

**SIGNO SIGNO SIGNO SIGNO SIGNO SIGNO SIGNO SIGNO SIGNO SIGNO****O CIBERLEITOR INFANTO-JUVENIL: IDENTIDADE E LITERATURA DIGITAL<sup>1</sup>***Edgar Roberto Kirchof<sup>2</sup>**Simone Assumpção<sup>3</sup>***RESUMO**

O presente artigo discute a questão da identidade do leitor de literatura infanto-juvenil, sendo que a principal questão se refere a possíveis deslocamentos da identidade do leitor de acordo com deslocamentos quanto ao suporte da escrita. Inicialmente, discute-se a questão da identidade do leitor sob um ponto de vista dos Estudos Culturais, sob o argumento de que se trata de uma categoria em permanente construção e transformação ao longo da história. Em seguida, apresenta-se um panorama acerca das relações possíveis entre a literatura em suporte impresso e em suporte eletrônico, com ênfase nos principais deslocamentos ocorridos quanto à leitura em ambiente virtual. Por fim, realiza-se a análise dos processos de leitura implicados em alguns poemas eletrônicos produzidos por Sérgio Caparelli e Ana Cláudia Gruszynski, adaptados a partir da obra *Poesia Visual*, originalmente produzida em suporte impresso e publicada no ano de 2000 pela Editora Global.

**Palavras-chave:** Literatura digital. Literatura infanto-juvenil. Identidade de leitor.

**O SUPORTE DA ESCRITA E AS IDENTIDADES DO LEITOR**

O presente artigo insere-se no contexto de uma pesquisa ampla cujo principal problema refere-se à questão da leitura a partir das formas recentes da literatura que emerge no ciberespaço – aqui denominadas sob o conceito amplo de *literatura eletrônica* –, realizada por crianças e adolescentes, na medida em

que tais práticas passam a atuar sobre a constituição de novas identidades ligadas à categoria do leitor infanto-juvenil. As transformações pelas quais tem passado a escrita, tanto no que diz respeito à sua forma significativa quanto de significado, atuam diretamente sobre a identidade daquilo que se convencionou chamar de *leitor*.

Para citar apenas um exemplo, entre outros possíveis, a partir do final do século XVII e início do século XVIII, o livro literário se torna mais popular do que livros religiosos ou edificantes. A partir de então, seu fácil acesso a um público cada vez mais secularizado e menos erudito fez com que surgisse uma nova categoria social, o *grande público leitor* (Hauser: 2000, p. 538). Tal fenômeno de replicação em larga escala, ligado, aparentemente, apenas ao suporte da escrita, acaba gerando consequências também para a identidade do leitor, que adquire características específicas, inexistentes anteriormente ao século XVIII: com a popularização da literatura e sua crescente adaptação a esse público pouco iniciado – se comparado com o público anterior, formado por elites da aristocracia e do clero –, desenvolve-se aquilo que Hauser (2000, p. 541) denominou de “um novo antagonismo, uma tensão entre a literatura da elite culta e a do público leitor em geral”. Assim sendo, é possível afirmar que o século XVIII vivencia a emergência de duas novas identidades de leitor, um assim chamado *leitor erudito*, de um lado, e um *leitor comum*, de outro, para permanecermos com os conceitos sugeridos por Arnold Hauser.

A identidade do *leitor*, como se pode perceber, é uma construção histórica permanente, marcada fortemente pelo artefato *livro*. Se, antes da Revolução Industrial, o livro era visto como uma relíquia na qual estavam depositados todos os saberes da humanidade, a partir do século XVIII, ele se transforma em um produto de consumo e, enquanto tal, adquire um caráter paradoxal: de um lado, continua representando o veículo mais legítimo para o conhecimento e o saber. De outro lado, contudo, deve se tornar menos complexo, mais palatável para um público não tão afeito a recursos estilísticos que demandem grande esforço para a fruição. Em um termo, o livro deve se tornar mais “popular”, de modo que possa ser fruído por um número cada vez maior de leitores/consumidores, ao mesmo tempo em que deve manter sua aura.

