

**Universidade Federal de São Carlos  
Centro de Educação e Ciências Humanas  
Departamento de Letras**

**Literatura digital brasileira: análise das perspectivas autorais  
Giovanna Maria Zago Affonso**

**São Carlos  
2024**

Giovanna Maria Zago Affonso

**LITERATURA DIGITAL BRASILEIRA: ANÁLISE DAS PERSPECTIVAS  
AUTORAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras da Universidade Federal de São Carlos, campus de São Carlos, como parte dos requisitos para a aprovação na disciplina “Trabalho de Conclusão de Curso 2” e obtenção do título de Graduada em Licenciatura Plena em Letras Português e Inglês.

**Orientadora: Profa. Dra. Rejane Cristina  
Rocha**

**São Carlos  
2024**

Maria Zago Affonso, Giovanna

Literatura digital brasileira: análise das perceptivas autorais / Giovanna Maria Zago Affonso -- 2024.  
52f.

TCC (Graduação) - Universidade Federal de São Carlos,  
campus São Carlos, São Carlos  
Orientador (a): Rejane Cristina Rocha  
Banca Examinadora: Nair Renata Amâncio  
Bibliografia

1. Literatura digital. I. Maria Zago Affonso, Giovanna. II.  
Título.

Ficha catalográfica desenvolvida pela Secretaria Geral de Informática  
(SIn)

DADOS FORNECIDOS PELO AUTOR

Bibliotecário responsável: Ronildo Santos Prado - CRB/8 7325

Giovanna Maria Zago Affonso

**LITERATURA DIGITAL BRASILEIRA: ANÁLISE DAS PERSPECTIVAS  
AUTORAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Letras da Universidade Federal de São Carlos, campus de São Carlos, como parte dos requisitos para a aprovação na disciplina “Trabalho de Conclusão de Curso 2” e obtenção do título de Graduada em Licenciatura Plena em Letras Português e Inglês.

**Orientadora: Profa. Dra. Rejane Cristina Rocha**

**Data da defesa:** 18 de janeiro de 2024

**Membro componentes da banca examinadora:**

---

**Presidente e Orientadora:** Profa. Dra. Rejane Cristina Rocha  
Universidade Federal de São Carlos

---

**Membro titular:** Nair Renata Amâncio  
Universidade Federal de São Carlos

**Local:** Universidade Federal de São Carlos  
Departamento de Letras

*Aos meus pais, que sempre acreditaram em mim.*

## **Agradecimentos**

É com imensa gratidão que inicio este espaço de agradecimento. Primeiramente gostaria de agradecer a Deus, por iluminar meu caminho todos os dias e me fazer ser merecedora de realizar esse sonho.

Com profundo respeito agradeço a minha professora e orientadora, Rejane Cristina Rocha, por toda atenção, paciência e apreço. Cada conselho e direcionamento oferecido foi essencial para aprimorar este estudo. Sua orientação ao longo deste projeto foi fundamental para a elaboração de cada pesquisa de Iniciação Científica e Trabalho de Conclusão de Curso.

Expresso também minha sincera gratidão à Natália Cristina Estevão, minha co-orientadora em ambas as pesquisas de Iniciação Científica, por sua contribuição, carinho e apoio. Sua dedicação em compartilhar conhecimentos, proporcionar discussões inteligentes e oferecer orientação técnica foram uma fonte de inspiração para a conclusão deste estudo. Além disso, gostaria de estender meus agradecimentos ao grupo de estudos - “Observatório da Literatura Digital Brasileira” - ao qual tive o privilégio de pertencer.

Agradeço à minha mãe Renata, e ao meu pai, Orlando, por todo amor, incentivo e apoio que me deram desde o início da minha vida, junto com vocês eu aprendi a ser forte, independente, corajosa e sonhadora. Agradeço por ter vocês como pais todos os dias, pois vocês são muito especiais. Obrigada por acreditarem e torcerem por mim sempre.

Agradeço também a minha irmã Giulia, que me mostra todos os dias que a vida pode ser iluminada, obrigada por todo suporte e amor, sua felicidade e leveza em viver me inspiram. Também agradeço meus avós, Sonia e Antonio, e meu padrasto, Julio, por estarem sempre me encorajando através de palavras de incentivo e amor.

Para finalizar, agradeço às minhas amigas de graduação, Andresa, Carla e Gabriela. Vocês foram essenciais nessa jornada, cada conselho, conversa, risada, lágrima, abraço, seminário apresentado, entre outras situações, me trouxeram até aqui. Agradeço por ter compartilhado todos esses anos com vocês.

*Os livros não mudam o mundo, quem muda o mundo são as pessoas. Os livros só mudam as pessoas.*

Mário Quintana

**Resumo:** Este trabalho de conclusão de curso teve como propósito a expansão das reflexões desenvolvidas durante os projetos de Iniciação Científica, realizados entre agosto de 2020 e outubro de 2022. Ambas pesquisas financiadas pelo CNPq, e intituladas: “Literatura digital brasileira: a perspectiva dos criadores” e “Literatura digital nas redes sociais: um estudo sobre a perspectiva de quem produz”, visavam documentar de maneira crítica, por meio de entrevistas com os autores, as características da literatura digital brasileira. Com base nas entrevistas, foi realizada uma reflexão a respeito dos resultados (respostas) obtidos. Assim, definimos a construção do presente trabalho, a fim de entender e desenvolver o ponto de vista dos autores frente às suas produções, e principalmente a questão autoral. Para a realização deste estudo, nos amparamos nos ideais discutidos pelo crítico literário Antonio Candido, pela pesquisadora da Universidade Federal de São Carlos, Luciana Salazar Salgado. Bem como também adentramos a Teoria do Polissistemas desenvolvida pelo sociólogo e linguista, Itamar Even-Zohar, com o intuito de compreender o modo como os autores definem no meio literário digital.

**Palavras-chave:** Literatura digital brasileira; Figura autoral; Literatura digital de segunda geração; Literatura digital de terceira geração; Entrevista com autores de literatura digital.

**Abstract:** This final paper aims to expand the reflections developed during the Scientific Initiation projects, carried out between August 2020 and October 2022. Both researches funded by CNPq, and entitled: “Literatura digital brasileira: a perspectiva dos criadores” and “Literatura digital nas redes sociais: um estudo sobre a perspectiva de quem produz”, we aim to critically document, through interviews with the authors, the characteristics of Brazilian digital literature. Based on the interviews, a reflection was carried out regarding the results (responses) obtained. Thus, we define the construction of present work, in order to understand and develop the point of view of two authors in front of their products, and mainly at this authorial level. To carry out this study, we rely on the ideas discussed by literary critic Antonio Candido, researcher at the Federal University of São Carlos, Luciana Salazar Salgado. We also delve into the Theory of Polissystems developed by sociologist and linguist, Itamar Even-Zohar, as an intuitive way of understanding the way the authors define digital literature.

**Keywords:** Brazilian digital literature; Authorial figure; Second generation digital literature; Third generation digital literature; Interview with digital literature authors.



## Lista de Figuras

<b>Figura 1:</b> Fragmento do Slide da apresentação realizada na ELO 2028, intitulada “Third Generation Electronic Literature” .....	18
<b>Figura 2:</b> Obra literária digital que experimenta com o código.....	18
<b>Figura 3:</b> Síntese das entrevistas realizadas.....	37

## Sumário

<b>Introdução</b> .....	10
<b>Capítulo 1:</b> Os contornos técnicos e característicos que definem a literatura digital....	14
<b>1.1</b> As características que configuram a segunda geração.....	18
<b>1.2</b> Funcionamento das plataformas de redes sociais.....	21
<b>Capítulo 2:</b> Os desafios e as estratégias para documentar a literatura digital de segunda e terceira gerações.....	30
<b>2.1</b> A metodologia utilizada frente aos desafios interligados as obras de segunda geração.....	31
<b>2.2</b> A metodologia utilizada frente aos desafios interligados as obras de terceira geração.....	34
<b>Capítulo 3:</b> Autores de literatura digital brasileira: uma leitura desse cenário a partir das entrevistas.....	36
<b>3.1</b> Explorando as razões por trás da autodefinição dos escritores.....	37
<b>3.2</b> A definição de autoria na Literatura Digital Brasileira: Considerações Finais.....	41
<b>Considerações finais</b> .....	47
<b>Referências</b> .....	48
<b>Anexos</b> .....	51

## Introdução

Esta monografia é resultado do Trabalho de Conclusão de Curso para a obtenção do título de Licenciada em Letras pela Universidade Federal de São Carlos. Neste trabalho investigam-se as características, bem como os resultados obtidos ao longo de duas pesquisas de Iniciação Científica intituladas: “Literatura digital brasileira: a perspectiva dos criadores” (2020/2021) e “Literatura digital nas redes sociais: um estudo sobre a perspectiva de quem produz” (2021/2022), constituídas no decorrer da graduação.

Ambas pesquisas partem de uma série de questionamentos a respeito da literatura digital brasileira, tendo em vista, principalmente, as indagações acerca da preservação e documentação de obras digitais. Isso porque as obras digitais se estabelecem como uma literatura emergente, cuja materialidade digital -diferentemente do livro - impõe dificuldades para a sua preservação e documentação.

Inicialmente, é importante apresentar a definição do que se entende como literatura digital no Grupo de Pesquisa Observatório da Literatura Digital Brasileira (CNPq), ao qual ambas pesquisas se vincularam.

um tipo de texto criado para ser lido na tela de um dispositivo eletrônico. Nesse sentido, não estamos falando de textos impressos digitalizados para serem lidos em formato digital. A literatura digital aponta para uma experimentação que pode utilizar tanto a linguagem de programação como os meios digitais. (GAINZA, 2020, p.2 tradução nossa).<sup>1</sup>

Assim, devido às características da literatura digital, os desafios enfrentados para a preservação de obras digitais exigem reflexão, dada a sua efemeridade. Afinal, essa forma literária fornece transitoriedade à sua própria maneira, experimentando com o código, o equipamento, o software ou a plataforma necessária para criá-la ou lê-la.

Logo, o processo natural relacionado à obsolescência das obras digitais alterou a forma como são preservadas, tornando a documentação umas das formas de preservar as características técnicas e poéticas que compõem essas obras. A documentação é uma estratégia capaz de assegurar o arquivamento de dados

---

<sup>1</sup> Da tradução em Espanhol: “un tipo de textualidad creada para ser leída en la pantalla de un dispositivo electrónico. En este sentido, no estamos hablando de textos impresos digitalizados para ser leídos en formato digital. La literatura digital apunta a una experimentación que puede utilizar tanto el lenguaje de programación como los medios digitales.” (GAINZA, 2020, p.2)

referentes a determinadas obras, e assim, proporcionar sobrevida e memória, caso fiquem inacessíveis, já que o ato de documentar engloba diferentes informações acerca de cada obra e assim proporciona o seu reconhecimento.

Contudo, para assegurar os registros referentes às obras dessa natureza, o Atlas da Literatura Digital Brasileira<sup>2</sup>, reúne diferentes ações voltadas para o arquivamento, sendo elas: a gravação de vídeos de navegação simulada das obras (os quais tem o objetivo de registrar o seu funcionamento e/ou a interação entre obra e leitor), captura de imagens, mapeamento da fortuna crítica existente sobre as obras, desenvolvimento de uma ficha de indexação para cada obra mapeada, disponibilização dos códigos-fonte e dos links de acesso (caso as obras estiverem disponíveis).

A estratégia de realizar entrevistas com os autores é outro meio de documentar, porém essa ferramenta não visa apenas o objeto em si, como é o caso da navegação simulada, por exemplo, mas o seu processo e contexto.

A partir destas observações, foi traçado o objetivo inerente a ambas pesquisas, após estratégias, reflexões e métodos desenvolvidos e utilizados em prol da preservação da literatura digital, foram elaborados questionários capazes de interagir, através de entrevistas, com os autores de obras digitais brasileiras que constam no Atlas da Literatura Digital Brasileira.

A metodologia utilizada para alcançar o objetivo detalhado anteriormente de forma abrangente foi estabelecer uma sistematização do percurso de pesquisa, ou seja:

- Foi realizada a leitura e análise do referencial teórico que possibilita compreender a literatura digital brasileira e os problemas que a envolvem;
- Investigação de diferentes acervos, museus e outras iniciativas, que buscam preservar a net art<sup>3</sup> e também a literatura digital;
- Construção dos questionários posteriormente utilizados durante as entrevistas.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <<https://www.observatorioldigital.ufscar.br/>>. Acesso em: 14 de dez. 2023.

