

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
JORNALISMO

**O AUTOR SEM PAPEL: DESAFIOS DA AUTORIA NA
ERA DIGITAL**

LUIZA ALVARES LEWKOWICZ

RIO DE JANEIRO

2013

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
JORNALISMO

**O AUTOR SEM PAPEL: DESAFIOS DA AUTORIA NA
ERA DIGITAL**

Monografia submetida à Banca de Graduação
como requisito para obtenção do diploma de
Comunicação Social/ Jornalismo.

LUIZA ALVARES LEWKOWICZ

Orientadora: Profa. Dra. Cristiane Costa

RIO DE JANEIRO
2013

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

TERMO DE APROVAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia a Monografia **O autor sem papel: desafios da autoria na Era Digital**, elaborada por Luiza Alvares Lewkowicz.

Monografia examinada:

Rio de Janeiro, no dia/...../.....

Comissão Examinadora:

Orientadora: Profa. Dra. Cristiane Costa

Doutora em Comunicação pela Escola de Comunicação .- UFRJ

Departamento de Comunicação - UFRJ

Prof. Paulo César Castro

Doutor em Comunicação pela Escola de Comunicação - UFRJ

Departamento de Comunicação -. UFRJ

Profa. Ilana Strozenberg

Doutora em Antropologia Social pelo PPGAS/Museu Nacional/UFRJ

Departamento de Comunicação – UFF

RIO DE JANEIRO

2013

FICHA CATALOGRÁFICA

LEWKOWICZ, Luiza Alvares.

O autor sem papel: desafios da autoria na Era Digital. Rio de Janeiro, 2013.

Monografia (Graduação em Comunicação Social/ Jornalismo) –
Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação
– ECO.

Orientadora: Cristiane Costa

LEWKOWICZ, Luiza Alvares. **O autor sem papel: desafios da autoria na Era Digital**. Orientadora: Cristiane Costa. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. Monografia em Jornalismo.

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo criar um panorama do mercado editorial digital e analisar a mudança no papel do autor em um contexto de transformações e de novas possibilidades expressivas. A análise busca explicitar as ferramentas e estratégias que o escritor pode adotar nesse novo contexto. Através de uma contextualização histórica, será possível traçar um paralelo entre o autor tradicional e o autor digital, relacionando suas diferenças. O autor, agora, precisa ser multifacetado e não pode mais se ocupar somente da escrita da obra. Ele precisará incorporar, entre suas atribuições, o trabalho de distribuição, divulgação e edição para se destacar nesta nova configuração de mercado.

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	7
2. O AUTOR DO PERGAMINHO A TELA	10
3. O AUTOR NOS MEIOS DIGITAIS: DESAFIOS EM NOVOS SUPORTES	15
3.1. Uma nova forma narrativa	16
3.2. Mas afinal... o que é literatura eletrônica?	17
4. COMO ELE ESCREVE?	20
4.1. Não-linearmente: os romances hipertextuais	21
4.2. Generativamente: quando o autor é o computador	24
4.3 Interativamente	25
4.4. Materializando a palavra: CAVE	29
4.5. Explorando as redes sociais	31
4.6. Organizadamente: usando softwares de escrita	32
5. COMO ELE PUBLICA?	35
5.1. Ebook: um dos formatos para o livro digital	36
5.2. Enhanced Books	38
5.3. Self-publishing	40
5.4. Blogs	42
5.5. O dilema entre copyright e copyleft	43
5.6. Crowdfunding	44
6. COMO ELE SE DIVULGA?	47
6.1. Bibliotecas e livrarias digitais	47
6.2. Da página à tela: preservação e arquivação	49
7. CONCLUSÃO	51
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54

1. INTRODUÇÃO

O texto que você irá começar a ler agora não foi escrito em uma folha de papel. Ele foi escrito, lido e revisado em um arquivo digital. E fomos ainda mais além: com o uso do Scrivener, um software específico para organização e composição de texto. Só então o arquivo foi impresso para, finalmente, adotar o formato códex, que você tem em mãos.

O momento é de transição. O mercado editorial atual está passando por mudanças que reconfiguram o papel desempenhado pelos agentes envolvidos na cadeia de produção de um livro. O autor precisa dialogar com as possibilidades criadas nesse novo contexto.

Esta pesquisa busca analisar os caminhos que um autor, na atualidade, pode seguir para escrever, publicar, se bancar e se destacar em um ambiente digital. O objetivo é discutir a necessidade de mudança de posicionamento do autor em um contexto de crescimento de possibilidades de expressão textual, que incluem *enhanced books*, softwares de escrita e até jogos de videogame, assim como as novas funções que pode incorporar, como o self-publishing.

Para entendermos o processo pelo qual passou o autor para assumir o lugar que ocupa hoje, iremos contextualizar historicamente a indústria editorial e o conceito de autoria a partir da análise da evolução das funções desempenhadas pelo escritor e do reflexo dessas mudanças nos agentes envolvidos.

Uma das referências fundamentais para essa análise foram os estudos de Roger Chartier, que ajudaram a traçar uma linha evolutiva da cultura editorial. Analisaremos as mudanças decorrentes do salto do rolo de papel para o códex e, deste, para o suporte eletrônico. Chartier nos servirá de guia para entendermos a transformação radical na técnica de produção e reprodução de textos e na forma de disponibilizá-los.

No segundo capítulo, abordaremos também os estudos dos filósofos Roland Barthes e Michel Foucault, que questionam o autor como voz soberana e abordam a dificuldade em se precisar de quem é a voz que escreve.

No terceiro capítulo analisaremos, principalmente, o mapeamento de N. Katherine Hayles da literatura eletrônica a partir da década de 1980, mostrando a

influência do uso crescente de tecnologias e as novas possibilidades de criação em um meio não mais limitado pela mancha gráfica de um livro.

O escritor hoje é um produtor de conteúdo, imaterial, que poderá ser reproduzido em uma infinidade de suportes variados e de diferentes formas expressivas. Além disso, ele também precisará assumir outras habilidades, funções e preocupações, como edição, distribuição, divulgação e, em alguns casos (como ocorre na literatura eletrônica), até mesmo programação.

As novas estratégias narrativas do texto eletrônico ultrapassam a literatura de ficção e abarcam também educação e jornalismo, por exemplo, de forma a oferecer ferramentas que podem ser aplicados fora da página impressa.

O surgimento de narrativas híbridas trouxe para discussão questões como, por exemplo, se o hipertexto pode transformar nossa relação com a literatura no meio digital. Questões como essa só podem ser feitas a partir do momento em que percebemos o texto como objeto dissociado do papel.

Os livros em papel sofrem limitações decorrentes dessa estrutura estática. Por outro lado, o texto pode quebrar a fronteira antes demarcada pela página impressa, absorvendo as características da mídia digital, como a não-linearidade.

A estrutura rígida da publicação e o formato do códex podem ser rompidos. É o fim do modelo “absoluto” do livro impresso. Os moldes tradicionais de leitura e escrita foram modificados. Mas o desenvolvimento da internet e de novas plataformas de leitura geraram uma crise: como o autor deve se posicionar para se destacar em um mercado com várias opções disponíveis e novidades tecnológicas tão rápidas quanto difíceis de serem acompanhadas?

Analisaremos mais detalhadamente nos capítulos 4, 5 e 6, as mudanças mais objetivas na função do autor na Era Digital. Como escrever? Como publicar? Como aparecer?

O autor agora deve ser plural e *multitasking*. Não apenas deve estar focado nas recompensas por sua qualidade literária e produção escrita, mas também deve pensar nas plataformas de publicação, divulgação, distribuição. Não depende mais necessariamente do crivo do editor. As figuras do livreiro, do tipógrafo, do distribuidor, do marqueteiro, do divulgador, antes separadas, podem ser acumuladas pelo autor.

O autor se vê obrigado a romper com a barreira psicológica imposta pelo modelo do texto impresso, sair de sua zona de conforto e aceitar a necessidade de se envolver e acompanhar o desenvolvimento de uma nova cultura de transmissão de informação no meio digital.

Com a *World Wide Web*, o número de informações disponíveis se multiplicou (e continua se multiplicando) infinita e indefinidamente. Sendo assim, os novos autores precisam, além de escrever textos de qualidade, se posicionar de forma contundente em outras áreas do mercado editorial, como o marketing. E ainda pensar no conteúdo de seus livros aplicado a outros suportes.

As novas tecnologias digitais chegam como uma alternativa ao competitivo e seletivo mercado editorial tradicional. Para se enquadrar nesse novo padrão, o autor precisa conhecer ferramentas, aplicativos, softwares de escrita e de e-commerce.

2. O AUTOR DO PERGAMINHO À TELA

Durante a Idade Média até a época moderna, o escritor era considerado meramente produtor de material intelectual oriundo de inspiração divina ou de tradição oral. Sem qualquer direito sobre suas palavras, era visto apenas como um reproduzidor de conteúdo já descoberto e desprovido de originalidade, responsável por desenvolver e comentar algo já existente. Escrever era visto como sinônimo de reescrever.

A tradição da escrita era encarada como a revelação da palavra divina ou da tradição. “O escritor é o escriba de uma palavra que vem de fora e o habita. É sobre este modelo evangélico que será durante muito tempo concebido e representado o gesto criador, inspirado e sagrado”. (CHARTIER, 1998, 28).

Há registros de retratos e referências à autoria de figuras como Boccácio, Dante e Petrarca no século XIV, que passam a ser considerados escritores de suas próprias obras, não mais considerados responsáveis apenas por ditar a sabedoria divina. Com a produção de grandes volumes manuscritos acerca de um mesmo tema, cria-se uma necessidade de identificação da origem dos textos ali incluídos.

A partir do século XVI, os então chamados escritores começaram a expor ideias política e/ou religiosamente contrárias ao pensamento hegemônico na forma de conteúdo escrito. Surge aí uma necessidade do poder público e da igreja de classificar como autores estes indivíduos com posicionamento contrário a hierarquia de poder estabelecida. Dessa forma, esses sujeitos seriam os responsáveis diretos pela publicação dos textos e poderiam, assim ser censurados e perseguidos.

Os textos, os livros, os discursos começaram a ter realmente autores (diferentes dos personagens míticos, diferentes das grandes figuras sacralizadas e sacralizantes) na medida em que o autor podia ser punido, ou seja, na medida em que os discursos podiam ser transgressores. (FOUCAULT, 2001, 14).

Se lembrarmos que o livro ainda era considerado uma posse aristocrática provida de valor intelectual, esses mesmos autores, em caso de mérito, deveriam ser recompensados por sua obra publicada. Ganha força, então, a ideia de que o escritor bem-visto deveria receber por sua produção, como forma de poder dar prosseguimento à atividade e como gratificação ao conteúdo produzido.

Na segunda metade do século XVII surge uma nova economia da escrita, na qual o autor receberia recompensas por sua obra não apenas com cargos ou benefícios. Nesse momento o exercício da escrita se torna uma atividade profissional. “Quando ele se profissionaliza, seu maior bem passa a ser seu nome. Sua maior necessidade, a de visibilidade”. (COSTA, 2005, 207)

Para tentar viver de sua pena esse autores tinham duas opções, caso não pertencessem à nobreza: deveriam ser providos de cargos e benefícios, ou deveriam receber uma remuneração como forma de patrocínio por seu trabalho. Surge, então, a tradição da dedicatória, na qual o autor ofertaria a membros da aristocracia obras manuscritas ornamentadas ou luxuosamente encadernadas. Essas obras seriam recompensadas com cargos ou pensão.

O foco, que antes estava na pessoa a quem a obra era dedicada, cai para seu autor e na dinâmica de mercado, no público leitor e também no livreiro-editor. A presença do endereço no qual se podia encontrar a obra e as notas ao leitor também contribuem para marcar uma situação que começou na idade moderna e que nos é familiar até hoje.

Nosso conceito de autoria foi posto em cheque no momento em que entramos fundo em uma revolução nas formas de leitura e escrita. Como afirmou Roger Chartier em “A Aventura do Livro”:

Para que exista o autor, são necessários alguns critérios, noções, conceitos particulares. O inglês evidencia bem essa noção e distingue o *writer*, aquele que escreveu alguma coisa, e o *author*, aquele cujo nome próprio dá identidade e autoridade ao texto. (CHARTIER, 1998, 32).