No que diz respeito especificamente à questão da identidade do leitor, como nos alerta Bellei (2002), a tradição em torno do livro levou à concepção do autor enquanto um mestre cultuado como o detentor de palavras carregadas de valor, enquanto o leitor foi sendo construído, semanticamente, como um aprendiz, uma figura subordinada ao primeiro. É interessante notar que essa concepção se mantém mesmo após o século XVIII, quando o livro impresso se torna um produto mais acessível a uma larga camada da população, sendo que essa concepção se fortalece ainda mais com a emergência de uma identidade até então secundária, a saber, o *crítico literário*. Desde então, este se estabelece como o mediador qualificado entre autor e leitor, encarregado de *traduzir* ou *explicar*, para leitores supostamente incautos, significados ocultos e sutilezas estilísticas criadas pela mente “privilegiada” do autor/erudito/detentor do saber legítimo.

Com o advento e a rápida popularização das tecnologias digitais, a partir da década de 90 do século XX – principalmente com o surgimento da internet –, o *livro*, enquanto uma materialidade impressa em papel, passa por um processo de desmaterialização até então não vivenciado em nossa cultura. Assim como no caso da replicação em larga escala, no século XVIII (que se tornou possível devido à Revolução Industrial), também no caso do surgimento do ciberespaço (que se tornou possível devido às Tecnologias Digitais), não se trata apenas de uma mudança quanto ao suporte da escrita: esse acontecimento acarreta deslocamentos quanto aos sentidos construídos e projetados sobre o próprio livro, enquanto artefato cultural, mas também e principalmente sobre as identidades que lhe são adjacentes, desde o autor, o crítico, o editor, o livreiro e, no caso específico desta pesquisa, o *leitor*.

Para levantar apenas algumas das questões envolvidas nesse processo, pode-se iniciar perguntando pelo futuro dos editores frente ao universo do ciberespaço, cada vez mais dominado por blogs, nos quais *qualquer indivíduo se torna um autor potencial*. Do mesmo modo, deve-se perguntar pelo papel do *crítico*, uma vez que, para postar um texto literário na internet, basta estar conectado, sendo que o seu valor ou qualidade estética parece depender muito mais do número de acessos e de comentários ao blog do que propriamente de algum tipo de análise ou crítica especializada. No que diz respeito à identidade do

*leitor*, existe a suspeita, por parte de inúmeros pesquisadores da área (entre outros, Landow: 2006), de que, talvez, a desmaterialização do suporte impresso leve ao enfraquecimento da dicotomia até então prevalecente entre a representação do autor enquanto o detentor do conhecimento legítimo, de um lado, e do leitor enquanto um mero aprendiz, de outro.

Não é intenção do presente artigo apresentar um panorama sobre a história do livro e da leitura, em sua relação com a formação de novas identidades de leitores.<sup>4</sup> Antes, pretende-se discutir em que medida as alterações a que a literatura contemporânea tem sido submetida a partir do desenvolvimento da tecnologia digital são capazes de criar alguns deslocamentos quanto à identidade do leitor infanto-juvenil, permitindo, talvez, que se fale de uma nova categoria de leitor, uma identidade ainda em formação, a saber, o *ciberleitor*.

## **A LITERATURA NO CIBERESPAÇO**

Pode-se falar de um processo contínuo de aproximação da literatura a outras linguagens não-verbais desde as vanguardas europeias, no final do século XIX e início do século XX. Os experimentos visuais realizados por Mallarmé, por exemplo, e principalmente por Apollinaire, apontam para uma tendência a questionar o logocentrismo predominante em nossa cultura, integrando a linguagem escrita a outros sistemas semióticos. No século XX, várias tendências literárias seguiram nessa mesma direção, como o concretismo, o neoconcretismo, além de experimentos realizados em prosa, cujo exemplo mais significativo, no Brasil, talvez seja *Avalovara*, de Osman Lins. Nas últimas décadas, o desenvolvimento do computador como meio tecnológico tem levado escritores a explorar também as possibilidades do ciberespaço como ambiente diferenciado para a experimentação literária.