<sup>3</sup> A definição de Net Art segundo o autor Jean-Paul Fourmentraux (2011): Depuis la seconde moitié des années 1990, le Net art désigne les créations interactives conçues par, pour et avec le réseau Internet, par opposition aux formes d'art plus traditionnelles transférées sur le réseau. (Tradução para a língua portuguesa realizada por Rejane Cristina Rocha: Desde a segunda metade dos anos 90, a Net Art designa as criações interativas concebidas para, por e com a internet, por oposição às formas de arte mais tradicionais, que usam a rede como meio de transmissão).

A construção de cada questionário (**Ver Anexo 1**) foi pensada de acordo com a(s) produção(ões) de cada autor. Assim, as entrevistas foram organizadas em cinco eixos temáticos:

1. Questões gerais (pessoais): esse campo é caracterizado por perguntas abrangentes e pessoais sobre a carreira do autor e sua interpretação e perspectiva frente a literatura digital brasileira;
2. Processo criativo: esse espaço se define através de questões que registram todo o procedimento criativo que rege a produção da obra, como o tema, contexto e intenção;
3. Elaboração técnica: esse campo questiona o visual, a programação, pontos ligados ao código e aos contornos tecnológicos, assim como a interatividade e participação ativa do leitor envolvido na obra;
4. Manutenção e preservação da obra: sabendo que a obsolescência da obra digital é uma de suas características, esse espaço discute com seu criador as possibilidades de preservação de sua(s) produção(ões) a respeito de seus pensamentos e teorias frente a efemeridade do meio digital;
5. Colaborações: a criação de uma obra literária digital muitas vezes envolve pessoas responsáveis pela execução técnica ou trabalho computacional, elaborando sites, códigos e sistemas, por exemplo. Sendo assim, esse campo preza por questionar a construção da obra como um espaço amplo, o qual pode ou não gerar colaborações externas e internas.

Vale ressaltar que as obras documentadas durante a segunda pesquisa de Iniciação Científica, devido à sua conexão direta com o leitor, demandaram a inclusão de um sexto eixo temático, intitulado: Interação com o público. Esse eixo investiga as intenções do autor em relação ao seu leitor, bem como a interação existente entre obra e leitor.

Ante a metodologia utilizada e os estudos realizados, ao final de todo projeto citado, foram elaborados quinze questionários específicos, ou seja, que se centralizaram em cada obra de um determinado autor, e assim dez autores foram entrevistados.

Por fim, para recapitular sucintamente os pontos abordados até aqui, este estudo foi dividido em três capítulos. No primeiro, apresenta-se a definição da literatura digital e suas características, discutindo as gerações segundo as ideias de Flores (2021). Em seguida, explora-se a configuração das obras literárias digitais da

2ª geração, bem como o funcionamento das redes sociais, que servem como base para a circulação e construção das obras da 3ª geração.

No segundo capítulo buscamos apresentar as dificuldades em documentar a literatura digital, bem como detalhar as metodologias que utilizamos para lidar com essa questão. Posteriormente, o terceiro capítulo explora a figura autoral com base nas respostas obtidas durante as entrevistas, considerando a autodefinição dos autores de obras digitais.

## **Capítulo 1: Os contornos técnicos e característicos que definem a literatura digital:**

Este trabalho parte de uma série de questionamentos a respeito da literatura digital brasileira, tendo em vista, principalmente, as indagações acerca da preservação e documentação dessas obras. Por se tratar da utilização de plataformas digitais e mecanismos ligados à internet como meio para a produção de textos variados, a natureza dessas obras pode ser considerada efêmera, como já mencionado, pois as diferentes plataformas podem sofrer alterações ou rupturas, tornando as obras integral ou parcialmente inacessíveis à leitura. Posto isto, fica clara a necessidade de inicialmente analisar o meio de produção dessas obras, para assim entender seus contornos técnicos. Para tanto, centralizamos nosso estudo em três diferentes teóricos, a saber, Katherine Hayles (2009); Carolina Gainza (2020) e Leonardo Flores (2021).

Pensando na diferenciação entre os tipos de experimentações que se configuram no ambiente digital, é importante trazer a discussão de N. Katherine Hayles (2009). Autora pioneira no estudo da literatura eletrônica, Hayles, formulou a sua historicização no ano de 2002 na Universidade da Califórnia em sua palestra intitulada *Literatura Eletrônica: Simpósio sobre o Estado da Arte*. Seus estudos e indagações foram publicados em 2004 em *Literatura Eletrônica: O que é?*. Contudo, apenas quando sua primeira publicação foi reelaborada em *Literatura Eletrônica: Novos Horizontes para o Literário*, foi firmado o conceito de literatura eletrônica de primeira e segunda geração:

A literatura eletrônica, geralmente considerada excludente da literatura impressa que tenha sido digitalizada, é, por contraste, "nascida no meio digital", um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e (geralmente) lido em uma tela de computador [...] com a mudança para a Web, a natureza da literatura eletrônica também se alterou. Enquanto os primeiros trabalhos estavam inclinados a ser blocos de texto (tradicionalmente chamados de "lexia") com gráficos, animação, cores e som limitados, os trabalhos mais recentes trazem mais uso das capacidades multimodais da Web, enquanto o link de hipertexto e considerando a característica mais marcante dos primeiros trabalhos, os mais recentes usam variedade de linguagens de navegação e metáforas de interface que tendem a desacentuar o link como tal. Em meu discurso de abertura no Simpósio de Literatura Eletrônica, em 2002, Na UCLA, essas

distinções levaram-me a chamar os primeiros trabalhos de “primeira geração” e os posteriores, “segunda geração”.(HAYLES, 2009, p.20).

Dessarte, Hayles (2009), estabelece que a literatura eletrônica de primeira geração é anterior à rede mundial de computadores, vinculada ao texto, links hipertexto, enquanto a segunda geração, com a mudança para a Web, incorpora fatores interativos.

Desde o surgimento da Web 2.0, a qual será explicada posteriormente, com o surgimento de novas plataformas, aplicativos e redes sociais, e conseqüentemente com o maior acesso (e envolvimento) da população com a tecnologia, uma nova geração ligada à literatura digital se manifestou.

Para Carolina Gainza (2020, p.2) a literatura produzida para o meio digital, indica para uma experimentação que articula com a linguagem, a qual se configura a partir dos códigos informáticos, possibilitando inúmeras combinações ou utilização dos meios digitais. Quando empregada a utilização dos meios digitais, esse mecanismo remete ao uso das plataformas digitais e mecanismos ligados à internet para a produção de textos variados, como postulado:

[...] entendemos por literatura digital um tipo de textualidade criada para ser lida na tela de um dispositivo eletrônico. Nesse sentido, não estamos nos referindo a textos digitalizados para serem lidos no formato digital. A literatura digital pressupõe uma experimentação que pode utilizar tanto a linguagem de programação quanto os meios digitais. A experimentação com a linguagem do código se refere a uma escrita que transforma diferentes formatos em um mesmo código numérico e, portanto, permite aliar matéria verbal, imagens, vídeos e sons, o que, na grande maioria dos casos, resulta em textos não lineares. A experimentação com o meio se refere à utilização dos recursos da web e de suas plataformas para construir textos transmídia, multimídia ou intermídia. (GAINZA, 2020, p.2 tradução nossa)<sup>4</sup>

Posto isto, a definição proposta por Gainza (2020) discorre sobre a criação literária digital a partir da programação do código, mas também a partir da utilização de plataformas de redes sociais. Logo, podemos relacionar a programação por meio do código com a ideia de segunda geração proposta por Hayles (2009).

---

<sup>4</sup> Da tradução em Espanhol: “no estamos hablando de textos impresos digitalizados para ser leídos en formato digital. La literatura digital apunta a una experimentación que puede utilizar tanto el lenguaje de programación como los medios digitales. La experimentación con el lenguaje de códigos refiere a una escritura que transforma distintos formatos a un mismo código numérico y, por lo tanto, permite conjugar escritura, imágenes, video y sonidos, que en la gran mayoría de los casos, son dispuestos de formas no lineales. La experimentación con el medio refiere a la utilización de los recursos de la web y sus plataformas para construir textos transmedia, multimedia o intermediales.”(GAINZA, 2020, p.2)



Assim, a utilização de plataformas se conecta com uma nova geração, uma geração voltada principalmente ao uso massivo de diferentes plataformas de redes sociais, como proposto por Leonardo Flores (2021).

Para Leonardo Flores (2021), inicialmente é interessante definir três gerações (ou movimentos) ao invés de duas. A primeira, como já explicado, equivale a experimentações com o meio digital, anteriores à rede mundial de computadores. A segunda, começa a partir da Web, com trabalhos elaborados, personalizados e publicados na rede. Por fim, a terceira geração teve início em 2005, com o surgimento da web 2.0, e continua até o presente, utilizando diferentes plataformas, como: redes sociais, aplicativos e dispositivos (smartphones, por exemplo), tal como especificado pelo autor (2021, p.358):

Proponho a definição de três gerações (ou movimentos) de literatura eletrônica. A primeira, como estabelecido por meus antecessores, consiste em experiências com mídia eletrônica e digital anteriores ao advento da rede mundial de computadores. A segunda geração começa com a Web em 1995 e continua até o presente, consistindo em trabalhos inovadores criados com interfaces e formas personalizadas, publicados, principalmente, na rede. A terceira geração, a partir de 2005 até o presente, utiliza plataformas estabelecidas com bases de usuários massivas, como redes de mídia social, aplicativos, dispositivos móveis com telas sensíveis ao toque, API e web services. Essa terceira geração coexiste com a anterior e é responsável por uma escala numerosa de trabalho nativo digital, produzido por e para o público atual, para quem a mídia digital se naturalizou. Cada geração baseia-se em tecnologias, acesso e públicos anteriores e contemporâneos para desenvolver obras e poéticas características de seu momento geracional.(FLORES, 2021, p. 358)

O surgimento da rede mundial de computadores, trouxe uma segunda geração de obras por conta do maior número de pessoas e usuários com acesso aos computadores pessoais e à Internet, assim facilitando o surgimento e crescimento de novas produções. É importante ressaltar que essa geração é marcada pela elaboração técnica de suas obras desde a personalização de plataformas, uma vez que a experimentação era marca registrada do período, ou seja, era comum que os autores de literatura digital, por exemplo, criassem (com ou sem ajuda técnica específica) programas e plataformas que dialogassem com o conteúdo que iriam explorar, como argumentado por Hayles (2009) e discutido por Flores (2021) posteriormente

Devido ao número crescente de pessoas com acesso aos computadores pessoais e à Internet, o número de usuários aumentou e a facilidade de publicação levou a uma enorme quantidade de trabalho original a começar a circular na Web. Isto porque, entre esses usuários, encontravam-se desde amadores com acesso à tecnologia, até artistas e escritores, bem como programadores, web designers e entusiastas dos softwares de criação multimídia. Flash e Director, por exemplo, capacitaram uma geração de autores e artistas a criar literatura eletrônica, mesmo que eles não tivessem um alto nível de habilidade de programação para começar seus experimentos. (FLORES, 2021, p. 359).

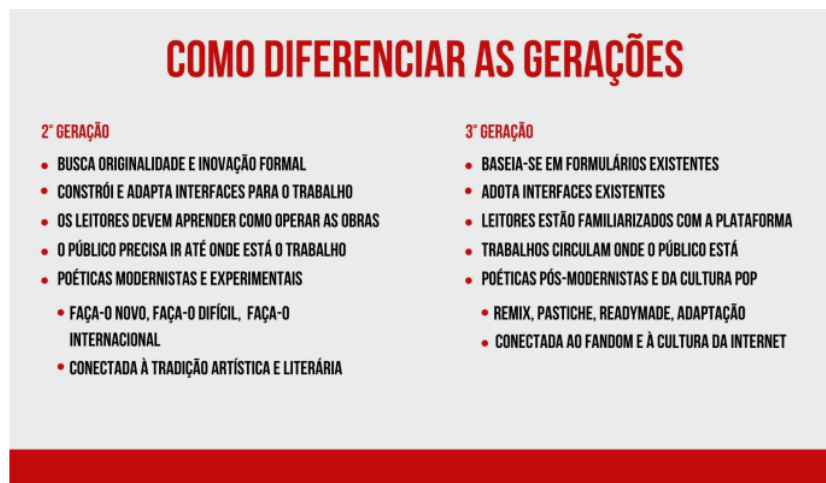
A terceira geração surge de maneira diferente, nessa fase a experimentação é posta de lado, e a criação de trabalhos baseados em conhecimentos já existentes se estabelece, dado que “a terceira geração de literatura eletrônica, por se basear em redes de mídia social, plataformas e aplicativos amplamente adotados, tem uma produção e um público massivos”, como defendido por Flores (2021, p.359 ).

Para finalizar, Flores apresenta um pequeno fragmento do slide (figura 1) utilizado durante o Congresso da Electronic Literature Organization em 2018. Esse fragmento diferencia de maneira didática a segunda e a terceira gerações, juxtapondo as ideias anteriormente apresentadas.