As figuras do editor e do agente literário serviam como forma de permitir ao autor que se focasse em seu trabalho, a escrita, e para fazer com que ele não precisasse se preocupar com as outras etapas. O autor deixaria de ganhar uma parte do dinheiro, mas estaria livre de outras preocupações que não fossem seu ofício direto.

A conceituação do autor está totalmente ligada à produção e publicação de conteúdo intelectual no formato livro. Assim, a noção de autoria atribuída a alguma produção de conteúdo com outro suporte que não o códex (formato do livro tradicional) ainda causa um estranhamento. “A função autor é assim, característica do modo de

existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade”. (FOUCAULT, 1992, 45-46).

Com as mudanças sofridas pela figura do autor e o surgimento de possibilidades de produção em novos suportes digitais, torna-se cada vez mais complexo delimitar direitos de posse sobre material intelectual. A crise que vemos hoje é similar a situação observada no Iluminismo, em que o saber era considerado bem comum, propriedade de todos.

Há muita resistência dos próprios autores a enxergar uma necessidade de mudança de posicionamento do escritor em um contexto de novas possibilidades de expressão. Essa postura está mais presente, naturalmente, no discurso de escritores de gerações mais antigas, que começaram a escrever em um tempo em que ainda não haviam modelos tão diversificados de narrativa, marketing e escrita.

O célebre escritor português José Saramago, por exemplo, nunca escondeu seu desprezo pelo Twitter, afirmando que “de degrau em degrau, caminhamos ao grunhido”, se referindo ao limite de 140 caracteres imposto pelo microblog.

Já o autor americano Philip Roth acredita que as tecnologias modernas desviam a atenção das pessoas, reduzindo sua capacidade de apreciar a beleza e a experiência estética da leitura de livros impressos.

Recentemente, o autor se envolveu em uma disputa com a enciclopédia colaborativa Wikipédia. A enciclopédia afirmava que um dos personagens de seu livro *A mancha humana* seria inspirado no crítico americano Anatole Broyard. Roth entrou em contato corrigindo o erro e afirmando que o personagem foi, na realidade, inspirado em um professor de sociologia com quem conviveu. Mesmo assim, a Wikipédia se recusou a alterar o verbete.

A enciclopédia respondeu a Roth dizendo: “Compreendo seu argumento de que o autor é a maior autoridade sobre sua obra, mas nós exigimos fontes secundárias”. E Philip Roth iniciou sua carta de resposta publicada na revista “The New Yorker” com a irônica frase: “Dear Wikipedia, I am Philip Roth”¹.

Sabemos agora que um texto é um espaço que reúne múltiplas dimensões, “onde se casam e se contestam escrituras variadas, das quais nenhuma é original: o texto é um

¹ Disponível em <http://www.publishnews.com.br/telas/clipping/detalhes.aspx?id=70309>. Acessado em 10/12/2012

tecido de citações, oriundas dos mil focos de cultura”. (BARTHES, 2004, 62) Mas quem é o autor?

De acordo com Barthes, “a escritura é esse neutro, esse composto, esse oblíquo aonde foge o nosso sujeito, o branco-e-preto onde vem se perder toda identidade, a começar pela do corpo que escreve” (BARTHES, 2004, 57). Como afirma Francisco Bosco, para a literatura não faz diferença investigar em que sujeito empírico o autor se inspirou para construir um personagem.

A explicação da obra é sempre buscada do lado de quem a produziu, como se, através da alegoria mais ou menos transparente da ficção, fosse sempre afinal a voz de uma só e mesma pessoa, o autor, a revelar a sua “confidência” (BARTHES, 2004, 58).

O único campo no qual o autor deveria ser a autoridade maior não seria em sua própria vida? A Wikipédia, então, revela dois equívocos: declarar que o autor é a maior autoridade sobre sua obra, e recusar o único contexto em que essa afirmação é verdadeira.

3. O AUTOR NOS MEIOS DIGITAIS: DESAFIOS EM NOVOS SUPORTES

A passagem do formato volumen (conteúdo organizado em cilindros de papiro, desenrolado durante a leitura) para o formato códex (compilação de páginas distribuídas em cadernos costurados uns aos outros e protegidos com encadernação, com codificação específica de páginas e numerações, que podem ser encontradas através de índices e sumários), entre os séculos II e IV, marcou a consolidação do suporte literário como conhecemos hoje.

Essa configuração do suporte do livro foi tão significativa que até hoje a maioria dos livros digitais ainda faz questão de manter a mesma representação em formato códex para ser reconhecido como “livro”. Alguns dispositivos, inclusive, utilizam recursos para simular a virada da página, mantendo a forma de leitura antiga. Mas, como afirmou Chartier, “a revolução do livro eletrônico é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler.” (CHARTIER, 1998, 13)

Ambos os formatos, volumen e códex, pressupõem uma relação física específica com o leitor. Seja ela segurar rolos de papel com as duas mãos para desenrolá-los (modelo dos blogs), ou o movimento de segurar o códex e passar suas páginas, como estamos acostumados.

Se a mudança do volumen para o códex foi rápida e definitiva, a transição do livro manuscrito já em formato códex para o impresso se deu de forma bastante lenta. Ao contrário do que se possa pensar, os dois conviveram paralelamente até o século XIX, para reprodução de textos proibidos, por exemplo.

Mesmo com a ruptura proporcionada pela invenção dos tipos móveis, ainda havia uma grande resistência à mudança para o impresso, que romperia com a familiaridade do livro escrito à mão e com a aproximação entre autor e leitor proporcionada pelo manuscrito. Reproduzir um livro passava a ser um processo automatizado, mecânico e padronizado, feito para múltiplos leitores.

Essa passagem de um modelo para outro só foi possível a partir da ruptura com o modelo caligráfico, permitida com o estabelecimento dos caracteres romanos, que se torna dominante nos livros impressos.

Nossa forma de contar histórias em meios impressos nos últimos séculos tem sido a mesma, mas com o aumento das possibilidades e o advento de novos dispositivos eletrônicos de leitura é preciso repensar esse método. “O próprio livro pode ser visto como uma tecnologia. E o papel apenas uma de suas materialidades”. (COSTA, 2011, 1) Essa nova forma de expressão literária deve ser usada para expandir e redirecionar o sentido objetivo do livro.

Por mais que tenhamos uma gama muito maior de possibilidades de expressão, a característica multimídia do meio digital não pressupõe que seja necessário usar texto, vídeo e áudio em uma mesma obra. O autor deve ser capaz de selecionar as ferramentas que mais se adequam ao conteúdo que se deseja transmitir.

3.1. Uma nova forma narrativa

A literatura como conhecemos hoje é computacional. Quase todos os livros são, antes de serem impressos, arquivos digitais. É nesse formato em que são editados, escritos e revisados. São considerados textos eletrônicos para os quais a forma impressa é o produto final. (HAYLES, 2009)

Como deve ser chamada essa nova forma narrativa produzida com recursos computacionais? A nomenclatura literatura eletrônica é apropriada? Podemos considerar que o cinema surgiu a partir do teatro, e a fotografia a partir da pintura. Nesses casos, foram criados novos conceitos para essas novas atividades. Não seria o mesmo caso da literatura? Essas múltiplas possibilidades criadas não configuram um outro modelo, totalmente novo? Quais são as características que configuram essa forma narrativa que convencionamos chamar “literatura eletrônica”?

Há uma ansiedade em função das mudanças e uma cobrança por uma postura determinista dos críticos sobre esse novo modelo narrativo. Mas, assim como o teatro não foi suplantado pelo cinema e a pintura pela fotografia, não podemos arriscar dizer agora que a literatura eletrônica irá determinar o fim da literatura impressa. De acordo com Kathleen Fitzpatrick, em *The anxiety of obsolescence*, “a percepção do risco é mais importante do que a realidade”. Essa situação estimula uma reflexão sobre as mudanças e o futuro do que conhecemos como literatura. “Mais que um modo de produção

material (embora o seja), a digitalidade tornou-se a condição textual da literatura do século XXI”. (HAYLES, 2009, 185)

Nos dias de hoje os novos autores precisam se inserir em um novo modelo de produção, no qual só a escrita não é mais o suficiente.

O texto interativo (...) estimula funções sensoriomotoras não mobilizadas na leitura impressa convencional, incluindo os movimentos finos envolvidos para controlar o mouse, o teclado e/ou o joystick, reação tátil de mãos e dedos e a complexa coordenação visiomotora em ambientes dinâmicos em tempo real. Além disso, essa estimulação multissensorial acontece simultaneamente à leitura (...). (HAYLES, 2009, 125)

Não é a apenas o suporte ou a forma narrativa que estão em processo de mudança, mas também o papel do autor, que agora é muito mais múltiplo e precisa dominar conhecimentos anteriormente desnecessários.

3.2. Mas afinal... o que é literatura eletrônica?

Com a produção de obras literárias em suporte eletrônico foram criados novos caminhos de recepção dessas obras e novos usos de recursos tecnológicos.

Para pensar em literatura eletrônica é fundamental que se pense em contraposição com a literatura impressa. Nessa conceituação se excluem as obras digitalizadas posteriormente. Estão incluídas apenas obras que foram pensadas e criadas digitalmente, com o intuito de serem lidas na tela de um computador ou em outros *devices* similares.

A literatura eletrônica quer ser vista como mais do que uma simples transposição de conteúdo impresso para o meio digital. Segundo a ELO (*Electronic Literature Organization*), enquadra-se no conceito de literatura eletrônica uma “obra com um importante aspecto literário que aproveite as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede” (N. Katherine Hayles citando ELO). Também estão incluídas nessa classificação obras produzidas digitalmente e posteriormente publicadas em meio impresso.

Os leitores chegam a uma obra digital com expectativas criadas depois de anos de contato com obras impressas, com convenções e estilos literários pensados nesse

meio. E a literatura eletrônica deve, em um primeiro momento, corresponder a essas expectativas, ao mesmo tempo em que as modifica.

Como afirmou N. Katherine Hayles, “a literatura, conceitualizada não apenas como livros impressos, mas como sistema complexo inteiro de produção literária [...] é permeada em cada nível pela computação”. (HAYLES. 2009: 96) Na relação explicitada pela ELO figuram entre os novos gêneros literários: ebooks, ficção hipertextual e poesia digital, poesia animada por *Flash* e outras plataformas, instalações de arte computadorizada com aspectos literários, personagens conversáveis, conhecidos como *chatbots*, ficção interativa, romances com formato de e-mails, SMS, mensagens ou blogs, poemas e histórias gerados por computador (tanto os interativos como os baseados em parâmetros previamente estabelecidos), escrita colaborativa e performances literárias online que desenvolvem novos modos de escrita.

Quando literatura salta de um meio para outro – da oralidade para a escrita, do códex manuscrito ao livro impresso mecanicamente, e à textualidade eletrônica – ela não deixa para trás o conhecimento acumulado e inscrito em gêneros, convenções poéticas, estruturas narrativas, tropos figurativos, e assim sucessivamente. (HAYLES. 2009: 74)

No Brasil, o acesso à tecnologia ainda é bastante restrito, o que faz com que o termo literatura eletrônica ainda seja enxergado com estranhamento até mesmo nos meios acadêmicos. O ensino superior ainda não é direcionado para essa área, fazendo com que ainda estejamos muito atrasados em comparação a algumas universidades europeias e americanas.

O autor que deseja criar uma obra de qualidade no meio impresso precisa ter o domínio da palavra. Isso quer dizer, basicamente, que ele precisa ter domínio dos recursos linguísticos disponíveis e ser capaz de utilizar técnicas narrativas que deem à obra o foco intencionado. O uso desses elementos vai influenciar a qualidade do texto escrito, que irá variar de acordo com a intimidade do autor com os tais recursos.

Já no ambiente digital a situação se torna mais complexa. Além de satisfazer aos requisitos básicos de produção para o meio impresso, o autor deve também direcionar seu olhar para técnicas permitidas no meio eletrônico, como leitura não-linear, interatividade com o leitor, uso de recursos sonoros e imagens, entre outros.

