

15ª Jornada Nacional de Literatura
Leituras jovens do mundo

**12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural**
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

**LITERATURA ELETRÔNICA: UMA REFLEXÃO SOBRE A CONSTRUÇÃO
DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA WEB**

Camila Knopf Flores¹

Miguel Rettenmaier²

Resumo: O presente artigo tem por objetivo apresentar uma breve análise da obra digital *Brainstrips*, de Alan Bigelow, disponível em <http://www.brainstrips.com>, abordando a questão da literatura eletrônica, em especial, a construção das histórias em quadrinhos na web, como um novo suporte de comunicação, interação e sobretudo de atração as diferentes faixas etárias que utilizam novas formas de agir e pensar ao comparar a leitura e a escrita de um texto impresso a de um texto eletrônico. A obra digital é composta de três histórias em quadrinhos incorporadas na web, nas quais discutem conceitos de filosofia, ciência e matemática, utilizando recursos textuais, visuais e auditivos. A fundamentação teórica será baseada a partir das reflexões realizadas por Katherine Hayles acerca da literatura eletrônica em seu livro *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*, em que argumenta as inter-relações entre homem e máquina e, principalmente, as novas maneiras da literatura de papel a da literatura da tela no universo multimídia e dinâmico das redes digitais.

Palavras-chave: Literatura eletrônica. Alan Bigelow. Histórias em quadrinhos na web.

Abstract: This paper aims to present a brief analysis of the digital work *Brainstrips*, Alan Bigelow, available in <http://www.brainstrips.com>, addressing the issue of electronic literature, in particular the construction of comics in web as a new medium of communication, interaction and especially Attraction different ages using new ways of acting and thinking to compare the reading and writing of a printed text to electronic text. The work is composed of three digital comics embedded web in which discuss concepts of philosophy, science and mathematics, using textual resources, visual and auditory. The theoretical framework will be based from the reflections made by Katherine Hayles about electronic literature in his book *electronic literature: new horizons for the literary*, argues that the interrelationships between man and machine, and especially new ways of literature the role of literature in the universe multimídia screen and dynamic digital networks.

Keywords: Literature electronics. Alan Bigelow. Comics on the web.

¹ Mestranda em Letras pela Universidade de Passo Fundo. Graduada em Letras Habilitação em Língua Portuguesa, Língua Inglesa e respectivas Literaturas pela Universidade de Passo Fundo em 2012.

² Professor PPGL/UPF, Linha de pesquisa: “Leitura e formação do leitor”.

1 INTRODUÇÃO

As tecnologias da informação e da comunicação estão presentes diariamente na nossa vida pessoal e profissional, estando inseridos na escola, no trabalho e na comunidade de um modo geral, participando diretamente ou indiretamente por meio da digitalização, estando em contato com os acontecimentos que ocorrem na nossa cidade, no nosso país e no nosso mundo através do computador, notebook, ipod, tablet, celular, entre outros.

Os avanços tecnológicos estão cada vez mais adequados e atualizados através dos novos espaços de leitura e de escrita que surgem na internet, utilizando o uso frequente de e-mail, twitter, facebook, blog, sessões de bate-papos, fóruns de discussão, entre outros, facilitando a interação entre leitores e escritores, artistas e fãs e, principalmente, homem e máquina.

As novas tecnologias proporcionam um aglomerado de informações e conhecimentos diante da literatura eletrônica que coloca-se como uma forma literária que depende dos meios eletrônicos para se desenvolver e funcionar. Antigamente, escrevíamos e líamos somente textos impressos e atualmente falamos, escrevemos, lemos e ouvimos textos eletrônicos que possuem recursos extremamente comunicativos, interativos e atrativos que exigem mais atenção e concentração.

A literatura eletrônica surge como um elemento de humanização das práticas computacionais, em que o homem e a máquina estão interligados através da arte e da técnica, produzindo e reproduzindo uma nova literatura com novos autores e leitores diante da transposição de textos do ambiente impresso para textos do ambiente digital, utilizando recursos hipertextuais e hipermediáticos, nas quais surgem uma variedade de gêneros de literatura eletrônica.

Os gêneros de literatura eletrônica são ricamente diversos, estando relacionados com a produção e a reprodução de textos impressos e de textos eletrônicos que são distintos, pois o impresso utiliza-se o código da palavra enquanto o eletrônico utiliza-se o código do software.

