

LEITURA E LITERATURA EM MEIO DIGITAL: FORMAS E TIPOS

Emanoel Cesar Pires de Assis – emanoel.uma@gmail.com

Doutor em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

Professor da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA

RESUMO: A transposição do texto do meio impresso para a tela, ou seja, o advento de uma textualidade eletrônica, trouxe-nos uma instigante oportunidade de se repensar ideias fundamentais sobre o texto e o fazer literário. Assim, o artigo pretende demonstrar, de forma breve, algumas das particularidades emergidas pela relação entre a literatura e a tecnologia digital, dando destaque para a necessidade de se rever as práticas de leitura atuais e as novas estratégias suscitadas pelas formas e gêneros que nascem desse contexto. Assim, destacamos no artigo alguns dos novos gêneros que emergem a partir da chamada literatura eletrônica e refletimos sobre os modos e as estratégias de leitura que tais gêneros, em alguns casos, chegam a impor ao leitor, destacando que essas estratégias e modos podem encontrar, inicialmente, a leitura em meio impresso como sustentação inicial. Para tanto, busca-se apoio em pensadores como Kathyryne Hayles (2001; 2003; 2009), Roger Chatier (2001), Wolfgang Iser (1996), Castanyer (2001) e Lúcia Santaella (2004). Afirmamos, por fim, que as dessemelhanças entre os textos digitais e impressos não servem para qualificar um e outro como melhor, mas, antes, para reforçar as suas diferenças e para sinalizar a necessidade de utilizarmos estratégias de leitura alternativas quando em contato com textos em suportes diferentes.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura em meio digital; leitura, gêneros digitais.

1 INTRODUÇÃO

Em tempos de constante evolução do mundo, das áreas do saber, enfim, do espaço que nos circunda; nesse tempo de mudança, em que as renovações nem sempre ajudam a melhorar, as tecnologias, sem dúvida, são elementos essenciais nesse processo por estarem cada dia mais abrangentes e inclusivas, pelo menos no que diz respeito ao mundo ocidental. A cultura contemporânea está crescentemente ligada às novas mídias e aos seus recursos interativos. *Interação*, talvez esta seja a palavra que defina a atual sociedade, pelo menos no que diz respeito às novas formas de arte, ela o é.

É tomando como pano de fundo esta atual sociedade, fruto do que hoje se chama de cultura digital, e a crescente interação, interconexão, inter-relação, ou qualquer outra palavra que defina esta crescente simbiose entre os homens e as informações – imagens, textos e sons dos mais distintos gêneros – provenientes das novas tecnologias e das relações que os indivíduos mantêm com elas, que buscaremos identificar e descrever nesse artigo, ainda que sucintamente, as relações do texto literário com as novas tecnologias e os gêneros oriundos dessas relações.

2 LEITURA E LITERATURA EM MEIO DIGITAL

Toda leitura, quer seja ela em meio impresso ou eletrônico, é uma (re)construção de sentidos, em que o leitor tem a possibilidade de escolher os caminhos que irá percorrer, definir quais sentidos terão ênfase, de forma a entender as preferências do autor e/ou do texto, sejam elas ideológicas, pessoais ou contextuais.

Muitos teóricos têm afirmado que a multilinearidade da leitura eletrônica atua como uma característica divisora de águas entre o meio impresso e o digital, mas, para nós, tal multilinearidade também pode ser encontrada no meio impresso, em um grau menor, com certeza, mas ainda assim evidente. Os índices, notas de rodapé e a própria divisão do texto em capítulos fazem com que possamos seguir caminhos distintos durante a leitura, caminhos nem sempre lineares. A leitura de uma enciclopédia pode representar tal tipo de leitura. Até mesmo a própria forma de consultar um dicionário, em que cada definição de palavra nos remete a uma outra palavra e assim outra definição que poderia ser novamente perscrutada, criando um círculo errático e quase infinito, gera uma leitura não linear.

Podemos ler um livro várias vezes e em todas as vezes construirmos um texto diferente e adotarmos posturas diferentes sobre esse mesmo texto, estaríamos, então, diante de um livro distinto daquele da primeira leitura? Na realidade, a mudança que ocorre é a de ponto de vista do próprio leitor (horizonte de expectativas) e das diferentes recepções sofridas pelo texto ao longo dos tempos, mas a obra, em si, continua a mesma. Imutável. O mesmo não podemos afirmar sobre a obra eletrônica, que está em constante movimento e mutação. Ganhando, dessa forma, significações distintas, mas mesmo assim possíveis, não pela mudança contextual, mas pela própria natureza mutável do seu texto.