Para escrever no meio digital o autor deve ter domínio de várias novas linguagens e novas possibilidades de expressão. A partir de programas de computação,

o autor pode moldar sua forma de organizar a narrativa, aproveitando os caminhos oferecidos pelo software utilizado.

4. COMO ELE ESCREVE?

Além de mudar a forma de leitura e de disposição do texto, a imersão no universo digital muda também a forma de escrever. Os autores da geração multimídia não se deixam mais reger pelo formato tradicional do livro, mas são guiados pela pluralidade das formas de apresentação do texto permitida pelo suporte eletrônico (CHARTIER, 1998).

Em um ambiente de convergência entre as formas culturais e formas tecnológicas, resultando no que conhecemos como cibercultura, o uso do hipertexto permite a exploração em sua máxima potência do recurso de intertextualidade.

A chamada primeira geração da literatura eletrônica foi marcada pela construção de narrativas em forma de hipertexto. Já as obras mais recentes apresentam diferentes recursos, aumentando o grau de interação com o texto. Essa possibilidade surge com o uso de softwares apropriados. As produções mais atuais estão diretamente ligadas à evolução tecnológica, com o surgimento da internet, o uso crescente de *smartphones*, tecnologia de GPS (“narrativas locativas”), realidade aumentada, entre outros. Por isso, muitas obras de literatura eletrônica são feitas por escritores em parceria com designers gráficos e programadores, que possuem total domínio das ferramentas técnicas.

O autor não pode enxergar esse novo modelo narrativo apenas como uma transposição da literatura impressa para o meio digital. Ao invés de ser apenas uma representação do impresso no online, a literatura eletrônica cria um mundo de possibilidades inesgotáveis de expansão. Uma obra digital é uma zona híbrida capaz de expandir as fronteiras do que entendemos por literatura. Um livro pode ser narrado através de softwares de geo-localização, como Google Maps, ou até mesmo em mídias sociais.

4.1. Não-linearmente: os romances hipertextuais

Ao cair a ideia de que nossas percepções de tempo e espaço seriam verdades absolutas, surge, então, a noção de história multiforme não-linear: uma narrativa que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões, sem que seja preciso considerá-las excludentes. As narrativas multiformes são uma evocação do cotidiano,

por isso o público se identifica tanto com os enredos. O público conhece a sensação de estar entre múltiplas e contraditórias alternativas, uma vez que todos tomam decisões a todo tempo.

O Dicionário dos Khazars (1984), do iugoslavo Milorad Pavic, é um romance de escolhas. No romance hipertextual, o prazer de atingir o clímax é preterido em favor do prazer da navegação e não termina na última linha.

No romance não existe apenas uma entrada e uma saída. E a cada nova entrada o leitor se depara com uma diferente história. O leitor se vê na obrigação de ficar em eterno zigzag, escolhendo para onde ir. O Dicionário dos Khazars foi escrito para ser lido na ordem que cada um desejar, sem uma linearidade estática. “Cada leitor vai reordenar o livro para si mesmo, como num jogo de dominó ou de cartas, e, como um espelho, extrairá desse dicionário tanto quanto acrescentar a ele.” (PAVIC *apud* MURRAY, 2001, 49)

Vemos um esquema semelhante em “O Jogo da Amarelinha” (1963), de Julio Cortázar. O livro é uma espécie de *puzzle*, que permite a cada leitor montar o seu próprio romance como se fosse um co-autor ativo, criativo e participante. Nesse labirinto narrativo o destino do homem é sempre indefinido e varia conforme as escolhas de cada pessoa.

Muito da literatura eletrônica atual tem como base essas obras pré-digitais. Os livros-jogos, como “OWNED”, de Simone Campos, desenvolvido com o patrocínio do Programa Petrobras Cultural, tem 274 páginas e 17 desfechos. O leitor deve fazer escolhas e cada uma delas terá um desfecho diferente. O salto entre os trechos é feito folheando as páginas, de acordo com os trechos numerados (similar a’O Jogo da Amarelinha) e na internet, é feito através de hiperlinks.

O jogo tem sido mais do que uma metáfora para narrativas produzidas para o meio eletrônico. Games possuem três das características que tradicionalmente distinguem uma obra eletrônica da impressa – o hipertexto, os recursos multimídia e a interatividade. (COSTA, 2011, 18)

Essas possibilidades tecnológicas expandem tanto as fronteiras do texto que muitas vezes nos leva a pensar se ainda podemos chamá-lo de literatura.

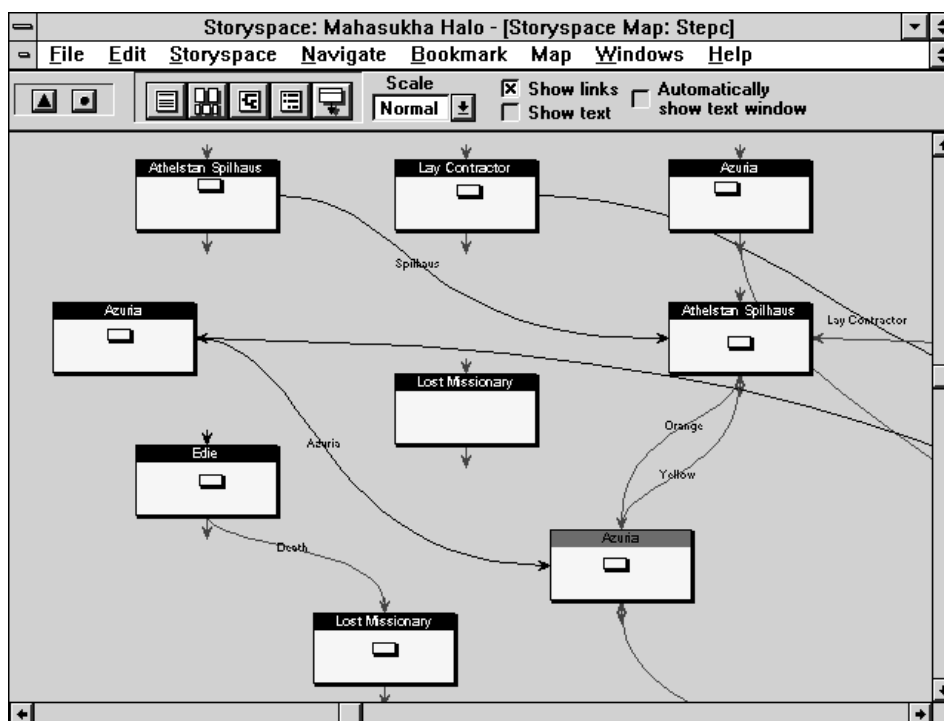
Quando se fala em narrativas hipertextuais produzidas para meio eletrônico, umas das obras mais clássicas é “afternoon, a story” (1989), de Michael Joyce. Joyce foi

um dos criadores do software *Storyspace*, projetado para a criação de textos em hiperlinks e ainda um dos mais utilizados nos dias de hoje (com objetivos literários ou não).

“afternoon” apresenta uma estrutura ramificada, na qual as escolhas do leitor definem o desenrolar da narrativa. Peter, o protagonista, descobre se foi o responsável, ou não, pelo acidente de carro envolvendo sua ex-mulher e seu filho.

A estrutura de Joyce ainda é muito centrada no meio impresso, quase sem gráficos e sem utilizar cores, animações ou links externos (possíveis somente com o advento da *World Wide Web*).

O programa *Storyspace*, desenvolvido nos anos 80, apresenta ao usuário um mapa com caixas dispostas na tela, que devem ser preenchidas com textos, gráficos ou arquivos de áudio. Essas caixas são ligadas entre si por setas, que indicam a relação entre uma caixa e outra.



O software foi tão importante na fase inicial de desenvolvimento da área que as primeiras obras criadas nele foram conhecidas como “Escola *Storyspace*”.

Suas produções eram normalmente distribuídas em CDs (inicialmente em disquete) para MAC e PC e, mais recentemente, em versões multiplataforma.

Outro exemplo dessa geração “clássica” de literatura eletrônica é “*Patchwork Girl*”, de Shelley Jackson. A obra, também escrita em *Storyspace* e publicada em 1995 pelo *Eastgate Systems* (pioneira na publicação de hipertexto e literatura eletrônica), conta a história através de ilustrações de partes de um corpo feminino que são costuradas juntas através de texto e imagem.

Com o desenvolvimento da *World Wide Web*, se tornou possível a criação de novos programas, com técnicas mais avançadas, utilizando a mídia em rede para criação artística. Criado pelo *Eastgate Systems*, o *Eastgate Hypertext Reading Room* (sala de leitura hipertextual do Eastgate) organiza obras escritas na Web por alguns dos melhores escritores de hipertexto que trabalham hoje. As limitações da Web são consideráveis - especialmente a dificuldade de adaptação de um hipertexto Web para responder a cada leitor, algo que escritores que usam o *Storyspace* (e muitos outros) consideram garantido.

Hoje o autor tem muitas outras ferramentas a explorar além do hipertexto.

4.2. Generativamente: quando o autor é o computador

Na chamada Arte Generativa, não fica totalmente claro o limite entre o trabalho feito pelo homem e o trabalho feito pelo computador. Nesse modelo, parâmetros criados pelo artista/programador viram imagens, sons e formas que se modificam a partir de uma lógica pré-determinada ou de forma aleatória. Os Geradores de Textos se enquadram neste grupo de softwares de produção de textos literários eletrônicos.

Inicialmente, antes da popularização dos computadores, diversos autores criaram textos impressos para, em cima deles, criar textos com geração aleatória. “*Diagram*”, de Jim Rosenberg, por exemplo, foi criado primeiramente em mídia impressa e só depois executado em código computacional.

Na obra *On Lionel Kerns*, também de Jim Andrews, o uso de algoritmos aleatórios une fragmentos dos poemas de Kerns criando textos dispersos, que podem funcionar como interpretações da obra do escritor canadense. Jim Andrews utiliza processo similar de aleatoriedade em *Stir fry texts*.

O programa francês *Générateur de textes aléatoires* dispõe em cinco colunas diferentes opções para compor frases, oferecendo verbos, sujeitos e complementos para

que o usuário faça suas escolhas. O usuário pode, também, criar seus próprios termos para compor a obra. Após selecionar os termos, o usuário deve traçar a relação entre eles. Esse processo consiste em definir que o termo X deve constar na mesma frase que o termo Y, mas não pode estar na mesma frase que o termo Z, por exemplo.

O usuário também irá definir o número de frases. Ao concluir essa etapa, o programa irá gerar um texto seguindo suas especificações, combinação de termos e regras determinadas. A cada novo clique sobre a palavra “*Générer!*” os termos serão recombinados formando um texto completamente novo.

No Brasil, talvez não o mais importante, mas o mais divertido gerador de textos aleatórios é o *Gerador de Lero-lero*. De acordo com eles próprios:

O Fabuloso Gerador de Lero-lero v2.0 é capaz de gerar qualquer quantidade de texto vazio e prolixo, ideal para engrossar uma tese de mestrado, impressionar seu chefe ou preparar discursos capazes de curar a insônia da platéia. Basta informar um título pomposo qualquer (nos moldes do que está sugerido aí embaixo) e a quantidade de frases desejada. Voilá! Em dois nano-segundos você terá um texto - ou mesmo um livro inteiro - pronto para impressão. Ou, se preferir, faça copy/paste para um editor de texto para formatá-lo mais sofisticadamente. Lembre-se: aparência é tudo, conteúdo é nada.²

4.3 Interativamente

O leitor comum, não um programador em mídia computacional, tem a tentação inicial de ler a tela como um texto impresso. Apesar de estarem conscientes de que a tela não deve ser vista como uma página, essa é a reação inicial do leitor ao texto eletrônico.

No conto *O livro de areia*, de Jorge Luis Borges, o personagem compra um livro cuja ordem das páginas não segue uma sequência numérica lógica e essa ordem nunca se repete. Cada vez que o leitor abre o livro, uma nova página surge, levando-o a um grau de crescente ansiedade e noites de insônia.