Nesse contexto, é importante destacar, inicialmente, que existem muitas maneiras de um texto impresso migrar para o meio eletrônico, e o modo como isso ocorre ainda não goza de consenso entre pesquisadores da área. Uma das sistematizações possíveis foi sugerida por Yoo (2007, p. 15), que acredita

existirem cinco modos diferentes para o texto literário se manifestar no ciberespaço: em primeiro lugar, existe a mera *literatura digitalizada*, que corresponde a textos que foram produzidos para o suporte impresso e, em seguida, disponibilizados em ambiente digital. Esse tipo de texto – como os clássicos que se encontram hoje disponíveis para acesso na rede – praticamente não faz uso de recursos típicos da linguagem eletrônica. De modo semelhante, há textos que, embora tenham sido produzidos a partir de recursos digitais, tampouco fazem uso da linguagem hipertextual ou de recursos hipermediáticos. Yoo denomina esse tipo de texto como *editoração colaborativa*. Outra possibilidade são os *textos colaborativos*, que surgem geralmente a partir de experiências coletivas de criação, em blogs, salas de bate papo ou a partir de programas como MUDs e MOOs. Embora seu processo de produção não fosse possível sem o recurso da rede, geralmente esse tipo de texto, em sua versão final, também apresenta uma estrutura linear e marcada predominantemente por elementos da escrita em suporte impresso.

A literatura propriamente eletrônica é aquela que passa a utilizar os recursos semióticos inerentes ao ciberespaço, sendo que, segundo Yoo, há duas principais tendências: os autores exploram predominantemente a hipertextualidade e/ou a hipermedialidade. Destaque-se, contudo, que o que ocorre com mais frequência é o uso conjunto de ambos os recursos. No caso de predomínio do primeiro, Yoo fala de *literatura hipertextual* e, do segundo, prefere falar de *literatura hipermediática*. O autor reserva o conceito *literatura digital* para tratar de ambas. Note-se, contudo, que o uso desse termo não é consensual por parte da crítica contemporânea, pois alguns dos conceitos também empregados com frequência são *hiperficção* (Simanowski, 2002), *literatura digital* (p. ex. Yoo, 2007), *literatura eletrônica* (Antonio, 2008; Hayles, 2008), entre outros.

Simanowski (2002), entre outros pesquisadores, afirmou que, em comparação com a literatura em sua versão impressa em livros de papel, a literatura que possui, como veículo de signo o suporte eletrônico, assemelha-se a uma *performance* que pode ser realizada reiteradamente. O autor acredita que esse traço “performático” da arte e da literatura em ambiente digital se deve ao fato de que a linguagem típica do ciberespaço é hipertextual, interativa e

multimídia, o que permite, ao leitor, entre outros, seguir diferentes caminhos na leitura (hipertextualidade), interagir com outros leitores/autores simultaneamente ao ato da leitura (interatividade), além de fruir de sentidos não criados unicamente a partir do suporte escrito, mas também da hibridação da escrita com códigos sonoros e imagéticos (Simanowski: 2002a, p 14). Alguns pesquisadores da área (entre outros, Wandelli: 2003; Bellei: 2002) têm destacado, também, que o suporte eletrônico leva a uma leitura marcada pelo descentramento ou multicentramento bem como pela multilinearidade.

Dentro desse contexto, também a literatura infanto-juvenil, especialmente a poesia, tem sido modificada a partir de criações em meio virtual, nas quais as potencialidades da linguagem hipertextual e hipermediática são exploradas de diferentes modos. O número crescente de autores de literatura infanto-juvenil que têm criado sites, na Internet, com diferentes propósitos, motivou a reflexão acerca da relação do leitor infanto-juvenil com a literatura eletrônica, a partir da incipiente literatura digital produzida para crianças e adolescentes brasileiros.