Dessa maneira, fica claro que enquanto a segunda geração buscava por inovação em relação ao texto e a interface utilizada, a terceira geração se adapta ao conteúdo, interligado a uma cultura pop massiva, e as plataformas já existentes.

Os leitores da segunda geração precisavam aprender a usar a interface selecionada, diferente dos leitores atuais que já estão familiarizados com as redes sociais, por exemplo. Esse fato está relacionado à diferenciação entre a busca pela originalidade e a adaptação pelo existente. Assim, ao passo que antes o público precisava buscar por diferentes obras, agora as obras circulam próximas aos leitores, fortemente conectados à cultura da internet.

Figura 1 - Fragmento do Slide da apresentação realizada na ELO 2028, intitulada “Third Generation Electronic Literature”



A presente imagem demonstra as principais diferenças entre a segunda e terceira gerações de literatura digital. (fonte: Leonardo Flores 2021, p. 367).

### 1.1 As características que configuram a segunda geração:

Diante a diferenciação entre as gerações interligadas ao campo da literatura digital, o desenvolvimento das mídias digitais proporciona um novo modo de escrita e leitura, assim sendo, a primeira Iniciação Científica que auxiliou na construção desse trabalho, examinou às obras vinculadas a segunda geração, as quais indicam para uma experimentação que articula com a linguagem que se configura a partir dos códigos informáticos (figura 2), possibilitando inúmeras combinações, como já postulado por Gainza.

Figura 2 - Obra literária digital que experimenta com o código.



Minicontos coloridos é caracterizado por experimentar com o código frente a interatividade do leitor em relação à obra. Inicialmente, o leitor precisa “misturar as cores”, em seguida um miniconto relativo a junção das cores ficará disponível para leitura.

(fonte: <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/atlas-da-literatura-digital-brasileira/>).

Por conseguinte, esse capítulo tem como objetivo discorrer sobre as obras de segunda geração, pensando principalmente nas características que as configuram, tal qual estabelecidas por Flores (2021) no fragmento do slide apresentado anteriormente.

Em vista disso, é importante pensar o que é literatura digital, bem como ela pode ser desenvolvida, uma vez que assim como a literatura impressa está ligada à materialidade impressa, a literatura digital é inerente à evolução dos computadores, como é o caso específico das obras de segunda geração, no qual a mudança para a Web - nome pelo qual a rede mundial de computadores ficou conhecida após a criação de uma interface gráfica<sup>5</sup> que popularizou o acesso em massa - proporcionou alterações contextuais e técnicas.

Sendo assim, a utilização do código perante a construção estética e poética de diversas obras é indispensável, uma vez que o texto impresso precisa da folha de papel para se constituir, é imprescindível a execução do código para leitura e criação do digital, assim como postulado por Hayles (2009)

Ao contrário de um livro impresso, o texto eletrônico não pode literalmente ser acessado sem o código ser executado. Críticos e estudiosos de arte digital e literatura deveriam, por conseguinte, considerar o código fonte parte da obra, algo que é ressaltado pelos autores que inserem no código informações ou observações interpretativas cruciais para a compreensão da obra. (HAYLES, 2009, p. 47)

Posto isto, quando Flores (2021) afirma que a segunda geração de obras literárias digitais buscam por inovação, bem como constroem ou adaptam interfaces existentes, podemos afirmar que esses trabalhos ainda se baseiam na perspectiva do impresso ligado ao desenvolvimento técnico e literário, como será discutido posteriormente, logo, otimizar as ferramentas de criação e leitura fazem parte da premissa, tal qual a pretensão pelo novo. Sendo assim, fica claro os motivos que tornam o código uma das características mais importantes dessa geração, afinal

---

<sup>5</sup> Interface Gráfica é o conceito que descreve a comunicação entre o usuário do computador e um programa, por sua vez, o programa tende a utilizar diferentes ícones e indicadores visuais para estabelecer essa comunicação.

muitas vezes os autores inserem no código informações primordiais para a compreensão da obra, como explicado anteriormente por Hayles (2009).

Ao falarmos sobre as características da segunda geração, outro ponto que determina as especificidades desses trabalhos, principalmente sobre a sede de originalidade em suas obras, é a incorporação de diferentes gêneros literários para o digital, como detalhado por Hayles: “as variedades de literatura eletrônica são ricamente diversas, abarcando todos os tipos associados com a literatura impressa e acrescentando alguns gêneros únicos ao meio eletrônico em rede e programável.” (2009, p. 23), assim, a ficção em rede<sup>6</sup> ou a ficção interativa (FI)<sup>7</sup> se destacam, afirmando o que Flores (2021) aponta como critérios, ou seja, as “poéticas modernistas e experimentais” e “conectadas à tradição artística e literária”.

Outro aspecto inerente à segunda geração é o *leitor*. Como já apontado, estamos discutindo obras emergentes, que embora ainda estejam poeticamente ligadas a tradição impressa, as técnicas, bem como a própria materialidade utilizada, as diferem do cânone, por consequência, os leitores de literatura digitais também procedem de uma maneira diferente.

Ao discorrermos sobre os leitores temos que entender que quando falamos da cultura impressa, o único ponto de necessidade ligado ao leitor é a busca pelo material que deseja ler, assim, ele pode estar sentado confortavelmente em uma cadeira de balanço, ou em pé no ponto de ônibus, a maneira de leitura ligada a essa materialidade não se altera, ele continuará precisando apenas passar os olhos pelas páginas que o compõem a obra, diferente do que acontece com o digital, o qual emprega formas diversas de leitura.

O leitor de literatura digital, inicialmente, terá que se desempenhar para encontrar obras, afinal, diferente dos livros, por exemplo, que fazem parte de uma cultura já estável, os trabalhos digitais não são divulgados e tampouco se encontram em um sistema que facilite a sua popularização, visto que ainda são considerados emergentes.

Como já mencionado, as obras de segunda geração estão altamente interligadas à aperfeiçoamentos de interfaces, portanto, as maneiras como um leitor irá desenvolver sua leitura difere de trabalho para trabalho, sendo seu papel,

---

<sup>6</sup> David Ciccoricco cria o termo "ficção em rede" e o define como uma ficção digital que utiliza o hipertexto com finalidade de criar narrativas combinatórias.

<sup>7</sup> Segundo Hayles, as ficções interativas expandem o repertório do literário utilizando diversas técnicas, como: exibição visual, gráficos, animações e modificações inteligentes dos dispositivos literários tradicionais

aprender e entender a melhor forma de operar as diferentes perspectivas empregadas as obras, como detalhado por Flores (2021):

Nas obras de segunda geração, os leitores precisam aprender a operá-las - na medida em que muitas obras apresentam instruções e muitos livros sobre literatura eletrônica apresentam explicações sobre como ler obras de e-lit (como *New Directions in Digital Poetry*, de Funkhouser). (FLORES, 2021, p. 367)

Para finalizar, a literatura digital de segunda geração, embora ainda traga traços que empregam conexão com a tradição literária, a sua busca por inovação tecnológica frente à construção de interfaces possibilitada pela Web, bem como suas especificidades de leitura, a tornaram dinâmica e interativa, como pressuposto por Flores: “a segunda geração começa com a Web em 1995 e continua até o presente, consistindo em trabalhos inovadores criados com interfaces e formas personalizadas, publicados, principalmente, na rede”.(2021, p. 358).

## **1.2 Funcionamento das plataformas de redes sociais:**

Tendo em mente o que se entende por terceira geração que é vinculado ao surgimento de novas plataformas, redes sociais e diferentes aplicativos, bem como o maior acesso da população em relação à tecnologia, a segunda Iniciação Científica - que este trabalho se apropria e reelabora- também auxiliou na construção deste trabalho, estudou as obras digitais que se arquitetaram nesse contexto, para isso foi necessário entender o que são as plataformas e as redes sociais.

Para questionar o que são as redes sociais é importante entender quais são os elementos que circundam esse conceito, bem como suas especificidades e seus processos dinâmicos. Sendo assim, esse texto se respalda nas discussões dos pesquisadores: Raquel Recuero (2009) e Tarleton Gillespie (2010), acerca das comunidades virtuais, conversações e informações vinculadas às redes sociais.

Posto isto, como declarado por Recuero (2009), existem dois elementos principais, as *conexões* e os *atores*, que constroem as redes sociais, sobretudo auxiliam na formação estrutural no que diz respeito aos aspectos interligados à comunicação entre indivíduos.

Em vista disso, os *atores* são o primeiro e mais básico componente relacionado às redes , afinal trata-se das pessoas que resolveram, por determinada

razão, participar e se conectar através delas, seja pelo *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, entre outras. Contudo, esse componente não se delimita apenas a essa característica, mas também ao modo como esses *atores* se articulam, isto é: “os *atores* atuam de forma a moldar as estruturas sociais, através da interação e da constituição de laços sociais”, como explicado por Raquel Recuero (2009, p. 25).

Dessarte, cada *ator* é representado por seu perfil/página na rede escolhida, o que possibilita a interação e constituição de laços sociais, mas também promove visibilidade, afinal o ambiente virtual é um espaço amplo, o qual permite uma comunicação abrangente.

Ao postarmos uma simples foto em nosso perfil pessoal, almejamos alcançar diferentes pessoas (familiares, colegas de trabalho, amigos, interesses amorosos, entre outros *atores*). Sendo assim, um autor de literatura digital, ao publicar sua obra no *Instagram*, a título de exemplo, também intenciona a maior visibilidade proporcionada pelas redes sociais.

Deste modo, enquanto os *atores* representam o componente mais básico para arquitetar as redes, as *conexões* são essenciais para configurar o caráter social vinculado a elas. Portanto: “Em termos gerais, as *conexões* em uma rede social são constituídas dos laços sociais, que, por sua vez, são formados através da interação social entre os atores”, como postulado pela autora (Recuero, 2009, p.30).

Por isso, ao entender os *atores*, tal como as *conexões*, fica evidente o significado do termo redes sociais, afinal o seu papel, pelo menos à primeira vista, é articular a comunicação entre diferentes usuários, ocasionando a interação, assim como a doutora e pesquisadora Raquel Recuero esclarece e define:

Uma rede, assim, é uma metáfora para observar os padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre os diversos atores. A abordagem de rede tem, assim, seu foco na estrutura social, onde não é possível isolar os atores sociais e nem suas conexões. (RECUERO, 2009, p. 30).

Portanto, tendo em mente a definição de rede social proposta por Recuero, e entendendo os elementos essenciais interligados a sua estrutura, sobretudo a questão relacionada à comunicabilidade entre indivíduos, adentramos em outra discussão que cerca as redes: seu caráter dinâmico.

Dado que as interações influenciam diretamente em suas configurações, seu

caráter dinâmico pressupõe modificações contínuas, as quais são importantes, pois atualizam, e modificam os ideais necessários em relação ao tempo e espaço frente a inúmeros usuários que buscam praticidade e identificação com o cotidiano, como pressuposto por Nicolis e Prigogine (1989), autores citados por Recuero:

Os processos dinâmicos das redes são consequência direta dos processos de interação entre os atores. Redes são sistemas dinâmicos e, como tais, sujeitos a processos de ordem, caos, agregação, desagregação e ruptura (NICOLIS & PRIGOGINE, 1989, apud RECUERO, 2009, p. 78).

É possível pensar em diferentes exemplos de redes que se modificaram desde o seu surgimento, praticamente todas já passaram por mudanças, muitas delas necessárias e solicitadas por seus usuários, como é o caso do número total de caracteres para cada tweet no *Twitter*. Antes (2006), a cada publicação era permitido um número máximo de 120 caracteres, o que a desde 2016 é o dobro.

Posto que as redes são dinâmicas e passam por mudanças, o fator de ruptura se entrelaça a suas particularidades, afinal a perda de usuários, atualizações ou insatisfação, bem como a própria descontinuidade da rede, é indubitável, como explicado por Recuero (2009):

A ruptura é também uma dinâmica esperada em redes sociais onde o conflito prolifere. Como explicamos no item anterior, a cooperação pode gerar agregação em torno de um interesse comum (um weblog ou fotolog coletivo, por exemplo), e o conflito pode gerar desgaste, desagregação e mesmo, uma ruptura (o fim de um weblog ou fotolog coletivo, outro exemplo). (RECUERO, 2009, p. 87).

Para Tarleton Gillespie (2010), pesquisador também mencionado por esse texto, ao entendermos as redes como *conexões* baseadas nos laços criados e desenvolvidos por seus usuários -*atores*-, existe outro ponto interessante a ser abordado, a intitulação das redes como plataformas, ou seja, uma denominação que expressa contornos políticos, a fim de possibilitar que diferentes usuários se manifestem, mas sem gerar maiores responsabilidades para as redes: “buscam proteção para facilitar a expressão do usuário, mas também buscam responsabilidade limitada pelo que esses usuários dizem.”(GILLESPIE, 2010, p.2, tradução nossa)<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Da tradução em Inglês: “where they seek protection for facilitating user expression, yet also seek limited liability for what those users say.”(GILLESPIE, 2010, p.2).