Estaria Borges antecipando o surgimento de uma nova possibilidade de literatura? Os leitores, acostumados ao suporte do livro, se viciaram em um processo de leitura. Ao se deparar com novo modelo, a primeira reação é um estranhamento e rejeição, como acontece no conto. O personagem não consegue conviver com a ideia de um livro que não segue o padrão convencional, em que as sequências numéricas se

² Disponível em <http://suicidiovirtual.net/dados/lerolero.html>. Acessado em xx/xx/2012

repetem respeitando a ordenação. O leitor acostumado ao códex como suporte padrão está preparado para aceitar outro modelo, possibilitado pelo desenvolvimento de novas tecnologias?

Este novo modelo se aproxima do que Espen J. Aarseth chamou de literatura ergódica, do grego “ergon” (trabalho) e “odós” (caminho). Nele, o leitor (nesse caso um jogador, um apostador) necessita fazer um esforço não trivial para percorrer o conteúdo. O leitor é participante ativo na construção da obra e simplesmente virar as páginas e seguir uma linearidade interpretativa não é o bastante para decifrar a mensagem contida no texto.

A estética de “fluxo recombinante” observada no livro-personagem de Borges, no qual as palavras se reorganizam formando novos textos, nos mostra o livro como agente. Muitos livros de literatura eletrônica utilizam algoritmos e softwares de geração aleatória para criar obras com combinações inesgotáveis. Mas esse papel de livro como agente também está presente em livros impressos, apenas não de forma tão clara. Livros são pensados para alterar o estado de percepção do leitor.

Sabemos que o leitor nunca foi totalmente passivo, mas no meio digital as possibilidades de interação se multiplicaram. De acordo com Roger Chartier:

Com a revolução eletrônica, as possibilidades de participação do leitor, mas também os riscos de interpolação, tornam-se tais que se embaça a ideia de texto, e também a ideia de autor. Como se o futuro fizesse ressurgir a incerteza que caracterizava a posição do autor durante a Antiguidade. (CHARTIER, 1998, 24)

Os limites da narrativa linear foram sendo pressionados a partir do século XX, forçando as fronteiras de um meio pré-digital. A internet abriu variadas formas de contar história e os romances, peças teatrais e filmes foram se adaptando a essas novas possibilidades. Nesse novo contexto, o leitor tem o poder de modificar a narrativa de forma colaborativa.

O leitor de cibertextos (diferente do leitor de literatura normal, um simples espectador, um voyeur) é um jogador, um apostador, que pode explorar, perder-se ou descobrir caminhos secretos”, afirma Espen Aarseth (1997), que cunhou o conceito de “literatura ergódica”, do grego “ergon” (trabalho) e “odós” (caminho), para definir um tipo de texto que exige um leitor ativo na construção da narrativa. (COSTA, 2001, 18-19)

O posicionamento do leitor vem sofrendo modificações com a crescente disponibilização de conteúdo digital. A leitura em computadores, tablets e leitores digitais influencia uma dispersividade maior do leitor e permite que diversas outras atividades sejam executadas paralelamente à leitura. Essa tendência “não oferece mais a antiga imagem que temos arraigada em nossa cultura, socialmente bem-vista, de adquirir e degustar livros impressos como símbolo de intelectualidade”. (SIMONINI, 2011, 48)

A leitura nesses novos suportes abre a possibilidade de uma interação direta do leitor com o autor da obra, criando a noção do leitor como crítico.

Cada leitor possui uma legitimidade própria, podendo ter direito a expor seu julgamento pessoal. No meio digital, as publicações dão margem para a propagação de impressões através das mídias sociais, facilitando as intervenções dos leitores e acabando com a idolatria da figura do crítico. O leitor passa a ter a possibilidade de contribuir na construção do objeto literário. “No fundo, a ideia kantiana segundo a qual cada um deve poder exercer seu juízo livremente, sem restrição, encontra seu suporte material e técnico com o texto eletrônico”. (CHARTIER, 1998, 18)

Além do leitor poder adotar o papel de crítico da produção literária, essas mudanças também favorecem o autor, que agora tem a possibilidade de estar em contato direto com seus leitores, recebendo feed-backs de seu trabalho e podendo guiar suas produções de acordo com o interesse de seu público.

Para criar essa aproximação, a Amazon criou o @author para os usuários de seu leitor digital, o Kindle. O recurso conecta os leitores com seus escritores favoritos. Os leitores podem fazer perguntas diretamente de seus Kindles, ou publicá-las nas páginas de autores da Amazon. Qualquer um que tenha comprado itens da Amazon.com pode responder a uma pergunta existente ou criar uma nova e todos os visitantes da loja podem ler qualquer pergunta feita ou resposta dada.

Há, ainda, outros ambientes que permitem interatividade. Na chamada Ficção Interativa (FI), os limites entre jogo e obra literária não são muito claros. Assim como muitos games tem características narrativas evidentes, muitas obras literárias possuem elementos de games.

Essas propostas mais elaboradas devem utilizar mecanismos desenvolvidos especialmente para suprir suas necessidades, como é o caso de *Façade* (2004), de

Michael Mateas e Andrew Stern, para a qual os autores desenvolveram *A Behavior Language* (ABL). Essa linguagem de programação permite a criação de personagens autônomos e emotivos, que interagem livremente entre si e com o leitor-“interator”. Outro recurso necessário foi um articulador de unidades da estória. Dessa forma, dependendo da condução dada pelo “interator”, a narrativa se desenvolve para um ou outro caminho, sempre culminando com um mesmo final.

Talvez se possa dizer que o interator é o autor de uma performance em particular dentro de um sistema de história eletrônico, ou o arquiteto de uma parte específica do mundo virtual, mas precisamos distinguir essa autoria derivativa da autoria original do próprio sistema. (MURRAY, 2003, 149-150)

Além dos mecanismos citados acima, Mateas e Stern utilizaram recursos de animação, garantindo as expressões dos personagens, e uma ferramenta de análise a administração de discursos, que permite o uso de respostas apropriadas de acordo com o contexto.

Com a popularização do uso do GPS surgiram outras formas de narrativas, chamadas locativas. Em *“The Missing Voice”*, de Janet Cardiff, por exemplo, o usuário ouvia um aparelho de áudio móvel, como um *walkman*, ligado a diversos locais em Londres, conforme traçava um caminho de 45 minutos de duração, acompanhando a narrativa.

Outro exemplo de narrativa locativa é *“Hundekopf”*, um jogo de realidade alternativa. O jogo se passa em um trem em Berlim e o jogador utiliza torpedos SMS para desenvolver a narrativa. O jogador/interator deve ir a estação Ringbahn mais próxima e enviar por mensagem de texto o nome da estação. Em seguida, deverá seguir as instruções enviadas para dar continuidade a história.

A aproximação entre games e obras literárias é apenas um pequeno exemplo das possibilidades que surgem quando se rompe com o modelo tradicional de narrativa.

4.4. Materializando a palavra: CAVE

A palavra não foi arquitetada e tramada para o papel, para a folha escrita nem para a página impressa, mas fez desse espaço sua morada e sítio quase como tivesse sido feita e inventada adrede para ocupar esse lugar. (SANTOS, 2003, 67)

O limite entre arte digital e literatura eletrônica também foi pressionado, com o uso crescente de instalações para criações literárias, como o projeto *CAVE*, bastante similar em sua estrutura ao holodeck proposto por Janet Murray.

O projeto, pioneiro no uso do ambiente *CAVE* para literatura interativa, foi desenvolvido na *Brown University*, nos Estados Unidos, sob liderança do professor Robert Coover. A *CAVE* é um espaço de realidade virtual construído em três dimensões que pode ser usado com funções literárias. A convite de Coover, vários escritores tem ido a universidade criar obras literárias utilizando o espaço.

As obras produzidas são exibidas em um espaço no qual o usuário deve utilizar óculos de realidade virtual e manipular um *joystick* para interagir com o ambiente tridimensional.

Elaborado especificamente para o ambiente *CAVE*, o projeto *SCREEN*, criado com participação do próprio Robert Coover, começa com a leitura do seguinte texto: “Em um mundo de ilusões, mantemos nosso controle através das memórias”. Em seguida, textos são exibidos nas 3 paredes do espaço. Esses textos são recordações que escapam dos narradores, conforme vão sendo lidos. As palavras das paredes começam a se mover no espaço e, não importa quanto o usuário tente recolocá-las no mural, elas sempre voltam a se deslocar. Cada palavra se move descontroladamente, criando um ambiente caótico de frases desconexas e neologismos, que, finalmente, encontram o repouso caindo misturadas no chão.

A estrutura convencional da escrita, reconhecida em frases lógicas expostas nas paredes, é embaralhada criando um novo modo de lidar com palavras e contextos.

Por se tratar de uma tecnologia muito específica, com alto custo e que não é portátil, os trabalhos feitos em equipamentos de ambiente *CAVE* acabam restritos ao ambiente de universidades e instituições de pesquisa de elite. Porém, só a criação desse espaço virtual mostra como existe um mundo de possibilidades a ser explorado com a criação de novos *softwares*, permitindo ao leitor mergulhar na obra e interagir totalmente com ela.

Recentemente, a equipe de programação da *Brown University* criou um sistema de autoria de hipertexto que permite desenvolver e visualizar obras usando o ambiente *CAVE* diretamente em seus *laptops*. Esse projeto demonstra um grande potencial para aumentar a difusão e o impacto das produções nesse ambiente.

Ao dar ao leitor possibilidade de interferir na sequência e nos acontecimentos, cria-se uma dificuldade para os escritores manterem as estruturas convencionais de narrativa, como relações de conflito, tensão e desfecho.

4.5. Explorando as redes sociais

O conceito de *Twitteratura* foi utilizado pela primeira vez por estudantes norte-americanos que publicaram no *Twitter* adaptações de obras clássicas em 140 caracteres. Posteriormente, os *tweets* foram reunidos na antologia “*Twitteratura: os melhores livros do mundo recontados pelo twitter*”, lançado em 2009.

O escritor Marcelino Freire, por exemplo, organizou a antologia “*Os Cem Menores Contos Brasileiros do Século*”, que conta com 100 microcontos de 100 escritores brasileiros, dentre eles, o conto de Cíntia Moscovich abaixo:

**Uma vida inteira pela frente.
O tiro veio por trás.**

CÍNTIA MOSCOVICH

Como é possível observar na imagem, a limitação de caracteres não limita o poder dramático do conto. A mudança de plataforma não pressupõe diminuição de intensidade.

A Fliporto, Festa Literária Internacional de Pernambuco, organiza anualmente o TOC 140, Poesia no Twitter, concurso de contos em até 140 caracteres. Em 2012, os três melhores contos selecionados ganharam prêmios de até R\$3.000,00, hospedagem durante a feira e livre acesso às palestras e os 100 primeiros classificados participaram da coletânea *Os cem melhores poemas do TOC140*.

Há, ainda, exemplos de *twitteratura* que vão além dos 140 caracteres de um único *tweet*, como adaptações de romances já publicados e até mesmo criação de novas narrativas e histórias coletivas.

Instigada com as possibilidades do Twitter, a americana Jennifer Egan, autora de *A visita cruel do tempo* e *O torreão*, criou um conto de espionagem para o microblog. Em maio deste ano, o folhetim cibernético “Caixa Preta” foi publicado através do perfil da revista *The New Yorker*.

O sucesso do aspirante a comediante Justin Halpern começou como uma brincadeira. Ao terminar com sua namorada, precisou voltar a morar com os pais e, se vendo nessa situação, Halpern criou o perfil no Twitter "*Shit my dad says*", para relatar as pérolas ditas por seu pai.

A brincadeira atraiu centenas de seguidores, depois milhares, chegando a milhões. O sucesso fez com que Halpern fechasse acordo com a Harper Collins, que publicou um livro com conteúdo similar ao publicado no microblog. O livro rapidamente foi para as listas de mais vendidos dos Estados Unidos, nas quais permaneceu por semanas.

