta as circunstâncias técnicas, como a disponibilidade de instrumental adequado para o ensino, como aventa López (2012), ao lado de seu alto custo, por ser protegido pelas instâncias administrativo-pedagógicas, e as nuances políticas de acesso e de direito autoral (COLLIER et al, 2009, pp 8-18; SANZ; GOICOCHEA, 2012; CORRÊA, 2016). Esse caráter é discutido por Scott Rettberg (2009), ao tratar da possibilidade de existência de um mercado profissional para o produtor de arte literária digital e para o crítico/estudioso, considerando a posição marginal da subcultura literária da produção digital. No caso particular do ensino desse material, não restrito ao contexto universitário e já a afetar o ensino fundamental e secundário, há vários problemas que começam a ser enfrentados pela academia, sugerindo aqui a leitura de edição recente da revista MATLIT sobre “Ensino da Literatura Digital”<sup>1</sup>. A partir da noção de literatura digital, tentando olhar para além de sua camada linguística de digitabilidade (SIMANOVSKI, 2010), interessa-me discutir a obra de arte digital enquanto forma inconformada, no sentido de ultrapassar os limites conhecidos da arte literária.

## 2 Vanguarda estética?

No mundo digital, as condições tecnológicas e as permissões de software a influenciar a criação literária (EDMONDS; CORNOCK, 1973) permitem outra construção de objeto, a tornar o espectador/leitor partícipe de um mundo visual, acústica e tatilmente lúdico, com as possibilidades de uma interação por meio de próteses (teclado, *joystick*, rato/mouse ou tela tátil), modificando assim sua experiência estética, e de um processo decisório, fundado tanto na interpretação quanto na volição individual, em direção a caminhos possíveis, ainda que planejados pelo autor ou cuja aleatoriedade digital esteja desde antes na concepção permitida pela programação utilizada. Esse é, em outras palavras, a proposição feita por Aarseth (1997, p. 1-2) ao conceituar a literatura ergódica:

In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with

---

<sup>1</sup> [https://impactum-journals.uc.pt/matlit/issue/view/2182-8830\\_8-1](https://impactum-journals.uc.pt/matlit/issue/view/2182-8830_8-1)

no [extranoematic](#) responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages.

Algumas obras, como é o caso de *Rayuela* de Cortázar, ainda no suporte papel, permitem ao leitor configurar-se como *homo ludens*, capaz de produzir sentidos novos na articulação do jogo. Digitalmente, há uma variante desse *homo ludens*, pois, como já se enfatizou acima, é adicionada uma prótese a ele, leitor/espectador, fundado assim na tecnologia enquanto salto de percepção estética, se tomado o conceito de tecnologia pós-humana (FERRANDO, 2013).

A configuração tanto de produto quanto de receptor, nesse ambiente, proporciona várias indagações. Por muito tempo, a tônica era a novidade da busca serializada de nós, a desenhar uma teia de linhas e recorrências. Exemplarmente, a contística de Jorge Luís Borges, como em “Las ruinas circulares” (1940), “La biblioteca de Babel” e “El jardín de senderos que se bifurcan” (1941), anuncia desde antes a problemática hipertextual. A literatura digital, entretanto, não se reduz às estratégias de linkagem ou hipertextualidade; há muito mais a se aproveitar, sem ser a lista exaustiva: a animação, a realidade aumentada, os avatares, os robôs de conversa (“chatterbots”), a produção automatizada e/ou combinatória de textos, os ciborgues, os ovos de páscoa (“easter eggs”), a gamificação, o realismo gráfico, a holografia, a interatividade, a geolocalização, os mundos virtuais ou em linha, a aleatoriedade, a autorreflexividade, os corpos virtuais. Nesses tópicos ou estratégias, alguns talvez gêneros, observáveis em detalhes nos verbetes da enciclopédia *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, fica patente uma constrição formal, explorada em verbete da mesma obra por Anastasia Salter (2014). Essa restrição, longe de ser uma redução com propósitos específicos como o vocabulário em obras voltadas para aprendizes de uma língua estrangeira, é uma decisão específica a engendrar um caminho para a criação literária. As limitações de ambiente, como é o caso do número de caracteres no Twitter, aumentam ou provocam a criatividade, tanto voltada para a realização da obra como, pelo menos hipoteticamente, a perceber a recepção estética como algo pressionado pelo interesse multimidiático de leitores ou espectadores. Fica saltado o contexto lúdico e neobarroco da produção de textos organizados sob regras ou limites. Lembro aqui da proposição da poesia concreta ao enfatizar o verbivocovisual, conjunto explícito de regras mediáticas ou de mediação, e da proposição de Alckmar dos Santos (2007) acerca de uma retórica digital como minimalista ou simples.