### **A LITERATURA INFANTO-JUVENIL NO MEIO DIGITAL**

Com o surgimento da tecnologia digital, a literatura infantil, especialmente a poesia, tem sido ampliada em direção a criações em meio virtual, nas quais as potencialidades da linguagem hipertextual são efetivamente exploradas. O número crescente de autores de literatura infantil e juvenil que têm criado sítios, na Internet, com diferentes propósitos, motivou a reflexão acerca do impacto da linguagem hipertextual também sobre a identidade do leitor infantil, a partir da incipiente literatura digital produzida para crianças.

No trabalho aqui proposto, são analisados alguns poemas infantis presentes no sítio criado pelo poeta gaúcho Sérgio Caparelli, disponíveis no seguinte endereço eletrônico: <http://capparelli.com.br/ciberpoesia/layout.swf>., sendo que alguns dos principais traços destacados são a intermedialidade, a multinlinearidade, a não-sequencialidade, a interatividade, a performatividade. O trabalho de Caparelli e Gruszynski consiste em uma experiência de transposição

e também de confrontação entre a poesia impressa visual e a poesia hipertextual. O livro impresso reuniu texto verbal e design; o site, por sua vez, reuniu texto verbal e textos não-verbais, marcados por recursos da ordem da oralidade e do movimento visual. A proposta, conforme apresentada pelos próprios autores em artigo publicado na FAMECOS (2000), consistia na elaboração e publicação inicial de 28 poemas e na posterior transposição de 8, dentre tais poemas visuais, para o meio digital.

É interessante apontar, inicialmente, o caráter coletivo da elaboração/produção poética em ambiente virtual. Os ciberpoemas são o resultado do trabalho conjunto de C, G e da W3Haus, que desenvolveu o site e colaborou no planejamento de alguns dos poemas. O desconhecimento da potencialidade dos softwares e das máquinas de nosso tempo faz com que esse



conhecimento especializado – seja de técnicos ou de designers – e de áreas aparentemente tão distintas faça com que o poeta que pretende criar na ciberesfera se veja diante de uma situação inusitada. Se, até então, escrevera sozinho, agora, para mostrar aos leitores o produto de seu trabalho, precisa de seus pares, principalmente profissionais que dominem conhecimento acerca dos ambientes digitais.

O site criado por Sérgio Caparelli e Ana Cláudia Gruszynski origina-se do livro *Poesia Visual*, publicado no ano de 2000 pela Editora Global, de São Paulo, composto por 28 poemas visuais. Assim como a maior parte dos sites criados por autores de literatura infantil na Internet, também este possui a função explícita de

promover comercialmente o livro impresso, o que dá origem a um caso interessante de intermedialidade entre o impresso e o virtual: trata-se de uma comprovação contrária à tese apocalíptica, segundo a qual a Internet representaria o fim do livro, pois, como se percebe na maior parte dos casos ligados a autores de literatura infantil, embora utilizem a rede, inclusive, para disponibilizar parte de sua obra, acabam utilizando seu alto poder de impacto sobre o receptor e propagação para vender também o produto impresso.

A apresentação do site com a obra de Sérgio Caparelli se dá a partir de 5 links, distribuídos espacialmente: na parte direita, o leitor é convidado a clicar sobre um link que dá acesso à biografia dos autores (parte superior), de um lado, e a informações sobre o livro impresso, de outro (parte inferior). Na parte esquerda, o leitor/navegador infantil tem as seguintes opções: *ciberpoemas*, *poesia visual* e *brincando na web*. Caparelli disponibilizou 12 de seus poemas visuais impressos, apresentados em grupos de 4: *Navio*, *Chá*, *Van Gogh* e *Babel*; *Cheio*, *Vazio*, *Eu/tu*, *Xadrez*, *zigue-zague*, *primavera*, *gato*, *flechas*.