As multi-interpretações que podem ser suscitadas a partir da mediação literária encontram seu suporte no próprio ato da leitura. Assim como um texto em meio impresso só ganha sentido a partir de sua leitura (ISER, 1996), o texto eletrônico só se faz multi-interpretativo no momento em que o leitor/navegador (SANTAELLA, 2004) se disponibiliza a velejar pelos oceanos semióticos do ciberespaço. Para Iser (1996. p.15):

Na leitura acontece uma elaboração do texto, que se realiza através de um certo uso das faculdades humanas. Desse modo, não podemos captar exclusivamente o efeito nem no texto, nem na conduta do leitor; o texto é um potencial de efeitos que se atualiza no processo da leitura.

Os vazios textuais, que devem ser preenchidos pelo leitor para que a leitura ganhe significação, encontram na leitura em meio digital um vivo ciclo ativo gerador de outros vazios e assim de novos preenchimentos, na medida em que cada referência, adquirida pela leitura do que se esconde atrás de um *link*, gera, automaticamente, um preenchimento e um novo vazio textual. O que, em muitos casos, ocasiona uma dispersão do leitor menos afeito a esse tipo de texto e com estratégias de leitura ainda pouco desenvolvidas para a plasticidade digital.

O leitor de uma narrativa tradicional está temporalmente marcado por uma estrutura de começo, meio e fim. Já o leitor interativo-imersivo da narrativa eletrônica experimenta temporalidades narrativas múltiplas; diríamos mais, além de múltiplas elas podem ser análogas e/ou contraditórias, uma vez que a estrutura descentralizada da literatura eletrônica desloca espaço e tempo, dando ao leitor a experiência de uma leitura topográfica, ou seja, visual e estruturalmente concebida como se fosse a leitura de um mapa, onde não há um ponto inicial estabelecido, mas sim vários caminhos que podem ser seguidos. Ao deslocar o tempo, a leitura torna-se um presente constante e contínuo. Assim: “O leitor eletrônico lê e não conclui sua leitura no tempo. O que faz é experimentar constantemente, em releituras sucessivas, possibilidades narrativas alternativas em uma vasta dimensão espacial e em um eterno presente” (BELLEI, 2002, p. 122).

Jorge Luis Borges já havia pensado em uma narrativa espacial e temporalmente semelhante à eletrônica. Em *O jardim de veredas que se bifurcam*, o autor fala sobre uma narrativa-labirinto idealizada pela personagem T’sui Pen. “Em todas as ficções, cada vez que um homem se defronta com diversas alternativas, opta por uma e elimina as outras, na do quase inextricável Ts’ui Pen, opta – simultaneamente – por todas” (BORGES, 1999, p. 48). O autor segue descrevendo tal tipo de narrativa que “cria, assim, diversos futuros, diversos tempos, que também proliferam e se bifurcam” (BORGES, 1999, p. 48). No conto borgiano, a personagem:

[...] não acreditava num tempo uniforme, absoluto. Acreditava em infinitas séries de tempos, numa rede crescente e vertiginosa de tempos divergentes, convergentes e paralelos. Essa trama de tempos que se aproximam, se bifurcam, se cortam ou que secularmente se ignoram, abrange todas as possibilidades (BORGES, 1999, p. 50).

Há toda uma mudança de postura cultural de leitura quando os suportes onde a escrita repousa alteram-se. A mudança do rolo para o códice e deste último para o livro alterou tanto a forma de leitura quanto a forma de escrita, contemporaneamente a mudança do livro para a tela também vem trazendo significativas modificações em toda a rede associativa ligada à leitura, desde o autor, passando pelo editor, que em alguns momentos deixa de existir, indo parar no receptor final, o leitor.

Segundo Roger Chartier (2001, p. 12-3):

A inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma organização, uma estrutura do texto que não é de modo algum a mesma com a qual se defrontava o leitor do livro em rolo da Antiguidade ou o leitor medieval, moderno e contemporâneo do livro manuscrito ou impresso, onde o texto é organizado a partir de sua estrutura em cadernos, folhas e páginas. O fluxo sequencial do texto na tela, a continuidade que lhe é dada, o fato de que suas fronteiras não são mais radicalmente visíveis, como o livro que encerra, no interior de sua encadernação ou de sua capa, o texto que ele carrega, a possibilidade para o leitor de embaralhar, de entrecruzar, de reunir textos que são inscritos na mesma memória eletrônica: todos esses traços indicam que a revolução do livro eletrônico é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler.