Este trabalho de natureza teórico-reflexiva tem como interesse abordar a literatura eletrônica e os gêneros de literatura eletrônica que estão expostos neste universo digital, trazendo informações, conhecimentos e experiências variadas como um novo suporte de leitura e de escrita. Tal escolha se justifica pela importância da

formação pessoal e profissional de autores e leitores e professores e alunos que estão inseridos nesta tecnologia informacional e comunicacional extremamente inovadora.

Com base no exposto, pretendo neste artigo estabelecer uma comparação das características principais das histórias em quadrinhos impressas e digitais, fundamentada pela obra impressa *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*, de Katherine Hayles, a fim de analisar a obra digital *Brainstrips*, de Alan Bigelow.

2 LITERATURA ELETRÔNICA A TRANSPOSIÇÃO DO TEXTO IMPRESSO AO TEXTO ELETRÔNICO

A história da literatura impressa está profundamente ligada à evolução da tecnologia do livro, enquanto a história da literatura eletrônica se entrelaça com a evolução dos computadores digitais, em que ocorre a intermediação entre homem e máquina que estão conectados através dos meios informacionais e comunicacionais do universo digital.

A literatura eletrônica “nascida no meio digital” com a missão de promover a escrita e a leitura em meios eletrônicos levam o leitor em busca de uma obra digital com expectativas formadas no meio impresso. Essa literatura eletrônica é criada e executada em um contexto de rede e meios de comunicação digital programáveis e também pela cultura contemporânea como os jogos de computador, filmes, animações, artes digitais, desenho gráfico e cultura visual eletrônica. Segundo Hayles (2009, p. 21), a literatura eletrônica é um “*monstro esperançoso*” (como os geneticistas chamam as mutações adaptativas) composto por partes extraídas de diversas tradições e que nem sempre se posicionam juntas de forma organizada.

Na contemporaneidade, tanto os textos impressos quanto os eletrônicos são interpenetrados pelo código, na qual o texto impresso é mais apropriadamente considerado uma determinada forma de produção de texto eletrônico do que um meio completamente distinto.

Os principais gêneros da literatura eletrônica surgiram nas diferentes formas em que o usuário os vivencia e também a partir da estrutura e da especificidade do código base, em que alguns gêneros venham a ser conhecidos pelo software utilizado para criá-los e executá-los. De acordo com Hayles (2009, p. 23), 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.

A tipologia construída de acordo com a natureza do código empregado para desenvolver diferentes obras de literatura digital: ficção em hipertexto, ficção interativa, narrativas locativas, codework, arte generativa e o poema em flash não são um inventário exaustivo das formas de literatura eletrônica, mas são suficientes para ilustrar a diversidade de campo, as complexas relações que surgem entre literatura impressa e literatura eletrônica.

Conforme Hayles (2009, p. 24), a ficção de hipertexto foi uma das primeiras formas de literatura eletrônica, considerada “primeira geração” clássicos e as posteriores “segunda geração” contemporâneo ou pós-moderno. A ficção hipertextual é caracterizada pelos links que conectam diferentes blocos de textos, gerando uma nova postura diferenciada tanto do autor como do leitor, mudando as formas de escrita e de leitura, utilizando recursos multimodais que incluem cores, animações, gráficos, efeitos visuais e sonoros. Essa ficção hipertextual pode ser encontrada em *The Jew's Daughter*, de Judd Morrissey em colaboração com Lori Talley, com sua interface moderna de uma tela única de texto, em que algumas passagens são substituídas quando o leitor passa o mouse por cima delas.

Hayles (2009, p. 25) acredita que a ficção interativa apresenta muitos jogos que têm componentes de narrativa, ao passo que muitas obras de literatura eletrônica têm elemento de jogos, em que o usuário interpreta a fim de configurar e também o usuário configura a fim de interpretar. Essa ficção interativa acontece em *All Roads*, de Jon Ingold, a personagem-jogador é um assassino que se teletransporta sobre o qual o interator descobre ter controle mínimo. A missão da personagem-jogador pode ser interpretada como a de indicar que o objeto metatextual de assassinato é a ilusão de que o hipertexto é um sinônimo de democracia e de poder de decisão do usuário.

Para Hayles (2009, p. 28), os romances de correio eletrônico sofreram uma ascensão das formas dependentes das tecnologias móveis, de histórias curtas enviadas por telefones celulares, ligadas a tecnologia de GPS, frequentemente chamadas narrativas locativas. Esse romance de correio eletrônico pode ser encontrado em *The Missing Voice*, de Janet Cardiff, o usuário ouviu um CD tocado em um walkman ligados a locais na cidade de Londres, traçando um caminho que leva cerca de quarenta e cinco minutos para ser completado com os participantes procurando por um cartão postal escondido num determinado local. Enquanto isso, observadores on-line poderiam

localizar e tentar ajudar ou confundir os participantes, misturando assim a realidade virtual com movimentos reais em espaços urbanos.