Nesse sentido, a facilidade em se expressar, interligada aos *atores* e suas interações, demandam atenção, mas não necessariamente existe responsabilidade sobre esse ato, como esclarecido pelo autor: “as plataformas são plataformas não necessariamente porque permitem que o código seja escrito ou executado, mas porque oferecem uma oportunidade para se comunicar, interagir ou vender”(GILLESPIE, 2010, p.6, tradução nossa)<sup>9</sup>

Assim, as redes são designadas para um campo maior, o de anunciantes e clientes, ou seja, para além de se comunicar, os usuários podem escolher o modo como querem fazer essa comunicação, e com qual intuito, assim como a questão da visibilidade anteriormente discutida por Recuero (2009).

Portanto, a literatura digital produzida para redes sociais se relaciona com as características que definem essas interfaces, pois esses trabalhos se moldam ao conteúdo já existente, como explicado anteriormente por Flores (2021). Logo, a literatura digital frente às plataformas de redes sociais se apresenta da seguinte maneira: tendo em mente os componentes básicos que circundam as redes sociais, *atores* e *conexões*, a literatura digital se faz presente na relação estabelecida entre a escolha do ator por determinada plataforma e em como sua obra irá alcançar o público que ali se situa, a fim de construir *conexões*, conectar autor, leitor e produção.

Dado que os autores escolhem se expressar através de uma plataforma, com a intenção de anunciar sua obra a um público determinado, a noção entre anunciantes e clientes, esclarecida anteriormente por Gillespie (2010), se aplica ao caráter cultural das obras de terceira geração, ou seja, o autor intenciona a visibilidade proporcionada pelas plataformas. Ele visa elaborar um trabalho que se comunique com diferentes leitores, que nesse caso podem ser definidos como consumidores, e a obra produto desse processo.

No entanto, embora as obras de terceira geração utilizem as redes sociais a fim de construir *conexões* com interfaces já existentes, diferente das obras de segunda geração que buscavam originalidade (como já citado), a ruptura é uma especificidade ainda presente, afinal, a dinamicidade presente nas diferentes redes sociais e plataformas pressupõe modificações e atualizações contínuas. Tais

---

<sup>9</sup> Da tradução em Inglês “platforms are platforms not necessarily because they allow code to be written or run, but because they afford an opportunity to communicate, interact, or sell.”(GILLESPIE, 2010, p.6).

atualizações podem danificar a organização dessas obras, por exemplo, fazendo com que elas percam o seu significado.

Por fim, depois de explicar como funcionam as estruturas de redes, e também mencionar o motivo pelo qual as mesmas se caracterizam como plataformas, é fundamental destacar seus comportamentos. Afinal, as redes possuem diferenças entre si, seja na sua proposta ou estruturação. Portanto, a intenção é explicar como cada plataforma funciona frente ao seu objetivo para com seus usuários.

Desde o surgimento das redes sociais inúmeras críticas e reflexões foram levantadas, principalmente interligadas ao seu funcionamento, afinal as plataformas tornam-se atrativas frente ao movimento massivo de circulação de informações, contudo o problema em não questionar as novidades tecnológicas relacionadas ao intenso acesso da população é idealizar esse processo ao ponto de não enxergar pontos fundamentais - o comportamento dos algoritmos, por exemplo- que os circundam, como postulado por Sylvia Debossan Moretzsohn (2012):

O deslumbramento diante das novidades tecnológicas acompanha a história da humanidade. Por isso, não seria possível supor comportamento diferente no caso da internet, elemento central da chamada “revolução digital” que teria o poder de transformar nossas vidas, eliminar barreiras sociais, econômicas e políticas e congrega a humanidade assim globalizada numa ilimitada ágora virtual que viabilizasse o sonho de uma “ciberdemocracia”. O problema desse tipo de projeção teórica é sempre o mesmo: inverter a relação entre história e técnica e sucumbir ao mundo das aparências, sem perceber –ou, pelo contrário, percebendo muito bem e deliberadamente contribuindo para disseminá-lo –o processo de ideologização da tecnologia. (MORETZSOHN, 2012, p.311)

Para tornar essa discussão mais clara e evitar a idealização voltada às redes sociais, a presente pesquisa se baseou em diferentes conceitos e autores: Tim O’Reilly (2007), que introduz a ideia de “Web 2.0”, e Dora Kaufman e Lucia Santaella (2020), que discutem a questão dos algoritmos voltado às redes sociais.

A “Web 2.0” é uma mudança nos paradigmas da internet que vai além de uma nova interface voltada a um aplicativo antigo, ou seja, é um modo de repensar a indústria de software, valendo ressaltar os efeitos de redes (como as *conexões* acontecem e qual o papel dos autores) movidos pelos bancos de dados, que aumentam com a maior interação dos usuários, e o marketing que é impulsionado através das diferentes experiências entre as pessoas, como proposto por O’Reilly (2007):

A Web 2.0 é muito mais do que apenas colocar uma nova interface de usuário em um aplicativo antigo. É uma maneira de pensar, uma nova perspectiva sobre todo o negócio de software – do conceito à entrega, do marketing ao suporte. A Web 2.0 prospera em efeitos de rede: bancos de dados que ficam mais ricos quanto mais pessoas interagem com eles, aplicativos que são mais inteligentes quanto mais pessoas os usam, marketing que é impulsionado por histórias e experiências de usuários e aplicativos que interagem uns com os outros para formar uma computação mais ampla da plataforma.(O'REILLY, 2007, p.4, tradução nossa<sup>10</sup>)

Posto isto, para O'Reilly o fenômeno da Web 2.0 reflete mudanças na internet, bem como nos principais elementos que compõem as redes sociais, ou seja, essas mudanças são centradas nos autores e a sua relação com a plataforma, como os mesmos a utilizam e criam *conexões* interligadas às informações concedidas. Assim, a “Web 2.0 é um conjunto de tendências sociais, econômicas e tecnológicas que formam coletivamente a base para a próxima geração da Internet - uma mais madura, meio distinto caracterizado pela participação do usuário, abertura e efeitos de rede”(O'REILLY, 2007, p. 10, tradução nossa)<sup>11</sup>

Levando em consideração as mudanças proporcionadas pela Web 2.0, Kaufman e Santaella (2020) também discutem a maior relação entre *atores* e plataformas e conseqüentemente os efeitos de rede interligados aos bancos de dados, ou seja, para utilizar as redes é preciso ser inscrito em determinadas plataformas, assim inúmeras informações são diariamente lançadas, seja nosso nome, nossa data de nascimento ou apenas um “like” que deixamos em um vídeo de gatinhos brincando. Afinal, os *atores* ativos nas redes produzem e consomem diferentes conteúdos, e assim “seus rastros” são formados e arquivados pelo seu “perfil”, que por sua vez “personaliza” as informações, temas e assuntos que cada usuário receberá em seu feed, por exemplo, como postulado pelas autoras:

---

<sup>10</sup> Da tradução em Inglês: “Web 2.0 is much more than just pasting a new user interface onto an old application. It's a way of thinking, a new perspective on the entire business of software— from concept through delivery, from marketing through support. Web 2.0 thrives on network effects: databases that get richer the more people interact with them, applications that are smarter the more people use them, marketing that is driven by user stories and experiences, and applications that interact with each other to form a broader computing platform.” (O'REILLY, 2007, p.4)

<sup>11</sup> Da tradução em Inglês: “Web 2.0 is a set of social, economic, and technology trends that collectively form the basis for the next generation of the Internet—a more mature, distinct medium characterized by user participation, openness, and network effects.”(O'REILLY, 2007, p. 10)

O acesso à informação passou a ser personalizado, o que atende aos usuários das plataformas digitais que não desejam ver publicações, anúncios publicitários, recomendações de produtos, inadequados às suas preferências. Atualmente, a maior parte da curadoria é efetivada pelos algoritmos de IA (Kaufman, D., & Santaella, L, 2020, p.6)

A relação de "personalização" está ligada aos algoritmos, embora cada rede social tenha suas próprias regras a serem levadas em conta para determinar o seu algoritmo, a premissa é a mesma: eles auxiliam na filtragem de informações e conteúdos que chegarão até os usuários. Portanto, um algoritmo pode ser definido como uma sequência de dados bem definidos. No caso do *Facebook*, por exemplo, os algoritmos priorizam *conexões/interações* produzidas na rede, uma vez que a plataforma disponibiliza diferentes ferramentas que facilitam e permitem ao usuário filtrar conteúdos, seja através do like, comentários, busca por pessoas, lugares, artistas ou produtos, como proposto por Dora Kaufman e Lucia Santaella (2020)

Os algoritmos priorizam interações ativas, definindo "ações de qualidade" as que requerem mais esforço do usuário (potencial gerador de mais interações, mais dados). Fatores mais valorizados na classificação: comentário, tipo de reação (ícone "amor" vale mais do que o ícone "curtir"), resposta de comentário (diálogo entre os usuários, conversação), compartilhar links pelo Messenger (para um grupo é mais valorizado do que para um único amigo), e engajamento em ações. (Kaufman, D., & Santaella, L, 2020, p.7)

Sendo assim, é interessante analisar o funcionamento de diferentes redes sociais<sup>12</sup>, não apenas do *Facebook*, que embora pareçam operar de maneira semelhante, são diferentes entre si, principalmente em relação aos algoritmos e ao modo como cada usuário constituirá *conexões*.

O *Instagram*, assim como o *Facebook*, se destaca por seu *feed de notícias*, contudo a estrutura dessa plataforma é diferente, seus usuários embora precisem "seguir" nas redes as pessoas, personalidades e marcas, questões pessoais, por exemplo, não são necessárias, pois o ponto alto da rede é o compartilhamento de

---

<sup>12</sup> Segundo o novo Relatório de Visão Geral Global Digital 2022 – publicado em parceria com We Are Social e Hootsuite, as redes sociais mais usadas no Brasil esse ano são: WhatsApp (155 milhões de usuários), YouTube (138 milhões de usuários), Instagram (122 milhões de usuários), TikTok (73,5 milhões de usuários), Messenger (65,5 milhões de usuários), LinkedIn (56 milhões de usuários), Pinterest (30 milhões de usuários), Twitter (19 milhões de usuários) e Snapchat (7,6 milhões de usuários).

imagens e vídeos, ainda que seja disponível formular textos - que se encaixam como legendas, uma vez que o número de caracteres é limitado.

Posto isto, fica claro que a inteligência algorítmica do *Instagram* será diferente. Inicialmente a rede funcionava sem nenhum tipo de algoritmo de exibição, afinal o feed operava de forma cronológica. Atualmente, a rede não atua dessa maneira, o seu foco passou a ser a experiência dos usuários, logo o algoritmo do *Instagram* passou a seguir três pontos-chave, que são: o engajamento com as postagens, o relacionamento com as contas e a temporalidade das publicações. Ou seja, o *Instagram* analisa o quanto uma postagem engajou (número de curtidas, comentários, compartilhamentos); como e quais são as interações do usuário com aquela conta; e a data e momento da publicação. Assim, se dois usuários postarem uma foto ao mesmo tempo, apenas uma postagem aparecerá no feed, pois se comparadas entre si, uma pode ter tido um maior engajamento ou interações, fazendo o algoritmo entender que determinada publicação é mais interessante para aquele usuário.

Entre as redes citadas, o *Twitter*<sup>13</sup> se difere, afinal o mesmo funciona como um miniblog. Com um número de caracteres limitado por publicação, não é possível a construção de textos longos, apenas mensagens compactas, que se encaixam em um feed organizado pelas postagens mais recentes, dando sentido a sua função de blog pessoal. Todavia, ainda existe uma lógica para o seu algoritmo, que cria um ranqueamento dos tweets por meio de três categorias:

- Tweets ranqueados para o usuário, que levam em conta a relevância para ele e a interação com outras contas;
- “Caso você tenha perdido”, que são tweets que possam interessar o usuário e que ele ainda não viu;
- Timeline do *twitter*, que contém os tweets em ordem cronológica.

Sendo assim, todas as redes, embora com objetivos diferentes, são resultado do modo como cada ator a utiliza, assim como descrito por Recuero: “a expressão das redes sociais na Internet pode ser resultado do tipo de uso que os *atores* sociais fazem de suas ferramentas (os sites de redes sociais)” (2009, p. 94).