Além disso, essa mudança cultural, que também é corpórea, na medida em que a mão que segura o livro se comporta de maneira diferente diante da tela, traz consigo alterações na forma mesma como a leitura é realizada, ou seja, o texto em meio eletrônico sugere, em alguns casos chega a impor, estratégias de leitura que podem não ser as mesmas utilizadas durante o processo de leitura em meio impresso. É apenas durante a interação entre os polos da produção de sentido, o texto e o leitor, que percebemos a necessidade, ou não, de lançarmos mão de outras maneiras de dialogar com a linguagem, verbal, escrita, sonora, e, assim, retirar/produzir sentido.

3 TERMINOLOGIAS E GÊNEROS: NOVAS PRÁTICAS REQUEREM NOVOS NOMES

O surgimento de uma nova textualidade faz com que surjam novas terminologias e novos gêneros, uma vez que as nomenclaturas e os gêneros relacionados ao ambiente impresso têm se mostrado insuficientes para nomear e descrever uma prática textual e uma própria textualidade eletrônica.

A renovação terminológica surgida dá-se como fruto da efervescente discussão teórica sobre o assunto. A multiplicidade de definições e conceitos que tem surgido pede uma redefinição da nomenclatura utilizada para o meio impresso. Assim, tem-se uma enxurrada de novas terminologias que precisam, a nosso ver, ser analisadas e descritas, de forma a fazer com que o leitor consiga estabelecer uma diferença entre as distintas práticas textuais eletrônicas. Mesmo que de maneira breve e incompleta, vejamos alguns novos gêneros oriundos da relação entre o texto literário e o meio digital:

a) **Ciberliteratura/cibertexto:** o uso desse termo situa-nos de ampla forma no que diz respeito à literatura gerada em computador e exprime a ideia de uma proposta literária em que a máquina atuaria como coautora do texto.

É necessário esclarecer que um cibertexto não é uma forma revolucionária de texto, o termo é enganador, na medida em que, como explicou um dos primeiros teóricos que estudaram o assunto, Espen Aarseth (1994), a cibertextualidade tem sido definida como “*perspective in all texts*”, isto é, uma perspectiva que leva em consideração e explora a funcionalidade de todo tipo de textos digitais, todas as possibilidades textuais.

O que o autor enfatiza é que nem todos os textos digitais têm que ser cibertextos, uma vez que podem ser apenas traduções do meio impresso para o virtual, como o que se dá quando escanizamos um documento.

Hayles (2001) faz a seguinte explanação sobre o termo: “Especially for texts that achieve signification through literary effects, the term "cybertext" operates to occlude the qualities of language, structure and verbal richness that we traditionally associate with literature”.

Pedro Barbosa (1996), por sua vez, dá a seguinte definição:

Propomos assim denominar Ciberliteratura – em contraponto com a mera simulação da literatura clássica, que o computador também pode realizar – essas formas novas surgidas com o advento da informática e sem cabimento possível nos livros (do texto virtual aos geradores automáticos) (p. 20-21).

Em sua obra homônima ao termo, *Ciberliteratura*, Barbosa faz extensas análises e teorizações, principalmente, sobre literatura gerada em computador. Dando à máquina, como colocado anteriormente, a tarefa de coautoria do texto. Essa coautoria deve ser entendida na perspectiva de que os programas geradores partem de textos ou fragmentos de textos disponíveis em seus bancos de dados, editados e lá introduzidos por um usuário, para a criação de textos-retalhos.

b) **Literatura Hipertextual:** durante muito tempo esse termo foi utilizado para denominar diversas e variadas formas textuais digitais. Com a crescente discussão sobre as possibilidades textuais do ambiente eletrônico, o termo fixou-se nas obras que têm o hipertexto como base estrutural.

c) **Literatura ergódica:** terminologia cunhada pelo aqui já citado Espen J. Aarseth (1994), na obra *Cybertext: Explorations of Ergodic Literature*, o termo foi criado a partir dos vocábulos gregos *ergon* e *bodos*, que, respectivamente, significam obra e caminho. Esse tipo de textualidade requer e espera do leitor uma leitura ativa, diferente, para Aarseth, daquela utilizada no meio impresso, uma

ação maior que a virada de páginas, um verdadeiro relacionamento com o texto. Para Hayles (2009), ao invés de circunscrever a literatura eletrônica aos pressupostos da literatura impressa, Aarseth começou do zero ao propor uma nova categoria de “literatura ergódica”, textos nos quais um esforço não trivial é requisitado para permitir que o leitor percorra o texto.