Está, assim, em discussão a noção de forma, antes limitada pelo seu preenchimento gráfico-cromático do papel. Talvez uma proposição de vanguarda, postulada enquanto espetáculo maravilhoso, no enfrentamento entre iluminados e luminosos, um pouco de truque, um tanto de decepção diante da tradição conhecida. Os novos objetos literários digitais ficam entre o limiar da forma conhecida e a vanguarda tacitamente aceita. Daí a noção de objeto que se faz sagrado desde sua gênese.

### 3 A forma inconformada

Em *Estética digital* (2006, pp. 72-73), Claudia Gianetti organiza as formas de transgressão ou de inovação diante do *status quo*, enquanto polêmica, a lembrar da necessidade de respeitar o passado e alterar o presente, como propôs T. S. Eliot em seu artigo fundante. Diante das ideias novas, há quatro consequências possíveis: inadequação e desprezo *versus* inovação e incorporação. Anote-se que essa incorporação se dá por dois modos: sedução (diálogo) ou canonização (imposição de grupo). Nas páginas seguintes, Gianetti tece considerações sobre as instalações enquanto formas estéticas abertas, onde o receptor se faz parte do processo da própria efetivação da obra. É importante observar o contexto espacial dessas instalações e de seu caráter plurissensorial. Em termos temporais, admite como precursores o *Merzbau* de Schwitters (1920 a 1935), a *International Exhibition of Surrealism* organizada por Duchamp (1938), o *Ambiente Spaziale* de Fontana (1948) e a *Homage to New York* (1960) de Jean Tinguely. Em todas essas peças, se podemos pensar assim, há um caráter do assombro diante do maravilhoso. Por isso, talvez seja importante lembrar o papel da experiência do público diante da inovação nas Exposições Internacionais ou Feiras Mundiais e das mostras das novidades tecnológicas, caso do telefone e do cinematógrafo. Era patente a qualificação, imposta como muito importante e, ao mesmo tempo, sedutora, do teor maravilhoso ou assombroso do espaço proporcionado ao público.

Na sequência, Gianetti lista e comenta várias instalações, nas quais há o realce da multimedialidade, “a potencializar a experiência sensorial e perceptiva, favorecendo as analogias e o imaginário em detrimento das formas puramente discursivas ou conceituais” (GIANETTI, 2006, p. 86), da ubiquidade e da desmaterialização. A ideia da simultaneidade de execução, ou arte satélite na versão de Nam June Paik, se organiza ao redor de uma materialidade “imaterial”, quer dizer, uma execução simultânea pela

televisão a reunir diferentes espaços e artistas, um objeto de arte expandido. O material, a televisão, além de alargar o espaço de execução do objeto artístico, passa a admitir uma “virtualidade”, forma de articulação de uma pseudo-imaterialidade, abandonando também a fisicalidade de construção dos objetos artísticos, palpáveis e percebíveis na sua imediata localização, aquilo que Gianetti (2006, 89) chamou de “desmaterialização”.