---

<sup>13</sup> Em 27 de outubro de 2022, o empreendedor e empresário Elon Musk concluiu a compra do Twitter. No ano posterior, a plataforma passou por uma série de mudanças, como: novo logo (passou a ser nomeado como “X”), selo de “verificado” pago, os tuítes passaram a ser editáveis e com maior volume de caracteres (não disponível para na versão gratuita), aba “para você”, “Community Notes”, limite de leitura (até 1.000 tuítes diários para usuários não verificados), TweetDeck pago, novos dados de visualizações disponíveis (os tuítes agora exibem o número de visualizações, por exemplo) e alterações nas “Mensagens Diretas” (DM).

Para finalizar essa discussão, é importante mencionar o *Medium*, uma plataforma utilizada por diferentes pessoas para escrever, ler e publicar conteúdo. Porém, não se tem definido ao certo para qual tipo de texto a plataforma é destinada, afinal é possível encontrar diversos gêneros textuais e temas.

O *Medium* é uma plataforma online para publicação, criada em 2012 pelo co-fundador do *Twitter*, Evan Williams. Sua interface se aproxima muito da de um blog, e abre espaço para diferentes escritores, seja para escrita de artigos, histórias, marketing de conteúdo, redação publicitária, copywriting, literatura, entre outros.

No entanto, embora sua interface seja semelhante a de um blog, dentro dessa proposta, o *Medium* funciona de uma maneira diferente, você se conecta com a plataforma a partir de sua página no *Twitter*. Assim, sua “página” não é personalizada, e arquitetada apenas por você, outras pessoas podem acessá-la, logo, é possível se conectar com outros usuários.

Existe outro ponto interessante frente a publicações e compartilhamentos no *Medium*, ao finalizar e publicar determinado conteúdo, a plataforma sugere três textos relacionados, os quais não são necessariamente seus. Dessa forma, o sistema se encarrega de divulgar os textos, recomendando-os para quem acredita ser o público-alvo baseado em outros textos que leu e recomendou.

Por esse motivo, o *Medium* se relaciona com as características referentes às redes sociais, dado que possibilita que os usuários se expressem, assim como se assemelha às redes sociais pela troca entre *conexões e atores*, aspirando uma maior visibilidade proporcionada pelas redes.

## **Capítulo 2: Os desafios e as estratégias para documentar a literatura digital de segunda e terceira gerações:**

Após entender o meio de produção que circunda a obras literárias digitais brasileiras de segunda e terceira gerações, tendo em vista principalmente as indagações acerca da preservação e documentação dessas obras, fica claro que existem dificuldades quando falamos em produções digitais. Afinal, as redes e plataformas são dinâmicas, ou seja, sofrem distintas ações, como: atualizações, rupturas e interações.

Ao discutirmos as dificuldades vinculadas à documentação das obras de segunda geração, devemos ter em mente os pontos trazidos por Hayles (2009) e Flores (2021), enquanto Hayles declara que os trabalhos estão marcados pelo uso das inovações multimodais proporcionadas pela Web, Flores, salienta a busca por uma poética experimental construída e/ou adaptada para interfaces diversas, assim indicando que o código é fundamental para o entendimento da literatura digital, afinal é preciso de um código estruturado para a obra ser executada, uma vez que existe a possibilidade de rompimento dos códigos, os trabalhos estão fadados a obsolescência.

As obras de terceira geração, embora criadas e lidas para meios digitais diferentes, também são sujeitas à obsolescência, assim como explicado anteriormente pela discussão abordada por Leonardo Flores (2021), o surgimento de novas plataformas de redes sociais e aplicativos, arquitetaram o que ele denomina como terceira geração da literatura digital. O movimento massivo dos usuários para tais plataformas fez com que elas se tornassem atrativas para escritores. No entanto, não é apenas o seu carácter inconstante que dificulta a produção nas redes, o excesso de informações, interações entre usuários (*conexões* entre *atores*), funcionamento dos algoritmos e limitações de cada rede também são fortes fatores que instigam reflexões.

As *conexões* entre *atores*, bem como o acesso a diversas informações em tempo real, são características atrativas que instigam os autores a utilizarem as plataformas de rede social. No entanto, fatores ligados ao algoritmos e às próprias características e limitações interligadas às redes sociais podem delimitar essas produções. Portanto, ao escolher uma determinada plataforma, o autor concorda

com as limitações, mas também com as possibilidades proporcionadas pelas interfaces, e assim estrutura sua obra.

Perante o cenário apresentado é possível entender os pontos pertinentes que pressupõem e identificam as dificuldades, não apenas na produção, mas em relação à preservação e documentação, dado que as obras produzidas nesses contextos podem sofrer com a ruptura (isto é, a obsolescência do código, software ou da plataforma necessária para criá-la ou lê-la), ou alterações provenientes das redes sociais. Afinal, estamos falando de organizações que visam o lucro e, portanto, se adequam às necessidades do mercado.

Essas características alteram a forma de mapear essas obras, tornando a documentação uma forma de preservar as características técnicas e poéticas que as compõem, assegurando o arquivamento de dados referentes a determinadas obras, e assim, proporcionando autenticidade e memória, caso saiam do ar, percam componentes importantes ou deixem de fazer sentido. Assim, como a autora e pesquisadora Annet Dekker (2010) declara

O surgimento de obras de arte na rede, com trabalhos cada vez mais realizados ao vivo, efêmeros, processuais, e o aumento de obras que se tornam obsoletas geraram uma mudança na teoria da conservação nas últimas duas décadas, tornando a documentação - como único traço físico de muitas obras- muito mais importante nas estratégias de conservação. (DEKKER, 2010, p.66).

Visto que a documentação é essencial para o processo de preservação e memória no âmbito da literatura digital, ambas pesquisas que constituem a presente monografia, estudaram as diferentes obras de segunda e terceira gerações, a fim de desenvolver questionários, e posteriormente usá-los durante as entrevistas com os autores, com a finalidade de conservar os trabalhos digitais e entender todas as suas especificidades. Para isso, diferentes desafios se traçaram ao decorrer de cada pesquisa, sendo assim, foi preciso pensar em distintas metodologias para solucionar as adversidades relacionadas à preservação.

### **2.1: A metodologia utilizada frente aos desafios interligados as obras de segunda geração:**

A metodologia de pesquisa envolveu a documentação dos contornos poéticos e técnicos da literatura digital por meio das entrevistas com os autores. Para



desenvolvê-las, foi necessário estabelecer uma sistematização do percurso de pesquisa.

Inicialmente, foi realizada a leitura e investigação do referencial teórico que possibilitou compreender a literatura digital brasileira e os problemas que a envolvem. Todo referencial teórico estudado auxiliou na construção crítica e descritiva da contemporaneidade que acompanha a literatura digital, bem como conhecemos acervos, museus e outras iniciativas que buscam preservar a net art e também a literatura digital.

Compreendemos como a documentação é o único meio de conservar e arquivar a arte que utiliza da materialidade digital para se constituir, como também constatamos que existem diferentes modos de documentar obras efêmeras, não apenas a catalogação ou a conversação física, como é o caso de um quadro, por exemplo.

Sendo assim, após entender o contexto que circunda a net art, tal qual a literatura digital, foram estudadas as iniciativas que visam estratégias para documentar a net art, sobretudo:

1. O projeto Media Art Notation System (MANS) desenvolvido pela Berkeley Art<sup>14</sup> Museum and Pacific Film Archive (BAMPFA); o qual, a partir de um sistema de notação (Notation System), obtém informações essenciais que auxiliam no uso, preservação e criação da net art, como posto por Richard Rinehart, artista digital e diretor de mídia digital no BAMPFA: “MANS é um dos vários modelos conceituais propostos e formatos de expressão que podem ser usados para descrever, investigar e utilizar a arte de mídia”.<sup>15</sup> (RINEHART, 2007, p.181, tradução nossa).
2. O modelo de documentação denominado Capturing Unstable Media<sup>16</sup>, desenvolvido pela A V2\_ Lab for the Unstable Media;
3. As informações referentes aos métodos de preservação desenvolvidos pelo Matters in Media Art<sup>17</sup>, a união entre os três museus parceiros do NAT, dividiu as práticas em quatro categorias: aquisição, documentação, empréstimo e

---

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://bampfa.org/>>. Acesso em: 14 de dez. 2023.

<sup>15</sup> Da tradução em Inglês: “MANS is one of a hand-full of proposed conceptual models and expression formats that could be used to describe, investigate, and utilize media art”. (RINEHART, 2007, p.181).

<sup>16</sup> Disponível em: < <https://www.v2.nl/archive/works/capturing-unstable-media> >. Acesso em: 14 de dez. 2023.

<sup>17</sup> Disponível em: <<http://mattersinmediaart.org/>>. Acesso em: 14 de dez. 2023.

preservação digital. A partir dessas categorias, os artistas e colecionadores justapõem as informações e instruções conforme for o intuito e objetivo de preservação que buscam.

4. O Variable Media Questionnaire<sup>18</sup>, produzido por Variable Media Network. O questionário que está na sua terceira versão, organiza dados por meio da própria obra, no entanto, a visão do(s) criador(es) é levada sempre em consideração, principalmente na(s) entrevista(s) que o complementam, assim como explicado pela pesquisadora Christine Paul

O Variable Media Questionnaire (VMQ), que contém entrevistas com artistas e os metadados necessários para migrar, recriar e preservar objetos de mídias variáveis. O questionário não é uma pesquisa sociológica, mas um instrumento para determinar a intenção dos criadores no que diz respeito a como (e se) seu trabalho deve ser recriado no futuro. Em comparação a versões anteriores, a terceira geração do VMQ utiliza uma estrutura com base em componentes para obras de arte os entrevistadores podem escolher a partir de uma lista de componentes, selecionando aqueles aplicáveis à obra de arte e associando-os a ela (cada componente, por sua vez, vem com um conjunto de perguntas). Os principais componentes são:

- Material (tais como monitor, hardware, material ao vivo, material intercambiável fabricado ou natural inerte, sensores locativos, robôs, mecanismo, material fabricado inerte reproduzível).
- Fonte (fonte de vídeo reproduzível ou intercambiável, software genérico, software customizado, fonte de vídeo reproduzível, conceito-chave).
- Ambiente (físico externo ou referência virtual, galeria).
- Interação (participante, artista, espectador).

Ainda que o arquivamento do contexto cultural e histórico de obras de arte não seja novidade, novas mídias e net art, em particular, trazem novos desafios para o arquivamento, uma vez que elas frequentemente incorporam ou mesmo são feitas de links inseridos em uma rede contextual mais ampla. (PAUL, 2014, p. 305/306).

5. A proposta interligada a conservação e documentação do que se denomina como “contemporary art” fundamentada pelo International network for the conservation of contemporary art (INCCA)<sup>19</sup>, uma vez que designam como 10 função primordial a relação entre obra e artista, deste modo, desenvolvem entrevistas concisas, no entanto precisas, que coletam informações acerca de diferentes trabalhos, dessa maneira, se porventura esses objetos deixarem de existir, a visão minuciosa e documental retratada por seus criadores permanece disponível para futuras gerações.

---

<sup>18</sup> Disponível em: < <https://www.variablemedia.net/e/index.html> >. Acesso em: 14 de dez. 2023.

<sup>19</sup> Disponível em: < <https://www.incca.org/> >. Acesso em: 14 de dez. 2023.

Assim, pontos e questões que poderiam ser utilizados na construção dos questionários e, conseqüentemente, de cada entrevista com os autores foram identificados, no entanto, foi necessário fazer modificações, pois os modelos de documentação estudados não abrangem os desdobramentos e contornos específicos para a preservação da literatura digital nacional.

Afinal, os museus e acervos não se propõem a pensar a preservação específica da literatura digital (e tampouco a brasileira), mas se direcionam a diferentes objetos artísticos. Sendo assim, a maior parte das estratégias estudadas são predominantemente associadas à restauração e reestruturação das produções digitais, não focadas em estabelecer questões vinculadas aos critérios metodológicos e inventivos para armazenamento e constatação do teor histórico de cada produção.

Posto isto, para a produção de cada entrevista, e questionário, foi fundamental selecionar os autores que seriam entrevistados (foram selecionados os autores com maior número de obras mapeadas pelo Projeto Repositório), desta forma, se um autor contasse com três obras mapeadas, três questionários seriam desenvolvidos. Posteriormente, cada obra era estudada e revisada, bem como a fortuna crítica sobre elas.

## **2.2: A metodologia utilizada frente aos desafios interligados as obras de terceira geração:**

Ao pensarmos as perspectivas criativas e técnicas frente às obras literárias digitais brasileiras inscritas no âmbito das redes sociais, a documentação também é indispensável, sendo assim, também através de entrevistas com os produtores que utilizam as plataformas de redes sociais para criação artística, as entrevistas foram pensadas e elaboradas a partir de questionários, os quais guiaram toda a discussão.