4.6. Organizadamente: usando softwares de escrita

As primeiras ferramentas para facilitar a escrita foram criadas por roteiristas, que sentiram necessidade de organizar a produção de seus roteiros. Logo esses programas começaram a ser utilizados também por autores de ficção, acadêmicos, jornalistas, etc. O *FinalDraft* é o programa padrão para escrita de roteiros.

O *software* de escrita *Scrivener*, disponível para MAC e Windows, permite separar o texto em blocos que podem ser reorganizados e editados a qualquer momento. A ferramenta foi pensada para ser usada por qualquer pessoa que trabalhe com textos longos e completos, como jornalistas, acadêmicos, romancistas, roteiristas, etc.

O *software* facilita a estruturação do conteúdo, expondo os trechos de cada bloco em um mural que facilita a visualização do texto fragmentado. É possível editar vários documentos ao mesmo tempo, além de inserir imagens, vídeos e documentos de texto diretamente através da ferramenta.

Essa monografia foi escrita inicialmente no *Scrivener*. A experiência foi extremamente positiva, facilitando a estruturação do conteúdo. O uso do *software* permite que se tenha um nível de organização impossível em um arquivo corrido de

editores de texto como o *Word*. No *screenshot* em anexo pode-se observar o modelo organizacional atingido com o uso do programa. (ANEXO 1, p. 59)

Ao terminar de editar seu texto, você pode salvar o material em formatos básicos para compartilhamento, como PDF, RTF e HTML, ou para formatos mais complexos para autopublicação, como ePub.

Além do *Scrivener* existem muitos outros softwares pensados para ajudar escritores. O *Write Room*, disponível apenas para MAC, foi pensado como uma alternativa ao *Microsoft Word*. Com uma interface minimalista, a ferramenta adota o modo “tela cheia”, para facilitar a concentração durante a escrita. Nele não é possível alterar layout ou inserir imagens. O programa serve apenas para evitar as distrações comuns durante a produção de um texto no computador.

O *software Page Four* permite que você organize e edite sua escrita em uma interface com abas. Já o *Write It Now*, possibilita uma organização por hierarquia. Além desses, existem ainda muitos outros *softwares* para auxiliar o autor na organização e edição do texto, como o *yWriter*, *WriteWay Pro*, *NewNovelist*, *Q10*, etc.

Ferramentas como *Scrivener*, projetadas para facilitar a escrita, se desenvolveram para ferramentas de publicação. Essa possibilidade permite aos autores se desvincularem das editoras tradicionais. A possibilidade da autopublicação deu mais autonomia ao autor.

5. COMO ELE PUBLICA?

Muitos autores que iniciaram sua produção com textos impressos estão entrando nas mídias digitais com confiança, tornando suas percepções gráficas e visuais tão completas como sua proficiência verbal.

Diversos trabalhos foram reconcebidos para utilizar recursos da Web, criando produções inteiramente diferente, não apenas uma nova versão. Esses autores estão plenamente conectados as possibilidades e especificidades do meio.

Além da possibilidade do self-publishing, na qual, além de escrever, o autor se preocupa em editar e divulgar sua própria obra, surge também a ideia do autor como sujeito híbrido, que publica seu livro por uma editora tradicional, mas se auto-publica no meio digital. Um exemplo é Stephen King, um dos grandes pioneiros a praticar o self-publishing digital. O mestre do suspense foi o primeiro escritor renomado a disponibilizar um livro inédito somente em formato digital.

O livro *Riding the bullet* tinha tudo para ser um fracasso, considerando que a maioria das pessoas ainda encaravam compras online (e-commerce) com grande desconfiança e ebooks ainda eram uma grande novidade. Porém, contrariando as expectativas, o livro foi vendido através dos servidores da editora de King, Simon & Shuster, por R\$2,50 e rapidamente se tornou um best-seller.

Apesar da proposta inovadora e do sucesso inicial, o livro de King foi pirateado em apenas três dias após o seu lançamento. A partir de então passou a ser necessário se discutir novos assuntos, como cópia ilegal e a questão dos direitos autorais. Foi então que a distribuidora do livro, Glassbook, começou a buscar, juntamente com a Adobe Systems, uma tecnologia capaz de impedir a reprodução ilegal do conteúdo. Nesse momento se solidificou o conceito de Digital Rights Management (DRM).

A indústria editorial está vivendo um fenômeno bastante similar ao vivido pela indústria da música nos últimos anos. A pirataria cresce consideravelmente e o mercado busca a todo o custo armas para se proteger. O DRM é uma delas. Esse método ainda se revela bastante ineficaz, visto que, com um mínimo de conhecimento em informática, é possível quebrá-lo e reproduzir o conteúdo indiscriminadamente. A medida pode não ser definitiva, mas é funcional ao menos para dificultar e inibir a cópia ilegal.

J. K. Rowling, atenta para as possibilidades proporcionadas pelo meio digital, assumiu todos os direitos e controle de suas obras em mídia online. A primeira iniciativa da autora do fenômeno de vendas Harry Potter foi a criação do Pottermore. O site, lançado em 2011, conta com animações relacionadas à série, bastidores da criação e ebooks e audiobooks disponíveis para compra. Os usuários podem reescrever a história dos livros da série interagindo com a própria autora.

O escritor Paulo Coelho, também observando as mudanças no mercado, tomou uma decisão radical e pirateou seus próprios livros. Obviamente muitos dos contratos com editoras internacionais impediam que o autor disponibilizasse as edições de seus livros em seu blog, mas Paulo Coelho encontrou brechas contratuais e negociou diretamente com alguns players de livros eletrônicos. Exemplos como esses nos levam a repensar o papel do autor na cadeia produtiva do livro.

5.1. Ebook: um dos formatos para o livro digital

Quando pensamos em novas possibilidades de publicação de um livro, imediatamente pensamos no livro digital, o ebook. O conteúdo de um livro escrito em papel pode ser convertido para o meio digital, se tornando um electronic book. Essa simples conversão possibilita que uma obra se torne um arquivo para ser lido em diferentes suportes, como tablets, ereader ou smartphones.

Em 1998, inspirados pelo dispositivo de armazenamento MEMEX, as empresas SoftBook Press e NuvoMedia Inc. lançaram leitores digitais portáteis, com capacidade de armazenar até 5.000 páginas.

O aperfeiçoamento desses ereaders permitiu que chegássemos no ponto em que estamos hoje, onde é possível marcar páginas, fazer anotações, consultar dicionário, controlar luminosidade e brilho, buscar palavras, ajustar tamanho da fonte, criar uma biblioteca pessoal e até mesmo entrar em contato com os autores.

Um dos principais problemas para leitura no computador é a luminosidade emitida pela tela. Esse problema foi solucionado pelos ereaders, que contam com a tecnologia da E-ink (“tinta eletrônica”). Essa tecnologia faz com que a tela do leitor não emita qualquer luminosidade, se assemelhando a página de um livro impresso.

Os formatos mais utilizados no Brasil para livros digitais são o ePub e o PDF. Além deles, também são aceitos formatos como AZW, TXT, PRC, DOC, MOBI, JPEG, HTML, GIF, PNG e BMP.

O ePub é muitas vezes exigido pelas livrarias, como a iBooks, da Apple, para a comercialização de ebooks. A principal vantagem desse formato é que ele é redimensionável, ou seja, o leitor pode ajustar o tamanho da fonte de acordo com seu interesse sem que o livro perca a formatação. Esse formato pode ser diagramado de acordo com o formato da tela, facilitando a leitura mesmo em dispositivos com telas muito pequenas, como smartphones. Já o PDF, apesar de mais conhecido, é estático, o que dificulta a leitura em muitos dos dispositivos móveis. Na imagem em anexo (ANEXO 2, p. 60) é possível observar a diferença na visualização de um mesmo texto em PDF (direita) e ePub (esquerda).

Os livros digitais reduzem custos de armazenamento e distribuição, permitindo que custem de 30% a 50% mais barato do que livros tradicionais. Essa diferença de preço serve como um forte atrativo para o novo mercado.

A posição de liderança de vendas de ebooks ainda é ocupada pelos Estados Unidos, mas já observamos um desenvolvimento no cenário do livro digital no Brasil, como é possível observar no gráfico em anexo (ANEXO 3, p. 61).

Em 2010 surgiu a primeira distribuidora brasileira de ebooks, a Xeriph. Rapidamente grandes editoras fecharam seus contratos de distribuição, como a Companhia das Letras e Zahar. Pouco depois, também em 2010, surge a DLD (distribuidora de livros digitais), formada inicialmente pelo Grupo Editorial Record, Objetiva, Sextante, Rocco e Planeta do Brasil.

Essas distribuidoras digitais tem por objetivo fazer uma ponte entre as editoras e as livrarias, tarefa semelhante à executada pelas distribuidoras de livros físicos. Os ebooks são distribuídos com o chamado DRM (Digital Rights Management), para garantir a proteção do conteúdo contra a pirataria.

Além da distribuição ser feita via web, eliminando os custos de transporte de material, o livro digital põe fim ao problema de encalhe e estocagem. O conteúdo não ocupa espaço físico e pode ser vendido infinitamente, desde que haja a tecnologia necessária para suportar a leitura do arquivo.

A primeira semana de dezembro de 2012 pode ser considerada um marco no mercado de livro digital no país. Nesse período, chegaram ao país três das maiores lojas de livro digital do mundo: Amazon, Kobo e Google. Com o início das vendas dessas gigantes é provável que o mercado seja estimulado, facilitando o acesso a títulos em português e a leitores de qualidade com preço acessível.

5.2. Enhanced Books: os livros enriquecidos

Os *Enhanced Books* são livros enriquecidos com recursos multimídia e interativos pensados de forma a explorar todo o potencial oferecido pelos tablets. Esse modelo de livro encontrou meios de explorar seu potencial em livro infantis, guias de viagem e revistas. Diversos livros foram elaborados diretamente para utilizar o formato, como *The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore*. O livro-aplicativo fez tanto sucesso, que ganhou uma versão impressa pela editora Rocco para os fãs de Lessmore.

Alguns livros foram reeditados para essa “versão aprimorada”, como ocorreu com *Alice no país das maravilhas*, de Lewis Carroll. O *enhanced book* da obra de Carroll utiliza as ilustrações originais do clássico e insere efeitos contemporâneos de animação que também permitem interação com o livro.

A editora Manati lançou uma coleção de clássicos com roteiro e ilustrações de Mariana Massarani para iPad. Em *Chapeuzinho Vermelho*, por exemplo, o leitor pode escolher quem ele quer que seja o narrador da história (vovó, Chapeuzinho Vermelho ou Lobo Mau) ou até mesmo narrá-la ele mesmo. O leitor pode, também, interagir com as ilustrações, colorindo os cenários e vestindo os personagens.

Esse formato de livros tem por objetivo aprimorar a experiência da leitura, e dão ao autor um mundo de novas possibilidades para preencher lacunas deixadas pela escrita.

O livro “Eros & Psique.com.br”, escrito e ilustrado por Guto Lins, ganhou, em 2011, o prêmio Sesc Rio de Fomento à Cultura na categoria Literatura Jovem. A obra é um conjunto que reúne livro e site. Acessando o site Eros e Psique³ o leitor pode utilizar os recursos interativos disponibilizados e escrever casos amorosos, votar nos favoritos e até mesmo construir o retrato falado dos personagens.

³ Disponível em www.erosepsique.com.br. Acessado em: 09/11/2012

5.3. Self-publishing: caminhos para a autopublicação

Como o próprio nome já diz, Self-publishing é o ato de se autopublicar, seja em papel ou em formato eletrônico. Essa opção permite ao autor publicar seu livro sem precisar de uma editora como intermediária. Há muitas plataformas de autopublicação disponíveis, como Smashwords, Perse, Singular Digital e Amazon. “No caso dos ebooks, o processo consiste em você enviar os arquivos de seu livro para serem comercializados com ou sem DRM (depende da plataforma) e em cima das vendas o autor ganha cerca de 70% do valor de capa”.⁴ Essa estratégia acaba funcionando como uma vitrine para novos autores se revelarem para as editoras.

Nesses casos, cabe ao autor desempenhar também as funções de marketing/divulgação, controle de finanças, design, distribuição, conversão.