Na visão de Hayles (2009, p. 31), o drama interativo pode ser realizado on-line, o usuário pode intervir de diversas formas, mas todos os caminhos levam a uma explosão no final uma escolha de programação que mantém intacta a estrutura de enredo de início, meio e fim. Esse drama interativo acontece em *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, de Janet Murray, examina uma grande variedade de formas, incluindo ficção em hipertexto, jogos de computador e drama interativo. Ao oferecer-se ao público acesso a matérias-primas de criação corre-se o risco de comprometer a experiência narrativa, enquanto reconhece que chamar a atenção para o processo de criação pode reforçar o envolvimento com a narrativa ao convidar leitores ou telespectadores a imaginarem-se no lugar do criador.

Conforme a autora (2009, p. 35), o codework em sua forma mais pura é possível de ser lido e executado pela máquina, literalmente, têm dois destinatários, os seres humanos e as máquinas inteligentes. Esse codework pode ser encontrado em *The Glide Project*, de Diane Reed Slattery, Daniel J. O'Neil e Bill Brubaker, apresenta a linguagem visual que pode ser visto e realizado como passos de uma dança mas não pode ser falado, porque as formas semicirculares que o compõem não têm equivalentes verbais, apenas agrupamentos de denotações que funcionam como linguagens ideográficas.

Segundo ainda a mesma autora (2009, p. 41) o poema em flash traz de forma divertida ao estilo de obra concreta, as implicações e as conotações da linguagem carregada do original, bem como novas implicações que emergem das justaposições criadas pelo texto em ordem alfabética. Esse poema em flash acontece em *Faith*, de Robert Kendall, utiliza os recursos multimodais do computador para criar um trabalho em que a cor, a animação, a música e a sequência marcada colaboram com o texto verbal para criar uma significação. O poema acontece em cinco etapas (quatro delas codificadas nas cores laranja, vermelho, vinho e preto ou cinza respectivamente) dispendo as letras e as palavras sobre outras anteriormente existentes para a criação de novos significados.

A multimodalidade dos gêneros de literatura eletrônica desafia autores e leitores a reunir diversas possibilidades interpretativas para entender e compreender esta mídia computacional que envolve a transposição do texto impresso ao texto eletrônico, exigindo uma postura autônoma e crítica de seus usuários.

A tendência dos leitores imersos no texto impresso é voltar o foco para o texto na tela, empregando estratégias que, ao longo dos séculos, foram evoluindo para complexas interações entre escritores, leitores e editores, enfatizando que a leitura na tela é especialmente sedutora. Apesar de que sabem que a tela não é o mesmo que o texto impresso e as implicações dessa diferença para a interpretação crítica não são evidentes devido ao ritmo estonteante que a mudança da mídia impressa para a mídia programável continua evoluindo com o passar do tempo.

3 BRAINSTrips, DE ALAN BIGELOW, UMA SÉRIE DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA WEB

A literatura eletrônica apresenta mudanças significativas e produtivas aos autores, leitores, professores e alunos ao propiciarem uma nova forma artístico-literária que é capaz de romper noções tradicionais e modernas de escrita e de leitura. Um exemplo de literatura eletrônica que conhecemos e reconhecemos no ambiente impresso e agora no ambiente digital são as histórias em quadrinhos de brainstrips, de Alan Bigelow, que destaca semelhanças e diferenças na produção e na reprodução da sua obra digital.

A literatura eletrônica, que exige orientações diversas e contempla tanto a perspectiva tradicional quanto a contemporânea, é um dos espaços que podem catalisar esses tipos de coligações. Perceber essa possibilidade ampliada exige que compreendamos a literatura eletrônica não apenas como uma prática artística, mas também como um espaço para as negociações entre grupos diversos e tipos diferentes de conhecimentos. (HAYLES, 2009, p.49)

Nesse contexto, as histórias em quadrinhos de brainstrips são feitas através de imagens, sons e textos combinados em vídeos flash, trabalhando assuntos como a política, a família, a literatura e as artes em si, criando obras repletas de humor, e outras nem tanto. O que existe em comum em todas as suas obras é a presença de uma história, que não segue um rumo tradicional, mas sim um rumo virtual.