As especificações sobre literatura ergódica são amplamente utilizadas nos estudos que estabelecem um paralelo entre literatura e jogos de computador, principalmente naqueles onde a jogabilidade é determinada por um processo narrativo. Sobre as vantagens e desvantagens dessa classificação, Hayles (2009) afirma:

Embora o método tenha limitações, especialmente as de que é “cego” em relação ao conteúdo e relativamente indiferente à especificidade da mídia, ele tem a grande virtude de demonstrar que textos eletrônicos não podem simplesmente ser empurrados para dentro da mesma tenda que os textos impressos sem levar-se em conta seus diferentes modos de funcionamento (p. 45).

d) **Hiperliteratura**: nomenclatura derivada a partir do prefixo hiper, proveniente de hipertexto e que significa excesso ou superioridade. “[...] cuando se habla de hiperliteratura uno se refiere a una literatura multilínea surgida de la lectura de sus lectores” (CASTANYER, 2005, p. 45). Este termo também permitiu cunhar a palavra Hiperteoria, que, basicamente, refere-se a um campo de estudo relacionado às teorias sobre hipertexto e hiperídia.

e) **Multicourse Literature**: o termo é uma tentativa de Katherine Hayles (2001) de “resgatar a literatura eletrônica de um infanticídio”. Tal terminologia, etimologicamente, mescla *Múltiplos* com *discursos* e com *caminhos* (*discourses* e *courses*, respectivamente). Assim, sua criadora o identifica: “I propose ‘multicourse’, a term that can be understood as a neologism for ‘multiple discourses’ but that also alludes to the multiple reading pathways generated by links and computational combination (HAYLES, 2001).

f) **Ciber | literatura**: outro termo cunhado por Katherine Hayles. A autora propõe o termo, assim mesmo, com essa barra vertical conectando as palavras ciber e literatura, intencionando criar uma palavra que faça referência etimológica às duas áreas que são perpassadas pela terminologia: a cibernética e a literatura. Na linguagem de programação, essa barra vertical, chamada de pipe, tem a função de conectar partes, fazendo com que o fluxo de informação possa correr entre as partes conectadas. Para Hayles (2001):

In the case of cyber | literature, the set of statements are 1) the literary tradition is its parent, 2) the computer game is its parent, 3) the link is the essential feature, and 4) computation is the essential feature. The pipe implies that foregrounding any one of these aspects necessarily opens the door to the others as well.

Hayles acredita, e somos adeptos dessa premissa, que muitos outros termos ainda surgirão, todos tentando criar um vocabulário crítico para o estudo da literatura em ambiente eletrônico. A literatura digital, se comparada à em meio impresso, ainda está em sua infância, e ainda é muito marcada pelas características de sua antecessora, mas, aos poucos, ela está criando um campo de estudo cuja base é constituída por suas características próprias.

O fato é que não só novas terminologias surgiram, diferentes tipos de gêneros que intentam diversificar a literatura em ambiente eletrônico também eclodiram com a relação do texto com as tecnologias digitais. Os diferentes gêneros da literatura eletrônica encontram suas distinções e especificações atreladas principalmente ao código de execução que permite o desempenho do texto. Segundo Hayles (2009, p. 23):

Os principais gêneros no cânone da literatura eletrônica surgiram não apenas nas diferentes formas em que o usuário os vivencia, mas também a partir da estrutura e da especificidade do código base. Não é surpreendente, então, que alguns gêneros venham a ser conhecidos pelo software utilizado para criá-los e executá-los.

O incrível poder de aglutinação de mídias e linguagens possibilitado pelo computador favorece uma crescente e infindável variedade de obras eletrônicas, desde aquelas que fazem referência ao meio impresso às que possuem características unicamente eletrônicas. Talvez uma das mais conhecidas e difundidas, principalmente durante os últimos anos da década de 1990 e início dos anos 2000, seja a Ficção Hipertextual. Nesse tipo de obra, escrita principalmente em um programa chamado Storyspace, de autoria de Michael Joyce, Jay David Bolter e John B. Smith e posteriormente licenciado por Mark Bernstein, da Eastgate Systems, a leitura segue algumas das características já citadas.