Dessa maneira, a forma física do objeto, matéria, adquire ou se manifesta por algo intangível e ao mesmo tempo real, enquanto coisa ou objeto contemplável, mas em outro espaço, aquele de um simulacro do real, a tela. Essa arte inconformada, telemática, distante e presente ao mesmo tempo, articula-se como um tecido expansível aumentando sua visibilidade simultânea e, ao mesmo tempo, agregando outros executores (ou artistas). Destrói-se, portanto, a concepção da posse do objeto, vez que intangível, relativizando-se a sua produção individual e a sua fruição enquanto ato de consumo/posse individual. Estamos diante de uma revolução? Por um lado, aparenta ser um movimento de destruição do constructo da arte enquanto bem aristocrático ou de elite, sem necessariamente se organizar como um objeto de arte popular ou de massa; entretanto, o *truque* da inovação, do desafio e da desconstrução da arte esbarra na estrutura (in)formativa de alto custo a balizar a sua existência. Retomando os conceitos de sedução e de canonização propostos por Gianetti, a novidade a maravilhar o conjunto de receptores, usuários e/ou espectadores se mantém no nível do assombro da técnica e da tecnologia, mas se faz imposto pela canonização estipulada por um grupo detentor de uma tecnologia.

Reconhece-se a longa discussão já realizada sobre as distopias da informação, em que há uma elite sem poder (ECO, 1984, pp. 370-371) e a larga divisão entre informados e desinformados (GARCÍA CANCLINI, 2004), além de uma questão de política internacional matizada como hipercolonialismo (CORRÊA, 2016). Apesar desse conjunto de apropriações econômicas, com largo impacto cultural, reiterando-se a condição de artistas com acesso a uma tecnologia que acaba travestindo-os em mágicos ou seres com poderes pós-humanos, é importante retomar a configuração do objeto artístico digital em sua concepção estética. Essa arte nova se organiza como processo de interação e imersão do usuário, pautada por uma ubiquidade e “imaterialidade” ou digitabilidade, apresentada ao usuário e receptor como libertária, dando-lhe espaço para intervenção e controle. Daí surge uma questão de fato – por mais simples que possa ser a obra, minimalista ou intuitiva, há um processo de iniciação para o usuário.

Diferentemente da relação nossa com o papel ou com a tela (cinema, televisão ou os recentes tablets e smartphones), o ambiente digital, a exigir como prótese o manejo tátil de teclado, mouse, joystick, mesa/tela responsiva ou sensores de presença e movimento, tem uma fase de aprendizado e manejo. A ubíqua frase “como é que eu faço para...” se torna a realização do objeto artístico, enquanto uso, da proposição WYSIWII (*what you see is what it is*) ou “aquilo que vejo é o que é”, como se nada mais houvesse em termos de camadas subjacentes de dados e de estruturas de programação, como advertem Diesner e Carley (2009). Em outros termos, o conjunto subjacente e invisível de camadas de programação, possibilidades criativas do software, roteiros e *storyboards* funciona como uma artimanha para dar ao usuário a sensação de controle. Nesse sentido, a máquina ou a tecnologia se apresenta como um interlocutor/escravo a interagir com o usuário.

Entretanto, como as situações discutidas por Gianetti (2004, p. 124) enquanto (a) euforia/otimismo a construir a máquina como um interlocutor viável, (b) pessimismo diante das restrições psicoculturais do usuário, e (c) instrumento ou caminho entre iteradores, como se percebe na gamificação em linha, essa proposição da obra de arte digital WYSIWII exige uma estrutura mais densa e complexa, logo trabalho de construção coletiva, a preparar o usuário para a sua fruição, bem mais além que o manejo protético da máquina, em símile com o que apontou Kinderman (2012) sobre a música. O uso do objeto exige ou parece exigir do espectador/interator a leitura e a compreensão de pré-textos e paratextos, tornando a experiência estética diferente ou estranhada por uma completude de materialidades.

Pautada pela inovação, a nova forma é ou não literária? Quais qualidades desse formato ou suporte material digital são literárias? Se os autores são consagrados ou canonizados e patrocinados pelo ambiente universitário e pela curadoria de agências de fomento, sua proposta já se impõe como arte? Uma obra de arte digital coletiva, tanto na criação quanto na execução, destrói a noção de autoria ou é processo e não mais objeto? A navegação, a interação, a *performance*, o som, a voz, a imagem, a reiteração – cada um e todos exercem qual papel na recepção desse mesmo objeto? Essas camadas de expressão artística vão além de uma camada linguística, a remediarem, conforme Bolter e Grusin (1998), a literatura como filme, vídeo, arte gráfica ou intermediarem todas essas formas como algo híbrido que é literário, mas *decepcionadamente* não mais literatura?