O autor de thrillers John Locke, conhecido pela série *Donovan Creed* optou pela autopublicação. A opção se revelou acertada quando, em apenas 5 meses, atingiu a marca de 1 milhão de ebooks vendidos na Amazon através do *Kindle Direct Publishing*, serviço que permite que qualquer um publique seu próprio ebook gratuitamente. Aproveitando o sucesso, Locke lançou em 2011 o livro *How I sold 1 million eBooks in 5 months!*, disponível por U\$4,99.

O número de livros digitais vendidos pelo autor supera em mais de 3 vezes o número de exemplares impressos. Essa diferença, é claro, se justifica pelo preço. O consumidor de livros ainda tem uma relação mais restrita com o livro digital. As vendas são impulsionadas pelos preços.

O surgimento do ato de se autopublicar não pode ser datado historicamente, pois é anterior ao sistema funções definidas ao qual hoje estamos acostumados. Em um comércio editorial primitivo, a escrita e a impressão, assim como a venda, se concentravam em uma mesma figura, naquele que possuía uma prensa móvel e, por conseguinte, uma livraria (CHARTIER *apud* SIMONINI, 2011, 39).

Muitos autores optam pelo self-publishing como forma de ganhar visibilidade para, então, serem descobertos por uma editora. Muitos outros escolhem esta opção como forma de fugir das porcentagens cobradas sobre as vendas de sua obra.

⁴ Disponível em <http://www.publishnews.com.br/telas/colunas/detalhes.aspx?id=65671>. Acessado em 06/12/2012

Em uma editora tradicional, o autor ganha, em média, 10% sobre o preço de capa de cada um de seus livros vendidos, uma parcela extremamente pequena. Se autopublicando, o autor pode dar o direcionamento que quiser para a divulgação de seu livro, sem limitações contratuais e das decisões de seu editor.

No caso do livro impresso, o self-publishing exige também que o autor se preocupe com a impressão do material. Nesses casos, a melhor opção costuma ser a impressão por demanda (print on demand – POD). Nesse modelo, o processo de impressão é digital, fazendo com que o autor não precise imprimir milhares de cópias que poderão, ou não, vender. É possível, assim, imprimir um a um os exemplares e, a qualquer momento, imprimir mais sem aumento do custo unitário. Com esse procedimento, elimina-se o risco de sobras e se facilitam reedições.

Um case de sucesso em auto-publicação com impressão por demanda é Eduardo Spohr. O autor, um dos donos do site Jovem Nerd, lançou seu livro *A batalha do apocalipse* e atingiu a marca de 5 mil exemplares vendidos, com divulgação na internet. Ao atingir essa marca, o autor chamou a atenção do Grupo Editorial Record, que publicou o autor pelo Selo Verus, tendo vendido até hoje em torno de 350.000 cópias.

Para ter mais controle sobre o processo de publicação e para aumentar seu lucro (vendendo 100.000 exemplares ela ganharia cerca de 6 vezes mais), a americana Alisa Valdes-Rodriguez deixou a editora St. Martin's Press para se autopublicar⁵. Para isso, assumiu todas as tarefas do processo de publicação do terceiro livro de sua série *The dirty girls social club*, desde design de capa, até formatação para ebook.

Diversos fatores fazem com que a autopublicação valha a pena: direito de posse do criador, royalties mais altos e estruturas e processos flexíveis na confecção de um livro. Além disso, as possibilidades de comercialização do livro online, mídias sociais e novas tecnologias, como o print-on-demand, criam muitas novas oportunidades para autores desafiarem a tradicional cadeia de valor. (DEMARCO, 2011)

⁵ Disponível em <http://publishingperspectives.com/2011/02/self-publishing-the-tricks-of-the-trade/>. Acessado em 03/11/2012

5.4. Blogs: o volumen da Era Digital

Ainda hoje quando se fala em narrativa digital o que imediatamente vem a mente são os blogs, ferramenta já foi explorada a exaustão. Os blogs são um dos recursos mais básicos da internet usado por autores para sua publicação. Sua estrutura, baseada no hipertexto, permite que diferentes conteúdos sejam agregados em um mesmo post. Assim começou a se desenvolver uma prática de transmissão de informações conteúdo de forma fragmentada, próprias do ambiente digital. Ainda assim, os blogs tem por tradição seguir um padrão similar ao dos livros impressos, com estrutura linear semelhante a de um livro.

A Singular Digital e a BlogBooks, por exemplo, oferecem um serviço de autopublicação que transforma o conteúdo publicado em forma de blog em um livro. O serviço tem feito sucesso, em parte graças aos próprios blogueiros, já familiarizados com o modelo digital e bons marketeiros.

Muitos autores estão publicando seu conteúdo diretamente na internet, para depois lançar a versão impressa. A editora Intrínseca já lança muitos de seus títulos primeiramente na versão digital, para só posteriormente disponibilizar para as livrarias os livros físicos.

5.5. O dilema entre copyright e copyleft

No século XVII o conceito de copyright já regia a função autor, mesmo que ainda sem uma legislação consolidada. Inicialmente o conceito de right in copies estava associado diretamente à posse sobre o livro físico, sobre o manuscrito da obra devidamente registrado.

“Durante o século XVIII todo um trabalho foi feito para desmaterializar essa propriedade, para fazer com que ela se exercesse não sobre um objeto no qual se encontra um texto, mas sobre o próprio texto.” (CHARTIER, 1998, 67) A atual revolução eletrônica nada mais é do que uma extensão dessa desmaterialização da obra, na qual o direito de propriedade independe do suporte.

Nos dias atuais, ao escrever uma obra, o autor pode atribuir uma licença Copyright ou Copyleft às suas obras. A escolha de uma dessas licenças vai definir a forma que o conteúdo poderá ser utilizado.

No Copyright o autor tem todos os direitos sobre sua obra. Essa licença impede que uma obra seja integral ou parcialmente copiada por pessoas não autorizadas. As obras assim categorizadas não podem ser modificadas, alteradas ou distribuídas sem uma autorização do autor.

Já o Copyleft retira as barreiras impostas pelo Copyright. Esse dispositivo legal, conhecido também como Creative Commons, ajuda na segurança do autor em relação ao conteúdo criado e distribuído na internet, utilizando-se dos mesmos preceitos e filosofia do Código Aberto ou Software Livre.

A licença tem por objetivo garantir o direito de cópia e distribuição de uma obra, permitindo a livre circulação de conteúdo intelectual. A única exigência é a de que, caso haja alguma modificação na obra original, criando uma nova obra, a licença deverá sempre se manter a mesma. Essa licença foi a forma encontrada pelos autores para estimular o aperfeiçoamento e a propagação do trabalho, estimulando o compartilhamento do conhecimento.

5.6. Crowdfunding

Até a consolidação do mercado editorial, os autores utilizavam diferentes meios para vender suas obras. Benjamin Costallat não tinha medo de falar abertamente da literatura como negócio. Produzia obras consideradas comerciais e sensacionalistas e seu primeiro romance, *Mademoiselle Cinema* (1924), vendeu, pelo menos, 25 mil exemplares nas três primeiras edições no ano de seu lançamento. O autor chegou a abrir sua editora e, se tornando seu próprio editor, percebeu que ganharia muito mais dinheiro do que se contasse somente com os direitos autorais. Costallat mergulhou fundo no mercado, se especializando em todos os estágios da cadeia produtiva de um livro.

Ao perceber um potencial do livro como mercadoria, Monteiro Lobato fechou acordos de venda consignada dos livros de sua editora com diversas casas comerciais. O editor mandava os livros e, caso vendesse algum, o comerciante ganharia uma porcentagem sobre a venda. Se não vendesse, poderia mandar de volta para a editora. O

escritor, jornalista e editor superou várias falências e lutou pela resistência de um mercado nacional mais agressivo.

Outros autores já optaram, no passado, por métodos alternativos para alavancar seus projetos por meio de listas de subscrição. Manuel Antônio de Almeida, por exemplo, buscou pessoas dispostas a financiar seus projetos. Esse método é utilizado até hoje, sendo chamado atualmente de *crowdfunding* (financiamento público).

Crowdfunding descreve o esforço coletivo de indivíduos que, geralmente através da Internet, apoiam esforços iniciados por outras pessoas ou organizações. O método é utilizado em apoio de uma ampla variedade de atividades, incluindo jornalismo cidadão, apoio de artistas por fãs, campanhas políticas, produção literária e pesquisa científica. Ao doar uma quantia para um projeto, o colaborador recebe regalias de acordo com a faixa de valor, podendo variar entre livros, autógrafos e, em alguns casos, até encontros com o responsável pelo projeto.

A plataforma *Unglue.it*, lançada em maio de 2012, usa o método de crowdfunding para permitir o lançamento de obras existentes em edições eletrônicas gratuitas. Os detentores dos direitos autorais da obra podem especificar a quantidade da qual precisam e o tempo em que eles esperam alcançar seu objetivo.

Os usuários do *Unglue.it* podem votar para adicionar livros a uma "lista de desejos" coletivos, para incentivar os detentores de direitos a oferecer seus trabalhos para o projeto (a lista atual inclui, por exemplo, títulos de Douglas Adams e J.R.R. Tolkien).

Em uma conferência em Cambridge, Inglaterra, em junho de 2012, o Projeto *World Oral Literature*, um coletivo dedicado a mapear e preservar ameaçadas tradições linguísticas, anunciou o sucesso de um esforço de recuperação. O estudo "Literatura Oral na África" (Oxford University Press, 1970), considerado um clássico na disciplina, mas há muito tempo fora de impressão, foi relançado em uma edição ampliada pelo *Open Book Publishers*, instituição sem fins lucrativos. Além das versões de impressão normais, o livro, juntamente com as fotos e gravações de campo, serão disponibilizados em formato eletrônico gratuitamente, graças à *Unglue.it*.

A espanhola *Libros.com* apresenta seu *crowdfunding* da seguinte forma: Descubra seu próximo livro favorito. Ajude a publicar novos livros através de nossa plataforma de

crowdfunding editorial.” Na plataforma, além de contribuir para novos projetos você pode criar uma biblioteca, escrever resenhas e avaliar os livros que leu.

No Brasil, temos o exemplo do *crowdfunding* Catarse. O desenhista Rafael Coutinho, por exemplo, conseguiu mais de R\$36.000 para financiar a segunda temporada da série “Beijo Adolescente”. Já o quadrinista Lourenço Mutarelli ultrapassou R\$44.000 para seu projeto “Os Sketchbooks de Lourenço Mutarelli”.

6. COMO ELE SE DIVULGA?

Após ter compreendido todos os estágios da publicação de um livro, passando pela produção de conteúdo, escolha do suporte e pela plataforma de publicação, o autor deve decidir as estratégias que irá adotar para ganhar visibilidade e se destacar em um mercado infinito de lançamentos.

Como o autor pode aparecer e obter um resultado concreto em vendas que justifiquem um investimento pessoal ou de uma editora em sua publicação? Em primeiro lugar, o autor deve saber o diferencial de seu livro, o que a destaca frente às outras obras do mesmo gênero. Conhecendo seu público o autor saberá como se posicionar e quais medidas adotar para alavancar as vendas.

O segundo ponto fundamental pode ser resumido em uma palavra: comunicação. O autor conectado e com uma boa rede tem muito mais chances de ser bem-sucedido do que alguém que não dialoga com seus leitores em potencial.

Considerando que, na etapa da publicação, o autor já deve conhecer seu público, cabe a ele decidir qual caminho seguir para se fazer visível. As opções são muitas e variam desde o uso de redes sociais, como Twitter e Facebook, até a compra de espaços pagos para anúncios em sites e jornais.

Avaliaremos, agora, alguns dos métodos que o autor pode usar para melhor se projetar.

6.1. Bibliotecas e livrarias digitais

A ambição da construção de uma biblioteca que pudesse conter todos os livros e textos do mundo existe desde os tempos de Alexandria. Esse sonho da biblioteca universal, até então totalmente impensável, se torna possível com o texto eletrônico, sem que, para isso, fosse necessário reunir todos os títulos em um mesmo lugar.