As ficções hipertextuais mais conhecidas e analisadas talvez sejam *Afternoon: a story*, de Michael Joyce, *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop e *Patchwork Girl*, de Shalley Jackson. Todas escritas e lidas no Storyspace.

Além da Ficção hipertextual, também temos os gêneros que se relacionam fortemente à poesia. A poesia em ambiente virtual ganhou, e continua ganhando, uma quantidade enorme de terminologias, dentre elas podemos destacar: e-poetry, Poema Computacional, Ciberpoema, Click Poetry, Poema Hipertextual, Holopoema, Hypermedia Interactive Poetry, New Media Poetry, e vários outros nomes. O que todas estas nomenclaturas têm em comum é o fato de serem pautadas em uma estrutura poética, aquela ainda vinculada àquilo que, no meio impresso, é conhecido como poesia.

No ambiente virtual, a prática poética ganha novos significados. A junção de som, imagem – estática ou não – à palavra, faz com que o leitor experiencie e atue com a arte poética de forma totalmente nova e diferente da poesia impressa. O leitor vive e age dentro e com a poesia, criando-a, à medida que seus olhos e ouvidos tentam capturar o turbilhão de sensações que esta nova experiência estética provoca.

Outro importante gênero da literatura eletrônica é a Ficção Interativa (FI), sobre ela, Hayles (2009) argumenta:

A FI difere das obras mencionadas anteriormente por ter elementos de jogo mais acentuados. A demarcação entre literatura eletrônica e jogos de computador não é clara; muitos jogos têm componentes de narrativa, ao passo que muitas obras de literatura eletrônica têm elementos de jogo (p. 25).

Parafraseando Markku Eskelinen, Hayles (2009, p. 25) afirma que há uma diferença de foco entre as duas formas. “Podemos dizer que nos jogos o usuário interpreta a fim de configurar, ao passo que nas obras cujo interesse principal é narrativo, o usuário configura a fim de interpretar”. Assim, a FI é marcada por *inputs* que o leitor/jogador insere no ambiente da narrativa. Este gênero encontra sua principal característica justamente na necessidade que o leitor tem de inserir comandos para que a narrativa ganhe sequência, diferente daquele em que o funcionamento ocorre sem que seja necessária uma intervenção do usuário.

Um exemplo de FI é *Galatea*, de Emily Short, que esteve no Brasil, especificamente no Rio Grande do Sul, em 2009, em um encontro que tinha como tema central a literatura em ambiente digital. A autora disponibiliza em seu sítio (emshort.wordpress.com) uma gama de informações acerca da FI, bem como obras interativas que podem ser facilmente baixadas em qualquer tipo de computador.

Por último, temos as obras concebidas para serem executadas em ambiente CAVE, que são enormes espaços que permitem ao leitor, literalmente, entrar na obra. O termo vem da palavra em inglês *cavern*, ou seja, caverna, o que demonstra a necessidade de que o leitor adentre no ambiente para poder ver-ouvir-sentir a obra. As obras em ambiente CAVE são: “executadas em um espaço tridimensional em que o usuário coloca óculos de realidade virtual e manipula um joystick, essas obras representam a literatura não como uma página impressa duradoura mas como uma experiência corporal” (HAYLES, 2009, p. 29).

Devido à grande complexidade de material tecnológico necessário para a instalação de ambientes CAVE, poucos usuários têm a oportunidade de “experimentar” esse tipo de atividade, porém, deixaremos que Hayles nos explicita essa experiência.

O usuário pode tentar jogá-las [palavras] de volta para as paredes com a luva de dados, mas mais palavras saem das paredes antes que ele possa colocá-las de volta, não importa o quanto tente. Além disso, as palavras golpeadas circulam em trajetórias difíceis de controlar, criando neologismos, palavras sem sentido e frases caóticas, que tornam a leitura do texto ainda mais difícil. Finalmente, todas as palavras caem misturadas no chão, impossibilitando a recuperação do texto para a leitura “normal”. Em outro sentido, como salientou Rita Raley, uma experiência sinestésica, tátil e proprioceptiva, que envolve não apenas a atividade cerebral de decodificação, mas interações físicas com as palavras como objetos perceptíveis que circulam no espaço (HAYLES, 2009, p. 29).