## 4 O literário digital

Enfrentar esses novos objetos, que parecem se distanciar da literatura como tem sido produzida, significa compreender a maneira como se percebe a materialidade do objeto literário e buscar qualificar, pelo conceito de intermedialidade, a estranheza existente no objeto literário digital, detectando as suas qualidades materiais a ensejar uma nova condição de produção e recepção de arte. Se há no objeto material literário uma qualidade particular, quer seja o livro na sua circunstância tipográfico-espacial quer enquanto reificado de outro modo na condição da Voz, como veiculadora de significados vez que *performance* e por vezes a negar a própria possibilidade de registro, no contexto da produção digital há com certeza outras implicações de significado ainda não discutidas, mesmo que já sinalizadas pelos termos remediação (BOLTER; GRUSIN, 1999) e intermedialidade (CLÜVER, 2006; AZCÁRATE; ZEPETNEK, 2008; MENDES, 2011). As novas materialidades, como já tratado acima, em função do meio digital (AARSETH, 1997; DRUCKER, 2009; BOOTZ, 2010; ESKELINEN, 2012), levam a questionar o próprio conceito do que tradicionalmente se refere como literatura e as qualidades do literário (sem aqui querer retornar à improdutiva discussão da literariedade).

A partir desse contexto, proponho enfrentar a obra *O Cosmonauta*, construído por Alckmar dos Santos e Wilton Azevedo. É um arquivo executável (CosmonautaWin.exe), com acesso a um banco de informações (CosmonautaWin\_Data), gerando um ambiente narrativo tridimensional e interativo em Direct3D, criado com Unity Personal Edition<sup>2</sup>. O aplicativo conta a história de uma conversão religiosa de um cosmonauta por meio de uma autorrevelação epifânica. Essa obra, enquanto *performance*, está disponível parcialmente em vídeo no Youtube. Azevedo, Lobo e Santos descrevem sua construção (2014, p. 18-44):

O cosmonauta foi ideado, desde seu projeto (na escrita dos poemas, nas imagens e vídeos utilizados, nos sons e músicas criadas), para que o leitor fosse levado a colocar e a manipular suas próprias lembranças afetivas no ambiente imersivo, através das interatividades. É como se cada elemento de leitura, na tela, fosse uma conjunção das memórias ficcionais do protagonista com as lembranças do leitor (2014: 40).

---

<sup>2</sup> <https://store.unity.com/products/unity-personal>

Os autores apresentam sua proposta de relação entre público e obra, a partir da ideia da *performance* e da recepção digital:

uma separação evidente entre o fazer, isto é, a expressão direta dos corpos dos atores, e o abstrair, ou seja, a atribuição indireta de sentidos ao que se vê e se ouve, tarefa, esta, exclusiva do público. Se podemos falar de uma *performance* do leitor da obra digital, ela se dá pela imersão e pela interatividade através das quais ele reapresenta para si, a seu modo, os elementos semióticos acima citados, sem deixar de lado os mecanismos e estratégias de interatividade. Assim, esse leitor do digital se torna, ao mesmo tempo, ator e público (AZEVEDO; LOBO; SANTOS, 2014, p. 43).

Se é uma *performance*, multissensorial, ela está a mimetizar as instalações ou é uma instalação? Constitui-se também em objeto digital a ser “experenciado” fora do momento dessa *performance*? Que qualidades materiais podem ser identificadas na recepção da obra fora do momento de sua *performance*? Assim, é necessário tratar desses conceitos (forma, desforma, instalação, interpretação, cânone, tradição) em análise dessa obra em fazimento (work-in-progress): o poema “O Cosmonauta” de Alckmar dos Santos e Wilton Azevedo, um texto já executado em público pelos autores, resultado de um *script* de construção e como se descreveu, enquanto objeto, um app/software que pode ser utilizado por um leitor interativo.