No site, contudo, diferente da versão impressa, os poemas são interativos. Primeiramente, o leitor/navegador tem a opção de aumentar ou diminuir o tamanho de cada poema, clicando em um comando denominado *zoom*. Além disso, é possível arrastar o poema para diferentes lugares dentro de sua moldura. De um lado, a combinação dessas duas possibilidades permite que a criança *brinque* com o poema, como se fosse um objeto. De outro lado, contudo, essa brincadeira acaba gerando uma ampliação das possibilidades significativas do próprio poema, na medida em que é possível deixar apenas alguns versos em evidência, eliminando outros, por exemplo. É possível, inclusive, suprimir o texto, deixando apenas a imagem, ou vice-versa.

Nesse processo, o leitor se torna uma espécie de co-autor, pois é capaz de *configurar* e *alterar* constantemente a maneira como o poema deve ser lido, criando percursos de leitura próprios. Esses dois recursos hipertextuais relativamente simples já são capazes de tornar o texto *interativo* e *performativo*, primeiro, porque o leitor atua sobre a produção da própria obra, mesmo que a partir de um número de movimentos predeterminados e delimitados pelos



programadores; segundo, porque a interação com as imagens acaba criando uma espécie de *apresentação performativizada*.

Juntamente com as poesias visuais, Caparelli explora as potencialidades da linguagem hipertextual em seus *ciberpoemas*, marcadamente mais interativos e multimídiais do que os poemas visuais.

Trata-se de uma espécie de *jogo* ou *brincadeira* criado a partir de cada poema. Em *chá*, por exemplo, o leitor/navegador infantil é convidado a “fazer um chá”, a partir dos ingredientes, que se encontram à sua disposição. O leitor se vê diante de uma orientação inicial (“clique e arraste os ingredientes para dentro da xícara para preparar seu chá” e “Quando achar que já tem ingredientes suficientes, clique no botão avance”). A partir daí, nova tela é aberta, ao mesmo tempo em que sons são ativados e chamam a atenção do leitor para diferentes “objetos”, como a fotografia de um casal (quando o mouse passa por cima da imagem, o som de um beijo estalado é acionado); três estrelas que, quando “ativadas” acionam sons lúdicos; corações que sugerem /ativam o som de

batimento cardíaco; um bule azul (o mouse sobre o bule ativa o som de louça se entrechocando). A colher, a xícara e o saco de chá não emitem sons.

Surgem várias opções para o modo como será feito o chá. Ele pode ser composto apenas de amor, se assim se interpretam os corações. Mas também pode ser feito com as estrelas juntamente com o saquinho de chá; desde que não se esqueça da água (o programa avisa o leitor caso isso aconteça). A infusão fará com que a água de letrinhas (num claro intertexto com a sopa de letrinhas) faça a xícara inflar e, de dentro, saírem versos. A poesia aparece graficamente representada pelo movimento do vapor provocado pela água quente derramada na xícara. Assim, o vapor equivale aos versos. O uso da letra cursiva aliado ao movimento ritmado do vapor/verso dificulta a leitura. Aliás, pode-se pensar que o objetivo não é concretizar a leitura das palavras, mas simplesmente – à moda concretista – que o leitor se contente com a disposição gráfica na página.

Na tradição dos jogos de computador, em que o leitor criança é aclamado quando consegue superar um obstáculo ou passar a um novo patamar/nível de



jogo, ao final, quando todos os ingredientes são colocados na xícara e também o leitor lembra-se de clicar sobre a palavra “pronto”, ele se vê aplaudido pela máquina, que o parabeniza pelo término da etapa. Ouve-se o som de palmas; o chá está pronto e o poema/vapor aparece: “Deixe a infusão o tempo necessário até que os nossos aromas e os nossos sabores se misturem”. Eis o prêmio do leitor: um novo poema, resultante do seu trabalho de interação com diferentes elementos anteriormente apresentados: sem o trabalho do leitor, não haveria tal resultado.