Para a realização do principal objetivo dessa pesquisa, foi necessário desdobrar pontos específicos. Assim como na metodologia pensada para as obras de segunda geração, inicialmente, foi realizada a leitura e a investigação do referencial teórico que possibilitou compreender a materialidade digital que circunda essa pesquisa, ou seja: redes sociais e plataformas, tal como suas características, denominações e eventuais problemas.

Logo, todo referencial teórico estudado auxiliou na construção crítica acerca da hodiernidade presente na literatura digital brasileira, e principalmente na produção dos questionários, afinal foi possível entender e perceber os aspectos interligados às redes e as plataformas de maneira notória, e assim desenvolver questões e discussões assertivas, com finalidade de documentar os contornos poéticos e técnicos da literatura digital por meio das entrevistas com os autores.

É importante ressaltar que o referencial teórico também auxiliou em relação às diferenças pontuais entre a Iniciação Científica intitulada “Literatura digital brasileira: a perspectiva dos criadores” e essa pesquisa que a sucede, pois, ao decorrer do presente estudo, o contraste entre elas foi visível, sendo necessário reavaliar a forma como os questionários eram produzidos, e alterar segmentações a fim de registrar traços fundamentais dessas obras.

Contudo, uma segunda pesquisa de Iniciação Científica intitulada “Literatura digital além do código: a produção literária nas redes sociais”, produzida pelo pesquisador - estudante João Pedro da Silva Oliveira, também foi estudada para fins de construção teórica, e seus resultados aproveitados, dado que a mesma apurou as redes sociais mais frequentes, *Facebook*, *Instagram* e *Twitter*, e identificou diferentes obras digitais que se estabeleceram a partir dessa materialidade.

Dessarte, após constituir uma base teórica, e entender as modificações que deveriam ocorrer na produção dos questionários, diferentes obras em redes sociais foram lidas e analisadas, contudo nem todas elas se encaixam na proposta dessa pesquisa.

Em resumo, ainda que diferentes obras utilizem as redes sociais, boa parte desta coletânea está ligada à publicação, ou seja, ao escolher o *Instagram*, por exemplo, o autor escrevia seu texto no espaço determinado e o publicava. Sua obra não era pensada para aquela plataforma, ou utilizava os recursos oferecidos por ela, sendo indiferente a escolha de determinada rede. Portanto, não existe o uso das plataformas digitais e mecanismos ligados à internet para a produção de textos variados, como explicado anteriormente pela autora Carolina Gainza.

Posto isto, após a leitura e análise de cada obra e plataforma utilizada, o questionário, o qual viria a ser utilizado durante a entrevista, era produzido, cumprindo com objetivo central desta pesquisa.

### **Capítulo 3: Autores de literatura digital brasileira: uma leitura desse cenário a partir das entrevistas.**

Após estudar as entrevistas realizadas com autores de literatura digital, diversas perspectivas frente ao tema foram relatadas -e anotadas- durante os encontros. Essas anotações fornecem uma visão abrangente sobre as opiniões dos escritores em relação à criação literária digital. Neste capítulo, serão descritas as principais observações e reflexões extraídas dessas entrevistas, buscando destacar os aspectos mais relevantes e significativos do diálogo com os autores, principalmente no que diz respeito ao modo como eles estão lidando com a autoria.

Durante as entrevistas, foi evidente que a exploração do meio digital oferece novas possibilidades e desafios para a criação literária. Muitos autores enfatizaram a interatividade como um elemento fundamental na literatura digital, permitindo que os leitores se envolvam ativamente com a obra por meio de hipertextos e links, por exemplo. Além disso, a colaboração entre escritores ou programadores também se mostrou relevante.

Outro ponto recorrente nas anotações, sendo o foco dessa discussão, foi a reflexão em torno da figura do autor, ou seja, a maneira como os autores se descrevem. Essa reflexão revelou-se fundamental para compreender a maneira como os escritores se enxergam dentro do contexto literário digital.

As anotações (figura 3) revelaram que os autores enxergam a literatura digital como uma oportunidade de explorar novos horizontes narrativos, impulsionados tanto pelo interesse pela literatura quanto pela tecnologia. Esses escritores definem a literatura digital como uma forma de expressão artística performática, que se destaca e difere do cânone. Nesse contexto, termos como "artista visual", "entusiasta da computação" ou até mesmo a "ligação com a poesia concreta" aparecem com frequência, como é possível observar:

Figura 3 - Síntese das Entrevistas Realizadas

Análise das entrevistas		
Autor	Termo/ questionamento do entrevistado quando perguntado sobre autoria	Momento em que a discussão é estabelecida no vídeo
Álvaro Andrade	Flerte com a literatura	00:01:00
	Quando falamos do "impresso" poucas pessoas podem ter acesso, a experimentação com o digital muda esse cenário	00:04:40
Joester Alvarez	Joester Alvarez se define como artista plástico e escritor.	00:01:30
	Vê suas obras como cineasta, "artes visuais"	00:19:00 até 00:25:00
	Herdeiro da poesia concreta	00:32:00
Samir Mesquita	Analisa a literatura como uma paixão, menciona a poesia concreta e visual	00:01:05
Alckmar Luiz dos Santos	Identificação com o meio digital (computador, não escrita)	00:01:30
	Discorre sobre o aprendizado de ferramentas - experimentação	00:07:30
André Lemos	Interesse pela tecnologia	00:50:00 até 00:02:15
	André Lemos não se vê como autor, mas experimentador	00:02:40 até 00:04:00
	A literatura digital é outro suporte, diferente do cânone	00:09:00
	Literatura performática - efêmera	00:37:33
Paulo Fehlauer	Fehlauer se declara como jornalista da informação, artista visual e autor	00:01:00 até 00:01:10
	Em sua formação, Fehlauer passou pela computação. E analisa o digital como um ambiente de experimentação	00:02:30 até 00:03:41
	Liberdade criativa	00:04:00
Flávio Komatsu	Interesse pela literatura	00:50:00

O presente quadro apresenta trechos das entrevistas. Os trechos evidenciam como a "figura autoral" de cada autor se impõe em seus discursos.(fonte: De própria autoria).

Tendo isso em mente, definições como: *criador* e *experimentador* surgiram na maioria das entrevistas, ficando claro que eles veem a tecnologia como uma ferramenta para expandir os limites literários conhecidos, portanto, ao romper com as convenções já estabelecidas, a figura do *autor* legitimada pela tradição literária também é rompida.

Ao abraçarem o papel de criadores, os autores assumem a responsabilidade de dar forma a novas formas de expressão, explorando os recursos e possibilidades oferecidos pela tecnologia. Eles não apenas escrevem, mas também experimentam, combinam mídias, interagem com o público e criam experiências únicas que transcendem os limites da página impressa.

Em resumo, as anotações das entrevistas com autores revelam um campo que descreve a figura do autor como um criador, repleto de possibilidades criativas e desafios únicos.

### 3.1: Explorando as razões por trás da autodefinição dos escritores

Dando sequência ao ponto abordado anteriormente, é válido destacar que a literatura digital emergiu como uma forma de expressão artística que transcende os

limites da escrita convencional. Combinando elementos textuais, visuais, sonoros e interativos, assim seus autores encontram novos caminhos para explorar narrativas e envolver o leitor de diferentes formas.

Essa abordagem diferenciada tem ligação com as motivações e os propósitos artísticos desses escritores digitais, que rompem com as convenções literárias estabelecidas ao experimentar com o digital. É importante ressaltar que existem motivos que explicam o porquê dos autores de obras literárias digitais se auto definirem de forma diferente se comparados a figura de autoria cânone, sendo eles:

1. A compreensão das transformações na produção literária: A literatura digital representa uma forma diferente de expressão artística. Ao estudar como os autores de literatura digital lidam com a autoria, podemos entender as novas possibilidades oferecidas pela tecnologia;
2. A exploração de novos modelos de autoria e participação do leitor: A literatura digital frequentemente envolve a colaboração entre escritores, leitores e outros profissionais, quebrando a ideia do autor individual e solitário;
3. O reconhecimento no contexto digital: Como a maioria dos autores entrevistados possuem obras não digitais, é interessante pensar o reconhecimento a partir do digital e como essa perspectiva molda sua visão frente à autoria de diferentes experiências.

Para entender esses motivos, precisamos inicialmente explorar a definição a respeito da figura do autor como um pilar fundamental da tradição literária, sendo assim, meu papel nesse trabalho é apontar o significado de autoria a partir da tradição consolidada e como essa visão se modifica e explica o modo como os autores digitais se descrevem.

Um dos críticos literários mais respeitados no Brasil, Antonio Candido, por exemplo, analisa a figura do autor como um elemento central no processo de criação de uma obra literária. Candido argumenta que o autor possui um papel fundamental na determinação do significado e da intenção da obra. No entanto, ao contrário do que muitos afirmam sobre a "virtude criadora do escritor", Candido concorda com o filósofo alemão Müller-Freienfels<sup>20</sup>, que valida o valor artístico atribuído à figura autoral, mas considera o autor como um indivíduo social que integra sua originalidade à perspectiva de seus leitores em relação à literatura.

---

<sup>20</sup> Müller-Freienfels, SCHRIFTLICHE BEITRÄGE ZUM THEMA SOZIOLOGIE DER KUNST etc, Verhandlungen des Siebenten Deutschen Soziologentages, Tübingen, 1931, p. 279 -280.

Consequentemente, o escritor fica sujeito à percepção social que os grupos formam a seu respeito, como afirmado:

Frequentemente tendemos a considerar a obra literária como algo incondicionado, que existe em si e por si, agindo sobre nós graças a uma força própria que dispensa explicações. Esta idéia elementar repousa na hipótese de uma virtude criadora do escritor, misteriosamente pessoal; e mesmo quando desfeita pela análise, permanece um pouco em todos nós, leitores, na medida em que significa repugnância do afeto às tentativas de definir os seus fatores, isto é, traçar de algum modo os seus limites [...] Um autor alemão chega a dizer, neste sentido, que mesmo considerando-se a priori metafísico o valor artístico, só de modo sociológico é possível elucidá-lo nas suas formas concretas particulares — pois nas sociedades civilizadas a criação é eminentemente relação entre grupos criadores e grupos receptores de vários tipos.<sup>1</sup> Isto quer dizer que o escritor, numa determinada sociedade, é não apenas o indivíduo capaz de exprimir a sua originalidade (que o delimita e especifica entre todos), mas alguém desempenhando um papel social, ocupando uma posição relativa ao seu grupo profissional e correspondendo a certas expectativas dos leitores ou auditores [...] Finalmente, a posição do escritor depende do conceito social que os grupos elaboram em relação a ele, e não corresponde necessariamente ao seu próprio. Este fator exprime o reconhecimento coletivo da sua atividade, que deste modo se justifica socialmente. (CANDIDO, 2000, p. 76)

Assim como Candido (2000), a Prof<sup>a</sup> Dra. Luciana Salazar Salgado (2018) discorre sobre a autoria a partir do *papel do autor*, segundo Salazar, existem duas posições extremas em relação à autoria. A primeira posição é caracterizada pela "glamourização de um gênio absoluto", o que implica na crença de que certos indivíduos excepcionais são dotados de uma inspiração única e divina. Nessa visão, a autoria é atribuída a esses "eleitos" que possuem talentos inatos ou habilidades extraordinárias.

Por outro lado, a segunda posição é descrita como a "dissolução de qualquer fonte criadora". Isso sugere a negação da ideia de autoria individual e a ênfase na colaboração e influência coletiva. Nessa perspectiva, o trabalho criativo é considerado resultado de um esforço conjunto, sem destaque para um indivíduo específico, assim constituindo um sistema literário, no qual podemos citar: o leitor, a obra, a edição ou publicação, por exemplo. Portanto, o autor é uma das peças que formam o conjunto, assim como postulado:

Nesse ambiente, toda autoria se define por duas posições que, extremadas, assim se apresentam: a glamourização de um gênio absoluto e a dissolução de qualquer fonte criadora. No primeiro



caso, cultiva-se a ideia da inspiração dos eleitos; no segundo, o trabalho dos comuns. Nas práticas editoriais, o que se passa é a administração do jogo entre essas posições: a autoria é um ponto nodal numa rede. (SALGADO, L. S, 2018, p. 40)

Considerando que Salazar pontua que existem dois extremos que definem a figura intitulada como autor, posteriormente seu artigo aponta para três questões fundamentais que articulam ambas as visões, sendo elas: a autoridade, a autenticidade e a legitimidade. A autoridade refere-se à percepção de que o autor tem autorização para expressar suas ideias e que suas palavras têm peso e importância, já a autenticidade está relacionada à originalidade e à genuinidade da obra, por fim legitimidade, está atrelada à aceitação e ao reconhecimento social do que é dito pelo autor, como explicado:

Podemos dizer que a autoria sempre esteve ligada a três questões fundamentais: autoridade, autenticidade e legitimidade, sendo que as duas primeiras supõem esta última, um valor atribuído por terceiros. Ou seja: a autoria está sempre ligada a uma autorização para dizer, conferida pela possibilidade de atestar a fonte do dizer. A legitimidade do que se diz está, assim, atrelada a um entendimento consensuado numa dada comunidade ou sociedade (a escala de reconhecimento é variável), conforme suas formas de testificação ou seus sistemas de consagração. (SALGADO, L. S, 2018, p. 40)

Dessa forma, fica evidente que a perspectiva apontada por Antonio Candido, bem como os fundamentos expostos por Salazar, dialogam entre si, justamente porque explicam a autoria a partir do ideal cânone, ou seja, ligada à cultura impressa. Quando Candido aponta o autor como processo central em relação a criação, bem como também traça o papel social ligado a recepção dessa obra frente ao seu leitor, é possível entender as três questões sinalizadas por Salazar, isto é, a autoridade do autor ao expressar o que acha, a autenticidade necessária para uma produção coerente e, conseqüentemente, o reconhecimento e a aceitação social resultantes desta consolidação.