Inicialmente, parece-me que estamos diante de uma obra “transmediada”, vez que deixa de ser importante, enquanto fenômeno de recepção estética, o conjunto particular de instâncias, fatias ou camadas mediáticas (som, imagem, voz, palavra, cinética). Por segundo, há de se indagar o lugar do leitor/espectador/receptor, tornado na execução do objeto também um autor que reorganiza, por decisões imprevistas, o caminho de sua experiência. A novidade é eliminar o plano previsto das circunstâncias pré e paratextuais, pela condição imprevista da interatividade.

Mas, durante a execução realizada pelos autores/mentores da obra, o leitor/espectador não tem como realizar o processo da interatividade, aproximando-se a obra de sua “desformação”. Uso como exemplo a parte “O Blasfemo I”<sup>3</sup>, em que se aproxima de um vídeo/filme, em alguns instantes um videopoema. Em outro trecho, denominado apenas de “O Cosmonauta”, estamos diante de uma espécie de “trailer” ou amostra da obra<sup>4</sup>, em

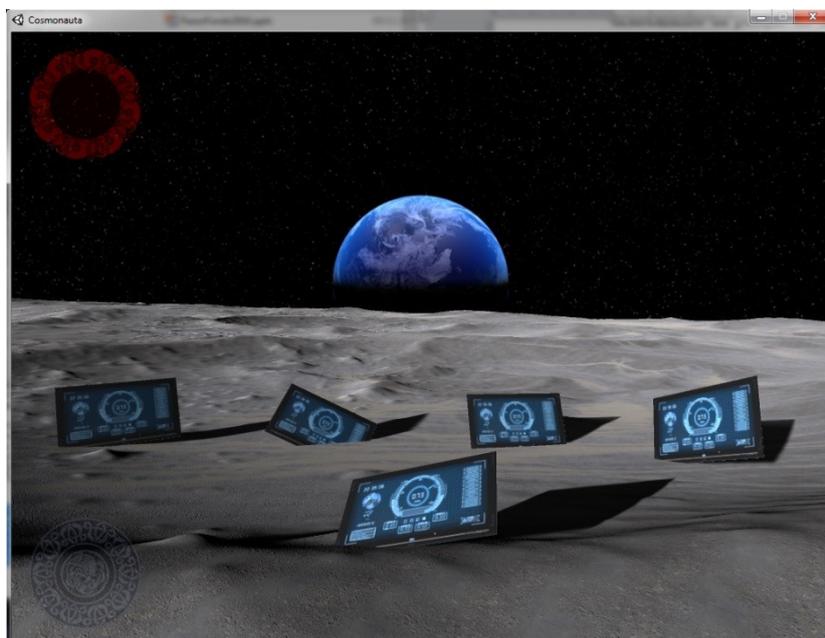
<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=yXYZLn5y7rU>

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=ZGbsL905T8Q>

que a animação se mostra o eixo da execução, com alterações do aspecto gráfico do texto. Os dois trechos revelam o processo criativo e suas potencialidades realizadas, mas enfatizam, além de sua materialidade, as condições tecnológicas de produção do objeto artístico, ou seja, o processo multicriativo onde máquina e pensamento (hard e software) controla a “realização” do objeto, no sentido de torná-lo real.

Em termos pedagógicos, talvez se possa dizer que estamos na área da leitura e do jogo, enquanto estratégias de enfrentamento do objeto: conectividade, interatividade, multimedialidade, não-linearidade, encenação/execução e transformabilidade. O deslocamento da posição do leitor, talvez por extensão a própria situação da personagem Cosmonauta, enfatiza o estranhamento enquanto qualidade estética, como se percebe no trecho “Overture”<sup>5</sup>. A obra se aproxima de fontes literárias: Pedro Nava (O Círio Perfeito) e Cesário Verde (O Sentimento do Mundo); além disso, usa de material “experencial” (as falas de Neil Armstrong, Edwin Buzz Aldrin e Michael Collins da Apollo XI).