Outro ciberpoema que evidencia a natureza intermedial e, nesse caso, também intertextual do trabalho apresentado no sítio de Caparel/Gruzinks é “Van Gogh”. Como se não bastasse o título, que consiste no nome do pintor holandês Vincent Wilhelm Van Gogh, o ciberpoema apresenta, em sua tela inicial, a

reprodução de um dos quadros mais famosos do pintor europeu. O fundo em vermelho já consiste em uma releitura (algo similar ao que Andy Warhol havia realizado com a foto de Marilyn Monroe). Ao dialogar com o passado, são mobilizadas leituras prévias que levam o leitor a uma experiência de fruição cujos sentidos são ampliados justamente a partir do diálogo entre o presente e o passado.



A palavra sobre a tela suposta (“neste meu quarto”) vem acompanhada de uma animação gráfica na qual se vê inicialmente uma imagem difusa que rapidamente se transforma. O leitor está diante de um quarto com uma cama de solteiro, duas cadeiras, uma pequena mesa, uma janela e vários quadros na parede. O foco final – pois a animação tem um tempo de duração muito curto –

consiste no autorretrato do artista. Trata-se de uma animação gráfica que ocupa menos de um décimo da tela cheia do computador: é a tela dentro da tela, numa espécie de *mise en abyme*. Um dos efeitos de sentido – haja vista a rapidez com que a animação gráfica é mostrada – é de algo que não se consegue apreender, por mais que se tente ver à exaustão. Se a bota da esquerda “abriga” tal informação, sobre a bota da direita, repousam palavras que formam um texto disperso, que sugere as seguintes possibilidades de leitura: “Você soube de van gogh”; “você soube a luminosa flor amarela”; ou, ainda, o leitor poderia optar pela leitura das palavras que estão grafadas com cores idênticas. Nesse caso, teríamos “flor amarela neste meu quarto vazio” (em amarelo); “de Van Gogh dentro de um vaso” (em azul);” “sonhos do trigo maduro”( em laranja); “acompanha do céu o sol “(em verde). Há como pressuposto, aqui, um certo conhecimento da biografia e/ou das obras do pintor. Tal horizonte de expectativa, se realizado, permite que o leitor estabeleça conexões intertextuais com a biografia e a obra de Van Gogh. Uma hipótese seria também a de que o leitor infanto-juvenil – tão acostumado a realizar suas pesquisas no Sr. Google – imediatamente digitasse tais palavras ou mesmo o nome do poema e ficasse a par de novas informações, o que lhe permitiria fruir o ciberpoema ou, pelo menos, estabelecer elos com novas informações.

Além disso, os poemas digitais de Caparelli também são multissequenciais, uma vez que não existe uma única sequência a ser seguida: cada nova leitura possibilita que o leitor realize as ações numa ordem diferente, o que dá início a uma nova leitura. Por fim, os poemas também são multimídiais, pois exploram a linguagem visual, tanto através de imagens propriamente ditas quanto da manipulação da escrita, de um lado, e a linguagem sonora, através de vários recursos auditivos e musicais, de outro.

### **DESLOCAMENTOS NA IDENTIDADE DO LEITOR INFANTO-JUVENIL?**

Como se percebe a partir desses poucos exemplos, a transformação a que o texto impresso é submetido no ambiente virtual desempenha um impacto direto

sobre a maneira como a leitura é realizada, o que nos permite postular a hipótese de que a linguagem literária criada a partir de recursos hipertextuais e hipermidiais produz uma categoria específica de leitor.

Diferente de um texto impresso, o hipertexto convida o leitor para se tornar uma espécie de coautor, pois “ler” um hipertexto geralmente requer “interagir” com o que se está lendo. Essa interação se dá, inclusive, fisicamente, na medida em que somos chamados a clicar sobre inúmeros *links*, que acabam levando a outros *links*, numa espécie de espiral virtualmente infinita. Como consequência dessa interatividade, a leitura de um hipertexto nunca é linear. Um livro impresso – pelo menos, na maioria dos gêneros – prevê que se comece a leitura na primeira página e que se termine na última. No hipertexto, entretanto, não existe uma sequencialidade definida rigidamente. Por isso, o leitor hipertextual não apenas decide o próprio percurso da leitura como também acaba criando um novo texto, a cada nova leitura, embora esse processo não ocorra de forma completamente livre, pois há certos percursos previstos pela programação do texto.