Dando sequência à discussão, para finalizar o tema principal deste capítulo, tendo em mente a visão canônica aqui apresentada e as definições de autoria, ficam evidentes as razões que explicam o modo como os autores de obras digitais se definem, ou seja, noções como *criador* ou *experimentador* dialogam justamente com a compreensão desses escritores quanto à realidade da produção literária digital, pois sua expressão artística possibilita diferentes recursos, que se distanciam da cultura impressa, a qual é resultante da legitimidade escrita.

Nesse contexto, a cultura digital ainda não se encontra consolidada e carece de raízes em relação ao reconhecimento social. Por essa razão, a experimentação é amplamente aceita e incentivada, possibilitando ao escritor a busca por algo diferente, inovador e desvinculado de padrões estabelecidos. Logo, a figura de um *artista visual, criador* ou *experimentador* se adequa muito mais à criação digital do que a tradicional figura do autor canônico.

Embora um autor de literatura digital possua liberdade criativa (originalidade) e autorização para expressar suas ideias (autenticidade), como postulado por Salazar, falta-lhe a legitimidade do meio perante a sociedade em que está inserido. Por essa razão, a representação do autor, conforme o modelo, não corresponde à realidade do autor digital, que concentra sua atividade no meio. Apesar de dar destaque ao leitor na discussão, o elemento mais crucial da obra é a interação entre o autor e o meio, e não entre o autor e o leitor, como ressalta a crítica literária.

Nesse contexto, a ênfase na interação entre o autor e o meio, em detrimento da relação com o leitor, é motivada pela aspiração de desenvolver a literatura para além do formato impresso, mesmo ciente de que o público leitor convencional não está completamente imerso no ambiente digital. Isso reafirma o modo como os autores se definem no contexto da literatura digital.

### **3.2: A definição de autoria na Literatura Digital Brasileira: Considerações Finais**

No subcapítulo anterior, a discussão a respeito dos motivos que fazem os autores de obras digitais se descreverem de maneira distinta da figura autoral consolidada a partir do cânone revelou que o principal elemento de distinção entre o *autor cânone* e o *autor digital* é o reconhecimento no contexto digital e a forma como a literatura é apresentada.

Em vista disso, não existe razão para os autores de literatura digital não serem validados da mesma forma que um autor ligado à cultura impressa. Posto isto, Fortunato (2003, p.38) discorre sobre a importância de considerar o discurso em diferentes linguagens, como desenho, pintura, música, cinema, entre outras. Ele ressalta que cada uma dessas linguagens oferece possibilidades diversas de autoria, já que o meio físico em que o discurso é produzido influencia o processo de criação. Essa ideia enfatiza que diferentes formas de expressão artística possuem

características próprias, e a autoria em cada uma delas requer uma compreensão das potencialidades e limitações do meio escolhido, como postulado a seguir:

É interessante deixar entreaberta a possibilidade de entendermos o discurso sob outras linguagens: a do desenho, da pintura, da música, do cinema, etc. E as possibilidades de autoria sob cada um desses sistemas podem ser diversas, na medida em que se altera o status material do discurso: produzir uma obra sob a materialidade de um livro, ou de um quadro ou de uma peça musical. certamente supõem procedimentos de autoria distintos, que levem em conta as possibilidades materiais de composição (FORTUNATO, M.V, 2003, p.38)

Essa ênfase na transformação dos métodos de autoria diante de mudanças no estado material dialoga diretamente com a perspectiva dos escritores quando questionados sobre a autoria de seus trabalhos durante entrevistas, dado que, ao optarem pelo meio digital, ocorre uma modificação no sistema literário canônico. Em outras palavras, o tripé tradicional, composto por autor, leitor e obra, se redireciona para autor, obra/meio e leitor. Isso se deve ao fato de que, nesse contexto, o foco do autor está na exploração de novas formas literárias, enquanto o reconhecimento do trabalho pode ocorrer posteriormente. Isso é uma diferenciação notável em relação à cultura impressa, que está inextricavelmente ligada ao público leitor, responsável por formalizar o modelo consolidado.

Ao considerar essa transformação no cenário literário, torna-se evidente que é necessário um outro modelo de percepção a respeito do sistema literário. Nesse sentido, o trabalho do Even-Zohar ganha destaque, a Teoria dos Polissistemas, apresentada pelo autor, a qual se aplica principalmente em representar os macros-fatores envolvidos na realização do sistema literário, surgiu a partir do Modelo Comunicativo de Jakobson<sup>21</sup> (1960) (que foi adaptado para as necessidades literárias) e dos ideias formuladores por Yuri Tynianov e Boris Eikhenbaum, ambos autores, críticos literários e representantes do Formalismo Russo<sup>22</sup> (1910).

---

<sup>21</sup> De maneira sucinta, Jakobson percebeu que as conversas cotidianas envolvem múltiplas variáveis: duas ou mais pessoas discutindo temas específicos, utilizando um idioma, contexto e meio particulares. Assim, desenvolveu o Modelo Comunicativo, o qual detém seis elementos: mensagem (o que se quer transmitir), emissor ou remetente (de quem parte a mensagem), receptor ou destinatário (a quem se destina a mensagem), código (sistema de signo), canal (meio pelo qual emissor e receptor se comunicam) e contexto (assunto).

<sup>22</sup> O movimento conhecido como formalismo russo foi uma escola proeminente de crítica literária que surgiu na Rússia em torno de 1910, composto por um grupo de críticos e teóricos literários. Boris Eikhenbaum e Yuri Tynianov eram dois dos principais nomes desse movimento (junto com outros escritores: Roman Jakobson, Grigory Vinokur, Viktor Chklovsky, Vladimir Propp. Eles enfatizavam a

Dessa forma, Even Zohar apresenta seis elementos distintos, que dialogam com a teoria de Jakobson, mas também com os princípios de Tynianov e Eikhenbaum: Instituição, Repertório, Produtor, Consumidor, Mercado e Produtor.

Considerando a conexão estabelecida entre as teorias, Even Zohar destaca cada elemento de forma precisa, dado que na teoria dos Polissistemas se analisam os conjuntos de relações possíveis a partir do esquema principal, os quais não podem ser entendidos de maneira isolada, mas variar quanto à ordem. Nesse sentido, o autor não se restringe à avaliação do contexto interno associado ao objeto de estudo, que majoritariamente é o texto, mas também leva em consideração o contexto externo, assim, cenário histórico-social, econômico, cultural, entre outras variáveis são analisados.

Even Zohar interpreta a *Instituição* como um sistema ou conjunto de elementos que desempenham um papel fundamental na manutenção e regulação da literatura como uma atividade sócio-cultural, tendo liberdade para determinar o que é aceito a partir das regras determinadas. Assim, os críticos literários, editoras, corporações, instituições educativas, por exemplo, constituem a Instituição, como mencionado pelo autor:

A instituição consiste no conjunto de fatores implicados na manutenção da literatura como atividade sócio-cultural. É a instituição que rege as normas que prevalecem nesta atividade, sancionando umas e rejeitando outras. Potenciada por outras instituições sociais dominantes e fazendo parte delas, remunera e penaliza os produtos e agentes. Como parte da cultura oficial, determina também quem e quais produtos serão lembrados por uma comunidade durante um maior período de tempo. Em termos específicos, a instituição inclui pelo menos parte dos produtores, "críticos" (em qualquer formato), casas editoriais, periódicos, clubes, grupos de escritores, corporações do governo (como gabinetes ministeriais e academias), instituições educativas (escolas de qualquer nível, incluindo as universidades), os meios de comunicação de massa em todas suas facetas, etc. Naturalmente, esta enorme variedade não produz um corpo homogêneo, capaz, por assim dizer, de atuar harmonicamente e com êxito para impor suas preferências. (EVEN-ZOHAR, 2017, p. 40, tradução nossa<sup>23</sup>)

---

análise estrutural dos elementos literários, concentrando-se nos aspectos formais e técnicos da literatura, assim, revolucionando a crítica literária.

<sup>23</sup> Da tradução em Espanhol: "La "institución" consiste en el agregado de factores implicados en el mantenimiento de la literatura como actividad socio-cultural. Es la institución lo que rige las normas que prevalecen en esta actividad, sancionando unas y rechazando otras. Con el poder de otras instituciones sociales dominantes de las que forma parte, remunera y penaliza a los productores y agentes. En tanto que parte de la cultura oficial, determina también quién y qué productos serán recordados por una comunidad durante un largo período de tiempo. En términos específicos, la institución incluye al menos parte de los productores, "críticos" (de cualquier clase), casas editoras, publicaciones periódicas, clubs, grupos de escritores, cuerpos de gobierno (como oficinas

Em segundo plano temos o *Repertório*, que se refere ao conjunto de regras fundamentais para a criação e entendimento dos *Produtos*. Para entender esse campo, podemos utilizar como exemplo um compositor musical, para compor, é necessário conhecer as notas, os acordes e as técnicas corretas. Esse conjunto de conhecimentos e técnicas são o “repertório musical” do artista. Similarmente, para a produção literária os autores e leitores também têm um “repertório”, que podem incluir as regras da gramática, o vocabulário específico de um idioma, entre diferentes fatores. Desse modo, um autor precisa conhecer a estrutura de uma história para escrever um romance, por exemplo, assim como um leitor precisa entender certos elementos de uma narrativa para aproveitar a leitura.

Para administrar o Repertório, adotamos o principal pilar para nossa discussão, o *Produtor*, que não é limitado a desempenhar apenas uma função na rede literária. O termo “produtor” se apresenta como um criador ativo, envolvido em produzir repetidamente ou elaborar novas perspectivas, sendo essa sua principal característica. Dessarte, não basta interpretar, mas gerar diferentes *Produtos* para diferentes *Consumidores e Mercados*, como proposto:

Um produtor, um agente, é um indivíduo que produz, operando ativamente no repertório, produtos repetitivos ou “novos” [...] Em suma, o denominador comum de todas as manifestações possíveis de um produtor na cultura reside em estar em uma posição para ativar um produto, em vez de estar em posição de decifrar ou interpretar o significado ou função de um produto. (EVEN-ZOHAR, 2017, p.143, tradução nossa<sup>24</sup>)

Considerando que a presença do Produtor não está necessariamente ligada ao texto em si, mas à atividade de criação, seja ela relacionada ao texto ou a outros elementos, com ênfase na função de transmitir uma ideia específica, é possível entender de forma clara a presença do *Consumidor*, quem vai além do que é

---

ministeriales y academias), instituciones educativas (escuelas de cualquier nivel, incluyendo las universidades), los medios de comunicación de masas en todas sus facetas, y más. Naturalmente, esta enorme variedad no produce un cuerpo homogéneo, capaz –por así decirlo– de actuar armónicamente y con éxito seguro a la hora de imponer sus preferencias.” (EVEN-ZOHAR, 2017, p. 40)

<sup>24</sup>Da tradução em Espanhol: “Un productor, un agente, es un individuo que produce, operando activamente en el repertorio, productos bien repetitivos o bien «nuevos» [...] En resumen, el denominador común de todas las manifestaciones posibles de un productor en la cultura estriba en estar en disposición de activar un producto, a diferencia de estar en la posición de descifrar o interpretar el significado o la función de un producto.” (EVEN-ZOHAR, 2017, p.143)

tradicionalmente definido na teoria literária clássica, ou seja, um "leitor" como o destinatário para literatura criada.

Nesse contexto, o *Consumidor* se envolve de diversas maneiras, seja de forma direta ou indireta. Diante da sociedade, todos estamos sujeitos a nos envolver com diversos contextos literários, seja assistindo a um filme, lendo um breve trecho em um jornal, entre outras atividades. Portanto, todos nós somos consumidores de literatura, ainda que de maneira indireta. No entanto, podemos intensificar nosso envolvimento e nos tornar consumidores diretos, por exemplo, quando somos voluntários e deliberadamente interessados nas atividades literárias, vale ressaltar que não se trata apenas da leitura em si, mas do envolvimento em diversas outras esferas.