**Figura 1** – O Cosmonauta (captura de tela)



Na execução do aplicativo, usando-se teclado e mouse enquanto próteses, propõe-se uma imersão, dividida em introito, narrativa e epifania (Figura 1). Essa linearidade narrativa ou, melhor, de sequência de execuções, mantém em símile a leitura de um poema não

<sup>5</sup> <https://youtu.be/SsDizE3yw9A>

digital. Os recursos sonoros, eco e reverberação, se aproximam da acústica conhecida do plano sonoro de poemas. As camadas visuais são mais agressivas ou provocativas, pois despertam no leitor a necessidade da experiência táctico-visual, ou seja, o movimento do joystick gera um comportamento visual a caracterizar uma dificuldade de reexecução. Por esse ângulo, a obra se torna uma construção individual e particular, pautada pelas emoções do leitor. A expressividade se assemelha, enquanto resultado, ao jogo, ao momento em que o leitor assume, mesmo que passivamente, o caminhar pelo texto.

Essa leitura descritiva da obra *O Cosmonauta* provoca, ainda que de maneira perfunctória, o questionamento das qualidades da literatura digital, executável e percebida somente em ambiente digital, mesmo que executada em instalação ou registrada em vídeo. A partir do quadro descrito por Gianetti, é possível apontar a dificuldade de identificação específica dos papéis das atividades de navegação, interação, *performance*, som, voz, imagem e reiteração, durante a sua recepção. Em face desse hibridismo ou re(trans)medialidade, em que as camadas de expressão artística misturam a literatura ao filme, ao vídeo, à arte gráfica e a materiais tanto literários quanto referenciais, ao par das condições de experimentação estética sem os mecanismos de sustentação financeira da produção literária, há de se considerar que a literatura digital não se mostra facilmente como objeto de prazer estético na tradição conhecida. Por outro lado, pela singularidade/particularidade de recepção, se aproxima das qualidades da experiência emotiva de enfrentamento do mundo, a mesclar os mundos possíveis da ficção com o mundo real da interação humana, ainda que talvez pós-humana.

## **5 Recolha e coda**

Ao longo dessa digressão, a reconhecer contribuições ao estado da arte, busquei enfrentar a literatura digital enquanto forma, pautada por certa atitude de vanguarda, um espetáculo maravilhoso, a lhe conferir, por sua novidade, um tom de sacralização inata. Uma nova forma, ou forma inconformada, a seguir a esteira dos espaços maravilhosos e de estupefação do público encontráveis pela prevalência da tecnologia nos espetáculos de ilusão das Feiras Mundiais e nos contextos espaciais ou instalações de caráter plurissensorial, como anotou Gianetti (2006, p. 86). A literatura digital, por sua "imaterialidade" acessada por uma materialidade protética e por uma disposição em telas

e/ou projeções, se mostra enquanto objeto algo intangível e ao mesmo tempo real, por seu simulacro espacial, a tela.

Essa condição de "virtualidade" ou de consumo particular e individual de experiência, hoje percebida enquanto unicidade possível pelo contexto dos NFT (os tokens não fungíveis), afasta em tese a posse de um bem reservado a uma elite cultural/econômica, aquilo que pensei como um certo "truque" de inovação, por se pretender disponível/acessível a todos ainda que individualmente; em verdade, isso não se concretiza vez que há grupos detentores da posse das tecnologias e artefatos tecnológicos onde tais objetos podem ser percebidos/experenciados, como acontece por exemplo com as máquinas gamers ou com as bases de dados hipercolonializadas. Esses novos objetos, construídos "imaterialmente", enquanto "arte nova", exigem do usuário que a perceba como libertária, ao mesmo tempo demandando dele uma interação imersiva com essa obra digital.

Essa liberdade é uma artimanha de simulacros: o leitor/espectador acredita ser o controlador da experiência, o conjunto tecnológico (por suas várias camadas constitutivas) se apresenta como um interlocutor/escravo a interagir com o usuário. Acresce-se um espaço de aprendizado do espectador/interator, pela leitura e pela compreensão de pré-textos e paratextos, conturbando a experiência estética do literário, forçando uma nova e estranhada absorção de materialidades e digitabilidades. Talvez por isso, estamos diante de algo que decepcionadamente não se configura mais como literatura, no sentido em que fomos culturalmente formados.