Para concluir, é possível pensar que, se tais deslocamentos no suporte da escrita implicam deslocamentos no processo da leitura, talvez se possa falar no surgimento incipiente de uma nova identidade de leitor, a saber, o *ciberleitor*: uma identidade ainda em formação, mas que aponta para traços inexistentes (ou existentes em uma intensidade diferente) em relação ao leitor de livros impressos. Em uma perspectiva ainda mais ampla, por outro lado, talvez esteja ocorrendo um abrandamento da hierarquia entre a concepção do autor como detentor legitimado do conhecimento em oposição ao leitor como um mero aprendiz. Além disso, parece haver também a dissolução ou o deslocamento de outras identidades relacionadas com o processo da leitura e de seus suportes, como a do crítico e do editor, entre outras. De qualquer modo, embora talvez seja ainda muito cedo para avaliar a abrangência de tais deslocamentos, a leitura literária em ambiente virtual pode acarretar transformações importantes quanto ao modo como se tem definido culturalmente a identidade do leitor infanto-juvenil.

## CHILDREN AND ADOLESCENTS AS CYBER-READERS: IDENTITY AND DIGITAL LITERATURE

### ABSTRACT

This article aims to reason about the issue of children's and adolescent's identity as literature readers. The main point of discussion concerns possible transformations of the reader's identity deriving from transformations affecting the textual medium. Initially, we discuss the concept of reader's identity from the point of view of Cultural Studies. The main argument is that the reader is a category in permanent historical construction and transformation. In the sequence, we present an overview about the possible relations between literature in paper and literature in digital media, with an emphasis on specific characteristics of reading in digital environmentn. We finish the article with an analysis of some processes involved in the reading of digital poems produced by Sergio Caparelli and Ana Claudia Gruszynski, adapted from Capparelli's work *Visual Poetry*, that was published originally in hard copy in 2000 by the Global Publishing House.

**Keywords:** Digital Literature. Children's and Adolescent's Literature. Readers Identity.

### Notas

- <sup>1</sup> Texto produzido a partir do projeto de pesquisa "Literatura digital e educação: novas identidades de leitor a partir da cibercultura", financiado pelo CNPq.
- <sup>2</sup> Doutor em Lingüística e Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.
- <sup>3</sup> Doutorado em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.
- <sup>4</sup> Para tanto, verificar os trabalhos do historiador francês Roger Chartier, tais como *Aventura do livro. Do leitor ao navegador; Inscrever e apagar: Cultura escrita e literatura*, entre outros.

### REFERÊNCIAS

ASSUMPÇÃO, Simone de Souza. Blogs e comunidades do Orkut: caminhos para a formação do leitor de literatura. In: Almir Aquino Corrêa. (Org.). *Ciberespaço: mistificação e paranóia*. Londrina: Editora da Universidade Estadual de Londrina, 2008, v. 1, p. 19-26.

\_\_\_\_\_. Poesia, leitura e comunidade virtual de aprendizagem. *Texto Digital* (UERJ), v. 1, p. n. 01, 2006.

\_\_\_\_\_. Poesia infantil, hipertexto e leitura emancipatória. In: João Luís C. T. Ceccantini. (Org.). *Leitura e literatura infanto-juvenil: Memória de Gramado*. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora, 2004, v. 01, p. 230-242.

BELLEI, Sérgio Luis Prado. *O livro, a literatura e o computador*. São Paulo: Educ & Florianópolis: UFSC, 2002.

BEM, Isabella Vieira de. Versões da cibercultura na obra de Robert Coover e Douglas Coupland. In: III Encontro Nacional de Língua e Literatura, 2008, Novo Hamburgo. II ENALLI - Língua e Literatura como manifestação de identidade nacional Homenagem a Machado de Assis e a Guimarães Rosa. Novo Hamburgo : FEEVALE, 2008.