A biblioteca eletrônica resgata a prática da leitura no espaço doméstico e privado, oposta ao ambiente da biblioteca tradicional.

As bibliotecas digitais são semelhantes às livrarias, porém seu objetivo final não é a venda. Essas bibliotecas reúnem uma coleção pública ou privada de livros e

documentos eletrônicos para consulta. No Brasil, a eBooksBrasil.org e a Biblioteca Virtual do Estudante Brasileiro foram os pioneiros.

Ednei Procópio, em *O livro na era digital*, expõe algumas das vantagens das bibliotecas digitais, como: acesso sem interrupção, possibilidade de uso dos mesmos dispositivos de direitos de propriedade dos livros impressos (DRM), possibilidade de adicionar mais títulos ao acervo já criado, sem a necessidade de investimentos em espaço físico, infraestrutura ou dispêndio operacional com funcionários, pesquisa de palavras em um livro ou em uma coleção inteira de livros.

Além disso, as bibliotecas digitais são a solução mais adequada para atender a alunos de cursos à distância, ou iniciativas de Inclusão Digital, que necessitam de acesso a uma biblioteca completa.

Grande parte das livrarias físicas já adotaram sistemas de busca de livros eficientes, nos quais o leitor/cliente pode verificar a disponibilidade do livro desejado antes mesmo de sair de casa. Com as livrarias digitais a situação fica ainda melhor: o acervo completo está sempre disponível. O leitor pode comprar o livro sem sair de casa e ter acesso ao conteúdo imediatamente.

A livraria Amazon criou um serviço para permitir busca de palavras-chaves em um livro digital antes da compra a obra. No programa Look Inside The Book o leitor pode acessar amostras do livro, buscar títulos com temas semelhantes, visualizar páginas aleatórias e, também, buscar de referências específicas.

Na Era Digital, a exposição em prateleiras em lojas físicas não é mais uma opção e, para o autor, contar com a divulgação espontânea da livraria digital pode não ser o bastante. Nesses casos, existem algumas estratégias: uma delas é a compra de espaço para inserir anúncios do livro em sites e newsletters, por exemplo. Essa opção exige que o autor tenha o dinheiro necessário para o investimento, normalmente alto, e conhecimentos avançados de marketing para, ao escolher onde anunciar e o tempo de veiculação, ser capaz obter um bom retorno.

Outra possibilidade é investir em promoções. Essa opção pode variar de intensidade, de acordo com os objetivos do autor. Em alguns casos, apenas um desconto pontual de 10% pode servir como estímulo para alavancar as vendas. Em outros, as medidas precisam ser mais drásticas.

Em sites como a Amazon, Google e Apple, uma lista de mais vendidos possui um poder considerável. E nessas livrarias, a compra por impulso representa uma parcela grande das vendas, ou seja, ter seu livro em uma boa colocação pode garantir vendas maiores. Mas como conseguir isso?

Existem casos interessantes de pessoas que, usando um pouco de estratégia associada a esperteza, conseguiram um bom posicionamento em grandes livrarias digitais. Essas lojas, em sua grande maioria, permitem que o autor escolha o preço pelo qual quer que seu livro seja vendido. Ao escolher um preço extremamente baixo, o autor impulsiona as vendas, melhorando o ranqueamento de seu livro. Depois de atingir a posição desejada, ele pode aumentar o preço e, ainda assim, manter as vendas altas.

6.2. Da página à tela: preservação e arquivção

A literatura impressa desenvolveu, ao longo dos anos mecanismos, de preservação e arquivção. Livro com capa dura e impressos em papel de boa qualidade podem durar por anos e podem ser facilmente reimpressos. A literatura eletrônica ainda não possui esses recursos, tendo uma vida útil pautada na tecnologia. Em uma década ou menos uma obra pode ser impossível de ser reproduzida, por uso de programas que se tornaram obsoletos ou que migraram para novas versões mais avançadas.

A Organização Literatura Eletrônica (ELO) criou uma Iniciativa de Preservação, Arquivção e Divulgação (PAD) para ajudar com essa questão. A organização busca coletar obras eletrônicas de alta qualidade e difundi-las entre um público mais amplo, tornando-as acessíveis em formatos multiplataforma.

O ensaio *Acid-Free Bits*, de Nick Montfort e Noah Wardrip-Fruin, é parte da iniciativa PAD, comissionada pela ELO. Nele, os autores oferecem conselhos aos autores para criar uma literatura eletrônica duradoura. Seguindo algumas orientações básicas, o autor evita investir tempo e recursos em obras que em pouco tempo poderão não estar mais disponíveis.

Outras propostas como o “Born-Again Bits” sugerem o uso ou a migração de obras eletrônicas para a linguagem XML (Linguagem de Marcação Expansível), partindo da ideia de que a linguagem continuará sendo a mais sólida na Web.

Esses métodos de preservação tentam garantir maiores possibilidades de preservação e arquivagem de obras de literatura eletrônica e devem ser levados em conta por autores que estão entrando nesse meio. É preciso compreender as implicações da transição da página para a tela.

7. CONCLUSÃO

Dos diversos instrumentos utilizados pelo homem, o mais espetacular é sem dúvida, o livro. Os demais são extensões de seu corpo. [...] O livro, porém, é outra coisa: o livro é uma extensão da memória e da imaginação. (BORGES, Jorge Luis, 1985, 5)

Se considerarmos o livro, como afirmou Borges, como uma extensão de substantivos tão abstratos como memória e imaginação, compreenderemos que o livro também pode extrapolar as limitações concretas impostas pelas folhas de papel. Cabe ao autor romper com essa estrutura.

Como uma das consequência desse rompimento, as práticas de escrita continuam a evoluir em um ritmo muito acelerado, tornando difícil acompanhar a mudança da mídia impressa para a mídia eletrônica. A evolução tecnológica propicia o desenvolvimento de novos softwares e novas possibilidades de criação textual sem fim.

O autor, antes reproduzidor da palavra divina, considerado um mero reproduzidor de conteúdo, dá lugar ao autor multifacetado, criador original e proprietário de sua obra. O ofício do escritor deixa de estar limitado ao ato da escrita e se expande para áreas como administração, marketing e edição.

Com o livro eletrônico muda a relação do autor com o texto. Na era da pena, os gestos corporais do escritor influenciavam diretamente em sua grafia. A mediação do teclado com a máquina de escrever e, posteriormente, com o computador muda a relação física do autor com seu texto.

Além do autor, muda também a relação do leitor. Antes, o códex exigia um comportamento específico para ser lido. É necessário colocá-lo sobre uma mesa ou segurá-lo, enquanto vira suas páginas. Ao passar para a tela, o texto se distancia do leitor, em uma relação não mais corporal.

Essa análise de novas formas de criação literária utilizando o meio eletrônico está longe de ser definitiva. Mas serve para revelar a extensão da diversidade do campo, que exige um novo direcionamento de olhar dos críticos que há muito tempo tem focado na literatura impressa. O primeiro passo para entender os novos desafios é começarmos a “pensar digital”.

Devemos compreender e incorporar profundamente as tradições desenvolvidas com a literatura impressa e, a elas, incorporar os recursos possibilitados pela mídia em rede, entendendo suas especificidades e sua aplicabilidade.

Traçamos, nos últimos capítulos, um painel dos desafios pelos quais estão passando os autores da geração anterior, frente à necessidade de mudança de papel. Em paralelo, analisamos também os novos autores, que já começaram a produzir tendo a sua disposição uma infinidade de possibilidades de escrita, publicação e divulgação que devem ser exploradas, caso queiram se diferenciar.

O objetivo deste estudo é retratar as mudanças mais complexas na função do autor frente às novas tecnologias e criar, também, um mapeamento de ferramentas e estratégias para serem aplicadas pelo escritor na Era Digital.

A pesquisa para a monografia foi feita durante meu período de estágio na área de marketing da Xeriph, distribuidora de *ebooks*, e Gato Sabido, primeira livraria digital do Brasil. Nesse período pude trocar informações e observar, de dentro do mercado, o posicionamento adotado por livreiros, editores e escritores com relação às mudanças.

A imersão no mundo dos livros digitais estimulou minha reflexão sobre as demandas da indústria editorial e as características necessárias para a consolidação desse autor digital.

Estamos passando por um momento de transição, em que as direções a seguir ainda não são claras. Como no *Livro de Areia*, de Borges, nos perguntamos: por quantos caminhos diferentes podemos percorrer? E só existe uma resposta possível. Infinitos. Cabe ao autor saber explorá-los.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. Tradução: Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BEIGUELMAN, Giselle. **O Livro Depois do Livro**. São Paulo: Editora Peirópolis, 2003.

BORGES, Jorge Luis. **Ficciones**. Buenos Aires: Emecé Editores, 1969.

_____. **Cinco visões pessoais**. Brasília: Editora da UnB, 1985.

CAMPOS, Simone Silva. **O e-book e além: projeções e implicações para autores, editoras e para a leitura no Brasil**. Orientador: Prof. Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 2009. 77p. Monografia. (Graduação em Comunicação Social – Produção Editorial).

CORTAZAR, Julio. **O jogo da amarelinha**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1989.

COSTA, Cristiane. **Novas estratégias narrativas nos meios digitais**. In Deslocamentos críticos. São Paulo: Babel/Itaú Cultural, 2011

_____. **Pena de aluguel: escritores jornalistas no Brasil, 1904-2004**. Companhia das Letras, 2005.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. Tradução de Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Unesp, 1998.

_____. A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII (1994). Tradução de Mary Del Priori. Brasília: Universidade de Brasília, 1999.

FELINTO, Erick. **Think different: estilos de vida digitais e a cibercultura como expressão cultural***

FITZPATRICK, Kathleen. **The anxiety of obsolescence**. Tennessee: Vanderbilt University Press, 2006.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Lisboa: Vega, 1992.

HAYLES, N. Katherine. **Literatura Eletrônica: Novos horizontes para o literário**. São Paulo: Global Editora, 2009

LANDOW, George P. **Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios em la era de la globalización**. Espanha: Paidós Comunicación, 2009.

LANDOW, George. P. **Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1992.

Lemos, André. **@re_vira_volta. Uma experiência em Twitteratura**. Porto Alegre: Ed. Simplissimo, 2010.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Estados Unidos: The MIT Press, 2001

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradutores Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez . São Paulo: Unesp, 2003.

PAVICH, Milorad. **O Dicionário Kazar**. Edição feminina Trad. Herbert Daniel. São Paulo: Marco Zero, 1989.

PROCÓPIO, Ednei. **O livro na era digital**: o mercado editorial e as mídias digitais. São Paulo: Giz Editorial, 2010.

RALEY, Rita. **Walk This Way – Mobile Narratives as Composed Experience**. In: *Beyond the Screen: Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genre*. New Jersey: Transaction Publishers, 2010.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. **Leituras de Nós: ciberespaço e literatura**. São Paulo: Itáu Cultural, 2003.

SIMONINI, Beatriz. **Uma análise do novo papel do autor e da relação com a obra literária diante do self-publishing e do comércio de livros digitais**. Orientadora: Prof. Dra. Cristiane Costa. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 2011. 63p. Monografia. (Graduação em Comunicação Social – Produção Editorial).

SOUZA FREITAS, Daniele e OSVALDO PACHECO, Renan. **Twitteratura: a arte de escrever em até 140 caracteres**. Orientador: Prof. Cláudia Espíndola Gomes. Santa Catarina: UNISUL, 2011. 72p. Monografia. (Graduação em Letras Português/Inglês)

TORRES, Rui; BAIRON, Sérgio. **Cibertextualidades 03**. Portugal: CECLICO – Centro de estudos culturais, da linguagem e do comportamento: Universidade Fernando Pessoa, 2009.

WARDRIP-FRUIN, Noah. **Expressive processing**: digital fictions, computer games, and software studies. Estados Unidos: The MIT Press, 2009.

WANDELLI, Raquel. **Dicionário de areia: o labirinto hipertextual**. In: *Epílogos y prólogos para un fin de siglo*. Buenos Aires: Centro Argentino de Investigadores de Arte, 1999.