A percepção ou a experiência estética do objeto literário digital nos obriga a enfrentar nova condição de produção e de recepção da arte literária, diferente da tradição conhecida. Temos de reconstruir o processo constitutivo do literário. Em razão de potencialidades multimidiáticas e das condições tecnológicas de produção do objeto literário digital, onde há uma multicriatividade a controlar a realização do objeto, o leitor precisa se deslocar do seu papel de receptor para aquele de interator com o objeto, por conta da conectividade, da multimedialidade, da não-linearidade, da encenação/execução e da transformabilidade exigidas pelo objeto.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press. 1997. p.1–2.
- AZCÁRATE, Asunción López-Varela; ZEPETENEK, Steven Totosy. Towards Intermediality in Contemporary Cultural Practices and Education. *La intermedialidad / Intermediality. Cultura, Lenguaje y Representación / Culture, Language and Representation*, Castellón de la Plan, n. 6, p. 65-82, 2008. Disponível em: <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/clr/article/view/40>. Acesso em: 20 jul. 2021.
- AZEVEDO, Wilton; LOBO, Dalva de Souza, SANTOS, Alckmar Luiz dos. O Cosmonauta: roteiros de uma criação. In: VILAROUCA, Cláudia G.; TAVARES, Otávio G.; MOURA, Cláudio A. C. (org.). *Criação Digital: Prática e Reflexão*. Florianópolis: Copiart, 2014. p. 19-45.
- BACKE, Hans-Joachim. Introduction. *Literary and Linguistic Computing*, Oxford, vol. 27, n. 3, pp. 239–241, set. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/lc/fqs038>. Acesso em: 20 jul. 2021.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 1998.
- BOOTZ, Philippe; BALDWIN, Sandy eds. *Regards Croisés: Perspectives on Digital Literature*. Morgantown, WV: West Virginia U Press, 2010.
- CLÜVER, Claus. Inter textus / inter artes / inter media. *Aletria: Revista de Estudos de Literatura*, Belo Horizonte, n. 14, 2006. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.17851/2317-2096.14.0.10-41>. Acesso em: 20 jul. 2021.
- COLLIER, Michael et. *Poetry and new media: a users guide*. Chicago: Harriet Monroe Poetry Institute, 2009. Disponível em: <https://silo.tips/download/poetry-and-new-media-a-users-guide#>. Acesso em: 20 jul. 2021.
- CORNOCK, Stroud; EDMONDS, Ernest. The creative process where the artist is amplified or superseded by the computer. *Leonardo*, Cambridge (MA), v. 6, n. 1, p. 11-16, 1973. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/1572419>. Acesso em: 20 jul. 2021.
- CORRÊA, Almir Aquino. Literatura: contexto digital, hipercolonialismo e materialidades. *Estud. Lit. Bras. Contemp*, Brasília, n. 47, p. 119-140, 2016,. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2316-4018476>. Acesso em: 20 jul. 2021.

CORRÊA, Almir Aquino; ISRAEL, Marília. Blog literário: alguns comentários. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 11, n. 1, p. 420-443, 2015. Disponível em <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2015v11n1p420>. Acesso em: 20 jul. 2021.

CROXAL, Brian. Twitter, Tumblr, Microblogging. In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. (org.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins, 2014. p. 492-495.

DIESNER, J.; CARLEY, K. M.. WYSIWII –What You See Is What It Is: Informed Approximation of Relational Data from Texts. Presentation at General Online Research (GOR) Conference, Vienna, Austria, April 2009. Disponível em: [http://jdiesnerlab.ischool.illinois.edu/publications/diesner\\_WYSIWII\\_GOR2009.pdf](http://jdiesnerlab.ischool.illinois.edu/publications/diesner_WYSIWII_GOR2009.pdf). Acesso em: 20 jul. 2021.

DRUCKER, Johanna. *SpecLab: Digital Aesthetics and Projects in Speculative Computing*. Chicago: Chicago University Press, 2009.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Madrid: Lumen, 1984

ESKELINEN, Markku. 2012. *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. London: Continuum, 2012.