“Brainstrips: A Three-Part Knowledge Series”, de Alan Bigelow, é uma obra digital que relata uma série de partes do conhecimento: “Deep Philosophical Questions”, “Science for Idiots” e “Higher Math”, em que possuem um olhar

humorístico e irreverente sobre áreas como a filosofia, a ciência, a matemática e, também, a cultura de consumismo.

A obra digital mostra o quão a filosofia é inútil, porque não passa apenas de um conjunto de palavras que até podem fazer sentido no contexto filosófico, mas não têm um efeito significativo na realidade. Ao acessar a obra digital encontro seis profundas questões filosóficas diferentes sobre “What is art? Are men more sensitive than women? Does God exist? How do we know we are human? Do trees have rights? Is color real?” que na grande maioria as respostas acabam de forma ambígua e absurda, deixando ainda mais confuso.

Com base no exposto pretendo abordar algumas semelhanças e algumas diferenças nas histórias em quadrinhos impressas e digitais ao analisar a obra digital brainstrips.

As histórias em quadrinhos criadas no meio impresso apresentam o encadeamento das imagens, a representação dos movimentos e sons por meio de balões e as onomatopéias. Já as histórias em quadrinhos criadas no meio digital apresentam a utilização das animações, sons, barras de rolagem, hipermídia, interatividade, tridimensionalidade e a produção coletiva.

A obra digital brainstrips é primorosamente concebida de textos, animações, áudio e vídeo que foram extraídas através da internet, abordando assuntos reais e imaginativos. Este trabalho é uma série de histórias em quadrinhos que foram editados digitalmente, utilizando recursos hipertextuais e hipermidiáticos que despertam o interesse e a curiosidade de autores e leitores diante da produção e da reprodução deste novo gênero de literatura eletrônica que invade as telas.

Em seguida, farei um breve comentário sobre as seis questões filosóficas que caracterizam a série de histórias em quadrinhos, brainstrips, expondo um olhar crítico sobre os diferentes assuntos tratados.

A primeira questão filosófica fala a respeito de uma fórmula antiga desconhecida dos seres humanos que é a arte considerada simplesmente uma equação matemática aplicada a diferentes contextos vivenciais, podendo criar obras-primas sem o uso de artistas. A segunda aborda os resultados de uma pesquisa que foi feita através de perguntas e respostas entre o sexo masculino e o sexo feminino, procurando entender e compreender a sensibilidade de ambos, em que resulta que a chave de tudo é o gene. A terceira trata sobre os caminhos certos e errados que os seres humanos percorrem em relação a vida e a morte, utilizando constantemente indagações sobre onde está Deus. A

quarta relata a relação entre seres humanos e seres alienígenas num planeta desconhecido, abordando questões históricas, sociais e culturais. A quinta ressalta a preocupação do desmatamento das florestas um processo de devastação da natureza que provoca grande impacto para o meio ambiente e para a sociedade, tratando-se das árvores mognos e associando-se ao dinheiro, porém tudo passou de um sonho. E, por fim, a sexta relata uma história em quadrinhos composta por marinheiros que não tem informações e conhecimentos suficientes sobre um barco que está navegando no mar, ocorrendo um diálogo maluco e confuso.

A literatura eletrônica explora e compreende todas as implicações da transição da página para a tela implica necessariamente um esforço comunitário, uma tarefa muito importante que exige um pensamento esclarecido, um planejamento visionário e uma profunda reflexão crítica. É nesses sentidos amplos e espaçosos que a literatura eletrônica nos desafia a repensar o que a literatura, e o literário, podem fazer e ser. (HAYLES, 2009, p. 53)

Nesse contexto, as histórias em quadrinhos de brainstrips demonstram uma nova visão do que é literatura eletrônica, mostrando a importância das narrativas gráfico-visuais que possuem linguagens, códigos e regras próprias que transmitem informações que podem ser humorísticas ou críticas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O futuro da literatura digital já não é mais um futuro, mas sim um presente em que autores, leitores, professores e alunos reúnem-se para aprender e reaprender recursos atrativos, interativos e comunicativos que envolvem a sua formação pessoal e profissional, explorando este universo multimídia e dinâmico que são as redes digitais.

REFERÊNCIAS

HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. 1. ed. São Paulo: Global. Fundação Universidade de Passo Fundo 2009.

http://collection.eliterature.org/2/works/bigelow_brainstrips.html