Esse panorama de alguns gêneros de literatura eletrônica serviu para demonstrar a enorme evolução que as práticas textuais sofreram com a revolução tecnológica. Da ficção hipertextual, passando pela poesia eletrônica e pela ficção interativa e chegando às obras em ambiente CAVE, pudemos perceber a urgente necessidade de um campo teórico que dê conta de analisar essas novas práticas, enquanto isso não acontece, resta-nos fazer uma associação entre a literatura eletrônica e a teoria literária, pensada para o meio impresso.

3 CONCLUSÃO

O processo de digitalização da cultura é, a nosso ver, inegável e irreversível. As tecnologias já fazem parte da vida humana. O que hoje chamamos de cultura digital, em alguns anos, deixará de ter essa denominação, uma vez que as tecnologias estarão tão imbricadas às nossas vidas que não fará mais sentido contrapor a cultura digital à cultura, por assim dizer, tradicional. Mais e mais as relações humanas serão mediadas pelo uso das tecnologias de informação e interação. Não podemos pensar que a literatura, como produto cultural, ficará à margem da revolução tecnológica, o presente já aponta para o contrário.

O crescente processo de digitalização de bibliotecas e de obras raras que não poderiam ficar à mercê da deterioração que o seu suporte sofre com os anos, é um dos fatores que nos faz acreditar na crescente utilização das máquinas no que diz respeito à relação existente entre cultura e tecnologia.

O texto impresso, pela natureza do seu suporte, não pode ser “reprogramado”, como é o eletrônico, mas essa e outras dessemelhanças não afirmam que um seja superior ao outro, mas, antes, que são diferentes. É a partir do conhecimento dessas diferenças que uma teoria sobre a textualidade eletrônica surge, encontrando convergências e divergências entre as textualidades e assim construindo um aparato teórico capaz de dar conta dos novos textos e das novas, e não tão novas, maneiras de realizar as suas leituras.

4 REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. Non linearity and theory. In. LANDOW, George P. **Hyper/text/theory**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1994.

BARBOSA, Pedro. **A Ciberliteratura: criação literária e computador**. Lisboa: Cosmos, 1996.

BELLEI, Sérgio Luiz Prado. **O livro, a literatura e o computador**. São Paulo: Editora UFSC, 2002.

BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. Tradução de Carlos Nejar. São Paulo: Globo, 1999.

CASTANYER, Laura Borràs (Org.). **Textualidades electrónicas: nuevos escenarios para la literatura**. Barcelona: Editorial UOC, 2005.

CHARTIER, Roger. **Cultura escrita, literatura e história**. Tradução de Ernani Rosa. Porto Alegre: Artmed, 2001.

HAYLES, N. Katherine. **Cyber|literature and Multicourses: Rescuing Electronic Literature from Infanticide**. Electronic Book Review, 2001. Disponível em: <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/interspecial>. Acesso em fevereiro de 2017.

HAYLES, N. Katherine. **Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário**. Tradução de Luciana Lhullier e Ricardo M. Buchweitz. São Paulo: Global: Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

HAYLES, N. Katherine. **Translating Media: why we should rethink textuality**. The Yale Journal of Criticism, 2003. Disponível em: <http://muse.jhu.edu>. Acesso em Julho de 2017.

ISER, W. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. São Paulo: 34, 1996.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

Title

Reading and literature in digital media: forms and types

Abstract

The transposition of the text from the printed medium to the screen, that is, the advent of an electronic textuality, has brought us an instigating opportunity to rethink fundamental ideas about text and literary doing. Thus, the article intends to briefly demonstrate some of the peculiarities emerged by the relationship between literature and digital technology, highlighting the need to review current reading practices and the new strategies elicited by the forms and genres that originate from this context. Thus, we highlight in the article some of the new genres that emerge from the so-called electronic literature and reflect on the modes and strategies of reading that such genres in some cases even impose to the reader, highlighting that these strategies and modes can find, initially, the reading in printed medium as initial support. For this, support is sought in thinkers such as Katheryne Hayles (2001, 2003, 2009), Roger Chatier (2001), Wolfgang Iser (1996), Castanyer (2001) and Lúcia Santaella (2004). Finally, we affirm that the dissimilarities between digital and printed texts do not serve to qualify one and the other as better, but rather to reinforce their differences and to signal the need to use alternative reading strategies when in contact with texts in different supports.

Keywords

Literature in digital media; reading, digital genres.

Recebido em: 08/11/2017

Aceito em: 21/12/2017