FERRANDO, Francesca. Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms Differences and Relations. *Existenz*, v. 8, n. 2, p. 26-32, 2013. Disponível em: <https://www.existenz.us/volumes/Vol.8-2Ferrando.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2021.

FISCHER, Steven R. *História da escrita*. São Paulo: UNESP, 2009.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Diferentes, desiguales y desconectados*. Barcelona: Gedisa, 2004.

GIANETTI, Claudia. *Estética digital*. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

KINDERMAN, William. Genetic Criticism as an Integrating Focus for Musicology and Music Analysis. *Revue de musicologie*, Paris, v. 98, n. 1, p. 15-42, 2012. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/24391942>. Acesso em: 20 jul. 2021.

LEONARDI, Paul M. Digital materiality? How artifacts without matter, matter. *First Monday*, Chicago, v. 15, n. 6-7, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.5210/fm.v15i6.3036>. Acesso em: 20 jul. 2021.

LÓPEZ, Dolores Romero. Poetics of crisis or crisis of poetics in digital reading/writing? The case of Spanish digital literature. *Literary and Linguistic Computing*, Oxford, v. 27,

n. 3, p. 305–320, set. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/llc/fqs030>. Acesso em: 20 jul. 2021.

MENDES, João Maria. *Introdução às Intermedialidades*. Amadora: Escola Superior de Teatro e Cinema, 2011.

PAGE, Ruth. Blogs. In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. (org.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins, 2014. p. 42-45

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>. Acesso em: 20 jul. 2021.

RETTBERG, Scott. Communitizing Electronic Literature. *Digital Humanities Quarterly*, v. 3, n. 2. 2009. Disponível em: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/3/2/000046/000046.html>. Acesso em: 20 jul. 2021.

SALTER, Anastasia. Writing under Constraint. In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J. (org.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins, 2014. p. 533-536.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. Novas estratégias de antropofagia na literatura digital. In: RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tania (org.). *Questões de leitura no hipertexto*. Passo Fundo: UPF Editora, 2007. p. 15-31.

SANZ, Amelia; GOICOECHEA, María. Literary reading rituals and practices on new interfaces. *Literary and Linguistic Computing*, Oxford, v. 27, n. 3, p. 331-246, set. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/llc/fqs037>. Acesso em: 20 jul. 2021.

SIMANOWSKI, Roberto. Reading Digital Literature: a subject between media and methods. *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching*. In: SIMANOWSKI, Roberto; SCHÄFFER, Jörgen; GENDOLLA, Peter (org.). New Brunswick: Transcript, 2010. 15-28.

SIMANOWSKI, Roberto. Digital and Net Art. In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J.(org.). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins, 2014. 133-138.

STREHOVEC, Janez. In search of novel poetic territories. In: ESKELINEN, M.; KOSKIMAA, R. (org.). *The Cybertext Yearbook 2010*. Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2010. p. 1-7.

## NOTAS DE AUTORIA

**Alamir Aquino Corrêa** ([correa.alamir@gmail.com](mailto:correa.alamir@gmail.com)) - Possui graduação em Letras pelo Centro de Ensino Unificado de Brasília (1978), graduação em Direito pela Universidade Estadual de Londrina (1995), mestrado em Literatura pela Universidade de Brasília (1982) e doutorado em Literaturas Hispânicas - Indiana University Bloomington (1990). Professor Sênior do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Estadual de Londrina. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Literatura Comparada, atuando principalmente nos seguintes temas: literatura brasileira, morte na literatura, teoria literária, literatura digital, história literária.

### **Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?**

CORRÊA, Alamir Aquino. A obra de arte literária digital: entre o truque, a decepção e a vanguarda. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 18, n. 1, p. 44-59, 2022.

### **Contribuição de autoria**

Não se aplica.

### **Financiamento**

Não se aplica.

### **Consentimento de uso de imagem**

Figura 1 – O Cosmonauta (captura de tela).

### **Aprovação de comitê de ética em pesquisa**

Não se aplica.

### **Licença de uso**

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

### **Histórico**

Recebido em: 29/07/2021

Aprovado em: 18/02/2022