Contudo, entre a figura do Produtor e do Consumidor existe o meio pelo qual é possível conectar os dois elementos, essa conexão é denominada de *Mercado*. Considerando esse fato, o autor denomina o *Mercado* como o conjunto de elementos que abrange o comércio literário, para entendermos esse ponto, Zohar, exemplificada da seguinte maneira: a escola como Instituição, como parte da estrutura de regulação da literatura, assim o professor assume o papel de intermediário, conectando a literatura ao seu destino final: o aluno, que, nessa perspectiva, se torna o consumidor ativo.

Uma vez que existe um Mercado capaz de unir *Produtor* e *Consumidor* é evidente a necessidade de um *Produto*, a camada final do sistema. Não existe uma resposta fixa para o que é *Produto*, de maneira geral, tencionamos a pensar em um livro, Even Zohar, aponta o *Produto* como uma combinação de signos que desempenha determinado comportamento: “Por produto entendo qualquer realização de um conjunto de signos e/ou materiais, incluindo um determinado comportamento” (EVEN-ZOHAR, 2017, p.139, tradução nossa)<sup>25</sup>. Por fim, todos os elementos se relacionam e são interdependentes, como proposto a seguir:

Assim um CONSUMIDOR pode “consumir” um PRODUTO produzido por um PRODUTOR, mas para o “produto” ser gerado (o “texto”, por exemplo), deve existir um REPERTÓRIO comum, cuja possibilidade de uso está determinada por uma certa INSTITUIÇÃO. E deve existir também um MERCADO no qual ele

---

<sup>25</sup> Da tradução em Espanhol: “por producto entiendo cualquier realización de un conjunto de signos y/o materiales, incluyendo un comportamiento determinado.”

possa ser transmitido. (EVEN-ZOHAR, 2017, p.36, tradução nossa<sup>26</sup>).

De acordo com as descrições anteriores, após entender o funcionamento de cada elemento e como são interligados, conseguimos conectar a teoria com o modo como os autores de literatura digital se definem, assim como compreendemos a mudança no tripé literário, ou seja, a estrutura: autor, obra/meio e leitor, uma vez que nenhum dos componentes mencionados por Zohar possuem um funcionamento isolado, mas percorrem todas as relações em diferentes eixos. Assim, o autor digital (Produtor) está preocupado com o meio - o que podemos entender como Repertório, dado que se refere às diretrizes que vão compor a obra - e posteriormente com seu leitor (consumidor).

Em vista disso, embora a literatura digital se encaixe em diferentes perspectivas proposta pelo autor, alguns elementos estão em processo de desenvolvimento, sendo eles: a *Instituição*, que ainda está muito ligada a cultura impressa e oferece poucas oportunidades para o digital, o que acaba dificultando a visualização do *Mercado*, e conseqüentemente a participação direta ou indireta dos *Consumidores*.

Em síntese, com base nos aspectos apresentados, pode-se inferir que a literatura digital brasileira faz parte de um sistema literário bem definido por Even Zohar. Contudo, ela carece do reconhecimento conferido pelo cânone e apresenta distinções em relação aos pontos estabelecidos pelo autor, como declarado anteriormente.

Nesse contexto, a questão autoral, que é o foco central deste trabalho, se conclui da seguinte forma: pelo fato de a literatura digital não desfrutar do mesmo nível de reconhecimento da literatura impressa, os autores frequentemente não se sentem plenamente inseridos nesse sistema. Isso ocorre, principalmente, devido às diferenças na materialidade das obras digitais, levando-os a considerar termos como "criadores", "artistas visuais" ou "experimentadores" mais apropriados para expressar suas funções, uma vez que estão mais preocupados com o meio e buscam inovações tecnológicas.

---

<sup>26</sup> Da tradução em Espanhol: "Así, un CONSUMIDOR puede "consumir" un PRODUCTO producido por un PRODUCTOR, pero para que se genere el "producto" (el "texto", por ejemplo), debe existir un REPERTORIO común, cuya posibilidad de uso está determinada por una cierta INSTITUCION. Debe existir un MERCADO en que este bien pueda transmitirse"(EVEN-ZOHAR, 2017, p.36)

Dado isso, o termo Produtor, o qual compõe um rico sistema, se encaixa de forma mais precisa às necessidades do autor digital. Isso ocorre porque, como descrito por Even Zohar, a função do Produtor vai além da criação da obra e de sua relação com o Consumidor. O Produtor é um agente ativo na formação e manutenção do sistema literário como um todo, desempenhando papéis que abrangem a criação, edição, tradução, compilação, entre outros. Esse enfoque mais abrangente e inclusivo ressoa de maneira mais eficaz com as dinâmicas do cenário literário digital brasileiro.

### **Considerações finais**

Durante o desenvolvimento deste estudo, a necessidade de preservação e mapeamento das obras literárias digitais, assim como a necessidade de empregar metodologias, foi discutida. Ao utilizar o mecanismo de entrevistas para preservação de dados, aspectos e principalmente a perspectiva do autor em relação à sua obra, desencadeou reflexões importantes a respeito da literatura digital brasileira.

Com base na realização e desenvolvimento das entrevistas, ficou evidente que cada autor, sua obra e o questionário elaborado para conduzir a conversa apresentaram necessidades específicas, especialmente quando se tratava da análise da obra (seja de segunda ou terceira geração).

No entanto, não apenas a produção de cada questionário e a subsequente realização das entrevistas apresentaram distinções entre si, mas também a maneira como cada autor se expressou em relação à literatura e à figura autoral. Dessa forma, as entrevistas não se mostraram eficientes apenas em relação ao mapeamento das obras, mas também suscitaram discussões significativas e essenciais sobre a interseção entre o universo literário e o digital.

Por conseguinte, fica claro que a ideia de documentação, que pode ser vista como um registro ou descrição de determinado assunto ou material, na realidade ultrapassa esse limite. Revela, portanto, aspectos que estão além do que pode ser observado em primeiro plano, como, por exemplo: as experiências de criação, desenvolvimento, expectativas, entre outros pontos, como mencionado por Annet Dekker (2010)

Essas discussões mostram que a noção de documentação deve ser expandida. Ela não é somente uma visão geral técnica ou um



registro que descreve a intenção do artista ou define os pontos específicos do "objeto" também diz muito sobre como o trabalho foi experimentado e sobre como o artista via sua obra (se ele produzir sua própria documentação).Ao mesmo tempo, uma estratégia de documentação revela algo sobre o processo criativo durante o desenvolvimento de um trabalho.(DEKKER, 2010, p.77).

Sendo assim, ao longo do estudo, a questão da autoria na literatura digital se tornou um ponto central em todas as entrevistas, principalmente o modo como esses autores se observam frente a criação de suas obras, dando destaque ao que foi citado por Dekker. Assim, esta monografia alcançou seus objetivos ao abordar as discussões propostas, apresentou as particularidades de cada geração literária digital, adentrou o contexto brasileiro e as dificuldades e metodologias necessárias para mapear as obras selecionadas, Além disso, por meio das entrevistas, ampliou sua abordagem não apenas documentando as características essenciais de cada obra, mas também enriquecendo a discussão sobre os aspectos consolidados a partir do cânone a o modo como esse sistema está se transformando.

### **Referências bibliográficas**

AFFONSO, Giovanna Maria Zago. **Literatura digital brasileira: a perspectiva dos criadores (CNPq)**. ICT/SR Iniciação Científica. 2021. Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, 2021.

AFFONSO, Giovanna Maria Zago. **Literatura digital nas redes sociais: um estudo sobre a perspectiva de quem produz (CNPq)**. ICT/SR Iniciação Científica. 2022. Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, 2022.

ANDRÉ LEMOS. **@Re\_vira\_volta: uma experiência em twitteratura**. Porto Alegre: Simplíssimo Livros, 2010.

BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. **Futuros possíveis: artes, museus e arquivos digitais**. São Paulo: EDUSP/FAPESP/Itaú Cultural/Peirópolis, 2014.

CANDIDO, A. **Literatura e sociedade: estudos de teoria e história literária**. 8.ed. São Paulo: T.A. Queiroz, 2000.

DEKKER, A (Org.). Archive 2020: **Sustainable archiving of born - digital cultural content**. Noruega: Virtueel Platform, 2010.

DEPOCAS, A. IPPOLITO, J ET AL. **Permanence Through Change: The Variable Media Approach**. New York/Montreal: The Solomon R. Guggenheim Foundation/ The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, 2003.

EVEN-ZOHAR, Itamar (2017). **Polisistemas de cultura**. Tel Aviv: Universidad de Tel Aviv/Laboratorio de Investigación de la Cultura, 2007-2011.

FLORES, L. **Third Generation Electronic Literature › electronic book review**, 6 abr. 2019.

FORTUNATO, Marcia Vescovi. **Autoria sob a materialidade do discurso**. 2003. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

GAINZA, C. **Códigos, linguagens e estéticas**. In: SANTINI, J.; FRIGHETTO, G.;ROCHA, R. **Trânsitos, percursos e cisões: a literatura brasileira no tempo presente**. Araraquara: Laboratório Editorial UNESP, 2020, (no prelo).

GILLESPIE, T. **The politics of ‘platforms’**. *New Media & Society*, v. 12, n. 3, p. 347–364, 2010.

HAYLES, K. **Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário**. Passo Fundo: Ed. UPF, 2009.

Kaufman, D., & Santaella, L. (2020). **O papel dos algoritmos de inteligência artificial nas redes sociais**. *Revista FAMECOS*, 27(1),e34074.

LADDAGA, R. **Uma fronteira do texto público: literatura e meios eletrônicos**. In:OLINTO, H. K.; SCHOLLHAMMER, K. E. (Org.). *Literatura e mídia*. Rio de Janeiro:PUC/Loyola, 2002, p. 17-31.

MANOVICH, L. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**. Barcelona: Paidós, 2005.

Moretzsohn, s. d. (2013). **O mundo "divertido": o fetiche da internet e a mobilização política nas redes sociais**. revista direitos emergentes na sociedade global, 1(2), 310–327.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck**. São Paulo: EdUNESP/Itaú Cultural, 1998.

MUSSER, J.; O'REILLY, T. **Web 2.0 principles and best practices**. Sebastopol, Calif.: O'Reilly Media, 2007.

RECUERO, R. **Redes sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RINEHART, R. **The Media Art Notation System: Documenting and Preserving Digital / Media Art**. Califórnia: Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive, 2007

ROCHA, R.C. **Além do livro: literatura e novas mídias. Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, n. 47, p. 11-17, 6 jan. 2016.

SALGADO, Luciana Salazar. A autoria. In: RIBEIRO, Ana Elisa; CABRAL, Cleber Araújo (org.). **Tarefas da edição: pequena mediapédia**. Belo Horizonte: Impressões de Minas, 2020.

## **ANEXOS:**

### **Anexo 1 - Exemplo (modelo) de questionário utilizado durante as entrevistas**

#### **Questões gerais:**

1. Apresente-se: conte um pouco a respeito da sua trajetória, sua carreira, suas atividades.
2. Quando e com qual motivação você começou a experimentar com as mídias/tecnologias digitais?
3. Para você, como criador(a), quais são as maiores possibilidades e os maiores desafios trazidos pela tecnologia digital?

#### **Processo criativo:**

1. Como você descreveria essa obra?
2. Você poderia falar um pouco sobre as diferenças materiais que envolveram a obra?

#### **Elaboração técnica:**

1. Quanto tempo foi necessário para fazer e disponibilizar esse trabalho?
2. Quais dispositivos, programas, sistemas foram utilizados? Como se optou por essa interface e a disponibilização nessa mídia?
3. Levando em consideração as respostas anteriores e o contexto técnico da obra, por que você escolheu essa interface? Que tipo de experiência de leitura você acha que essa interface proporciona?

#### **Manutenção e preservação das obras:**

1. No que diz respeito à manutenção e à preservação das suas obras, você se preocupa com o tema?
2. Levando em consideração que algumas obras (não estão acessíveis/ podem ficar inacessíveis) você desenvolveu ou tem em vista algum tipo de estratégia que garanta que essa obra volte a funcionar?

#### **Colaborações:**

1. Você teve colaboração técnica na construção da obra (por exemplo: programadores, designers etc)?

#### **Interação com o público:**

1. A obra foi pensada para algum público específico?

2. Você esperava a interação com o público? Se sim, que tipo de interação era esperada?

3. No que diz respeito aos algoritmos, alcance, número de seguidores, curtidas e comentários, você se preocupa/preocupava com o tema? Desenvolveu ou tem em vista algum tipo de estratégia que garanta engajamento?