WANDELLI, Rachel. **Reconstituição do Corpo nas Narrativas Hipertextuais**. Orientador: Prof. Alckmar Luiz dos Santos. Florianópolis: UFSC, 2000. 255p. Dissertação (Mestrado em Teoria Literária).

WEBSITES

BARBOSA MARTINS, Poliana. **LITERATURA ELETRÔNICA: Um ensaio aproximativo**. Disponível em <<http://www.hipertextus.net/volume4/Poliana-Barbosa-Martins-OLIVEIRA.pdf>>. Acessado em: 07/10/2012

BENSIMON, Carol. **Crowd funding literário**. Disponível em <<http://www.blogdacompanhia.com.br/2012/08/crowd-funding-literario/>>. Acessado em 16/11/2012.

BOSCO, Francisco. **Roth e a Wikipédia**. Disponível em <<http://oglobo.globo.com/cultura/roth-a-wikipedia-6129149>>. Acessado em: 19/10/2012

CABETE, Camila. **A Ameaça do Self Publishing**. Disponível em <<http://www.publishnews.com.br/telas/colunas/detalhes.aspx?id=62380>>. Acessado em 11/10/2012

_____. **As Diferenças entre um ePub e um PDF...O retorno...** Disponível em <<http://www.publishnews.com.br/telas/colunas/detalhes.aspx?id=65671>>. Acessado em 06/12/2012.

CARRENHO, Carlo. **O mercado do livro digital no Brasil por Carlo Carrenho – Presentation Transcript. Primavera dos Livros**. 22 out. 2010. Disponível em <<http://www.slideshare.net/carrenho/o-mercado-do-livro-digital-no-brasil>>. Acessado em 20/10/2011.

CAVALHEIRO, Juciane dos Santos. **A concepção do autor em Bakhtin, Barthes e Foucault.** Disponível em

<<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/signum/article/view/3042>>. Acessado em 20/01/2013

COOVER, Robert. **The end of books.** Disponível em

<<http://www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html>>. Acessado em 04/08/2012

COOVER, Robert. **Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age.** Disponível em

<http://nickm.com/vox/golden_age.html>. Acessado em 05/08/2012

DEMARCO, Amanda. **German Self-Publishing, Where Innovation Meets Angst**

Disponível em: <<http://publishingperspectives.com/2011/08/german-self-publishing-innovation-angst/>>. Acessado em 04/01/2013.

MELO, Eduardo. **Em 6 meses, catálogo de eBooks em português salta de 11 para 16 mil título.** Disponível em <<http://ebookpress.wordpress.com/2012/08/21/em-6-meses-catalogo-de-ebooks-em-portugues-salta-de-11-para-16-mil-titulos/>>. Acessado em 06/12/2012.

MONTEIRO, Pedro. **Story, interrupted: why we need new approaches to digital narrative.** Disponível em

<<http://www.niemanstoryboard.org/2011/09/08/story-interrupted-why-we-need-new-approaches-to-digital-narrative/>>. Acessado em 14/11/2012

STRICKLAND, Stephanie. **Born Digital: A poet in the forefront of the field explores what is—and is not—electronic literature.** Disponível em

<<http://www.poetryfoundation.org/article/182942>>. Acessado em: 26/09/2012

VERSTEEGH, Adrian. **Digital Digest: Crowdfunding for the Literary Set.**

Disponível em:

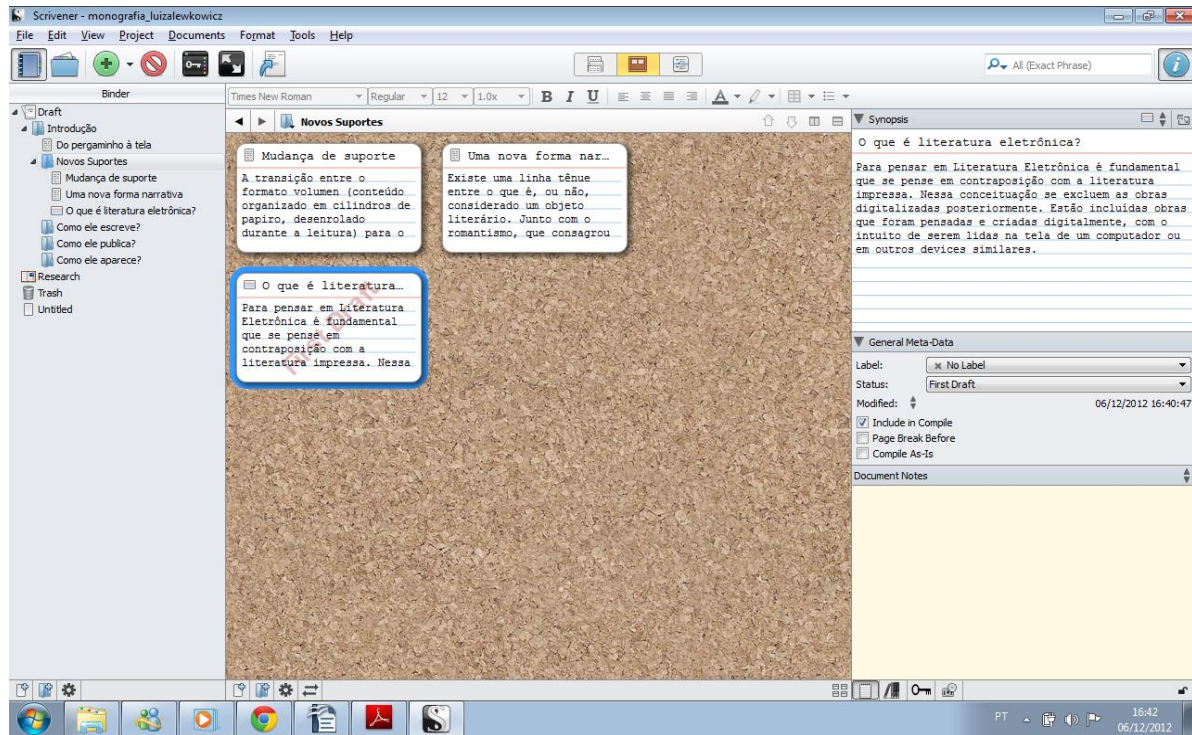
<http://www.pw.org/content/digital_digest_crowdfunding_for_the_literary_set?cmnt_al=1>. Acessado em 16/11/2012.

@author: Connecting Readers and Writers. Disponível em <http://www.amazon.com/gp/feature.html?ie=UTF8&docId=1000714331>. Acessado em: 17/09/2012

Crowdfunding editorial. Disponível em:

<<http://www.falsaria.com/blog/libros-com-y-el-crowdfunding-editorial/>>. Acessado em 16/11/2012.

ANEXO 1. O PAINEL DO SCRIVENER



ANEXO 2. AS DIFERENÇAS ENTRE UM EPUB E UM PDF

É este o chamado?, inquiri em voz alta, aproximando minha musa *Blatella* às ictíicas faces de Yorick, que flutuou até ela do fundo do aquário.

As manifestações transcendentais de meus pensamentos se mantiveram opacas, em silêncio. O medo pairava sobre mim novamente, “*Vade retro*, maldi-

interrompida

77

Mas a loucura era tão consciente que acreditei que ela, a sasmurbaia, era minha amiga.

Talvez fosse minha mãe, encarnada naquele vegetal, querendo se comunicar comigo.

No ponto mais profundo do meu ser, mesmo sem querer acreditar, tinha a estranha sensação de estar meu caminho sem volta.

Na mesma madrugada apareceram dezenas de mulheres nuas nas janelas de cada apartamento do prédio em frente ao mar.

Ea fiquei excitado vendo aquelas mulheres, lindas, se exibindo simultaneamente. Não passava pela minha cabeça que aquilo pudesse ser um delírio. Tanto que resolvi me masturbar e, de maneira imprudente, me depensei na janela para exibir meu pau, duro como um mochoiro, pronto para espacar putas nulas como se fosse fogo de artifício.

Estava realmente muito perto de ser um louco e mágico.

Construí um estrodo coerente para fundar minhas percepções, criando um vínculo qualquer que me fizesse cret, cada vez mais, naquela loucura.

Pelo manhã, logo aos primeiros raios de luz do sétimo dia, notei que as mulheres haviam saído e era substituído por outros seus maridos, armados com fuzis e pistolas para me acertar.

A última imagem do delírio impresso na minha memória foi que eles, os maridos nervosos, apontavam suas armas para mim.

Ea, sentido que estava na mira, por puro reflexo, atirei-me ao chão da sala num gesto cinematográfico, como um ídolo numa cena de impetuosa fuga silenciosa.

Sentia um perigo palpável. Só não percebia que eu era a única ameaça existente.

Estava completamente enloquecido.

Talvez descesse trócor.

Topava qualquer coisa, mesmo levar tiro daquele bando de coxas trócor.

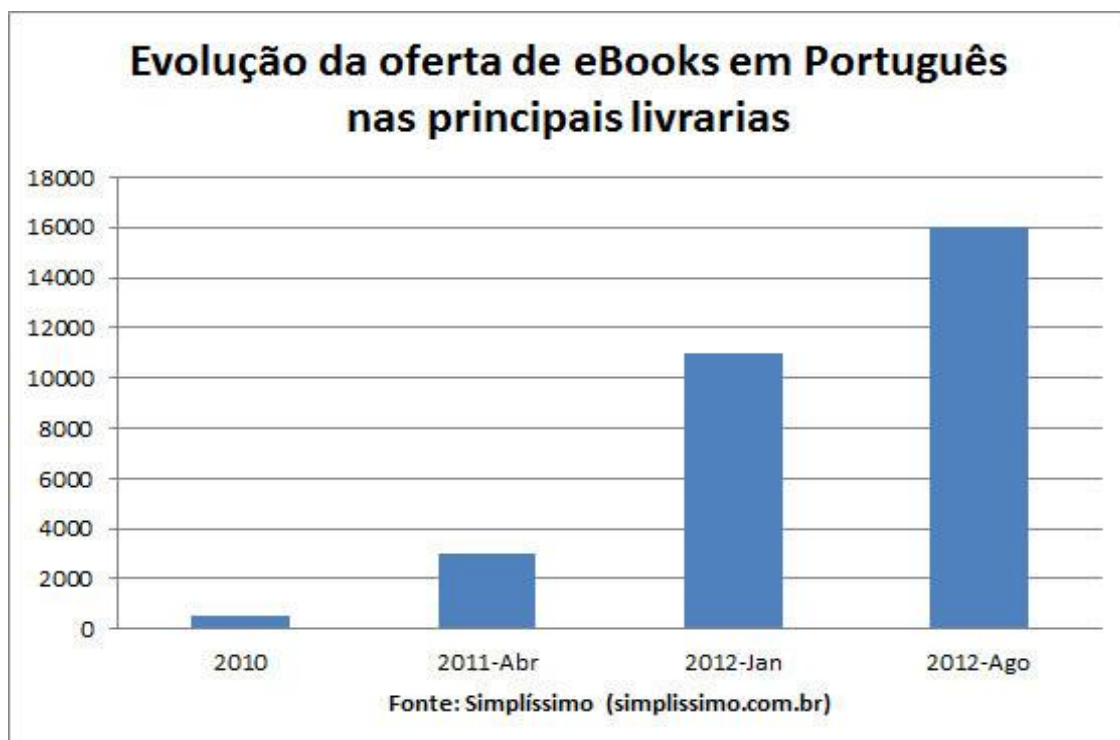
Fiquei sem me levantar durante horas a fio, até escurecer novamente. Depois rassteji como um soldado pela sala em direção à cozinha vazia, que era onde guardava meu arsenal de drogas e bebidas.

Fonte: CABETE, 2011. Disponível em

<<http://www.publishnews.com.br/telas/colunas/detalhes.aspx?id=65671>>.

Acessado em 06/12/2012.

ANEXO 3. A EVOLUÇÃO DA OFERTA DE EBOOKS



Fonte: MELO, 2012. Disponível em

<http://ebookpress.wordpress.com/2012/08/21/em-6-meses-catalogo-de-ebooks-em-portugues-salta-de-11-para-16-mil-titulos/>.

Acessado em 06/12/2012.