\_\_\_\_\_. The Adventures of Lucky Pierre: The rhizomatic voyage of a post-human hero. In: X Congresso Internacional da ABRALIC, 2006, Rio de Janeiro. X Congresso Internacional da Abralic: lugares dos discursos. Rio de Janeiro, Niterói : UFF, UERJ, UFRJ, 2006.

BUENO FISCHER, Rosa Maria. Técnicas de si e tecnologias digitais. In: SOMMER, Luís Henrique & BUJES, Maria Isabel. *Educação e cultura contemporânea: articulações, provocações e transgressões em novas paisagens*. Canoas: Ed. Ulbra, 2006, p.67-76.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: Editora da UNESP, 1999.

\_\_\_\_\_. *Cultura escrita, literatura e história*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

\_\_\_\_\_. *Inscrever & apagar: cultura escrita e literatura*. São Paulo: Editora da UNESP, 2007.

\_\_\_\_\_. *Leituras e leitores na França do Antigo Regime*. São Paulo: Editora da UNESP, 2004.

CORRÊA, Almir Aquino. *Ciberespaço: mistificação e paranóia*. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2008.

COSTA, Marisa Vorraber & SILVEIRA, Rosa Maria Hessel. A revista *Nova escola* e a constituição de identidades femininas para o magistério. In: COSTA, Marisa Vorraber (Org.). *O magistério na política cultural*. Canoas: Ed. Ulbra, 2006, p. 19-68.

FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

HALL, Stuart. Quem precisa da identidade? In: SILVA, Tomás Tadeu. *Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis: Vozes, 2006, p. 103-132.

\_\_\_\_\_. *A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo*. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 22, n. 2, 1997.

HAYLES, N. Kathrin. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Indiana: University of Notre Dame, 2008.

IDENSEN, Heiko. *Hypertext als Utopie*, <http://www.netzliteratura.net/idensen/utopie.htm>, acessado em abril de 2008.

KIRCHOF, E. R. ; BEM, Isabella Vieira de . O Impacto da tecnologia sobre a literatura contemporânea. *Texto Digital* (UERJ), v. 1, p. 1, 2006.

\_\_\_\_\_. A língua e a literatura sob o viés da tecnologia. In: BONIN, Iara Tatiana; RIPOLL, Daniela; KIRCHOF, Edgar Roberto; POOLI, João Paulo. (Org.). *Cultura, Identidades e formação de professores. Perspectivas para a escola contemporânea*. 1 ed. Canoas: Editora da Ulbra, 2008, v. 1, p. 107-118.

KIRCHOF, Edgar Roberto. A poesia digital sob a perspectiva da semiótica evolutiva da cultura. In: Almir Aquino Corrêa. (Org.). *Ciberespaço: mistificação e paranóia*. Londrina (PR): Universidade Estadual de Londrina, 2008a, v. , p. 128-137.

\_\_\_\_\_. Identidades do leitor infantil em espaço virtual: poemas digitais para crianças. In: XIV ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino - Trajetórias e Processos de Ensinar e Aprender: Lugares, memórias e culturas, 2008, Porto Alegre (RS). XIV ENDIPE ( Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino). Porto Alegre (RS) : EDIPUCRS, 2008b. v. 1. p. 1-10.

\_\_\_\_\_. Hipertexto e ensino: a poesia digital. In: AnpedSul 2008 -VII Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul :Pesquisa em Educação e inserção social, 2008, Itajaí (SC). VII Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul - Pesquisa em Educação e inserção social. Itajaí (SC) : UNIVALI, 2008c.

LANDOW, George P. What's a critic to do?: Critical theory in the age of hypertext. In: \_\_\_\_\_. *Hyper/Text/Theory*. London: John Hopkins, 1994, p. 1-50.

LEVY, Piere. *Cibercultura*. Lisboa: Ed. 34, 1999.

MANOVICH, Lev. New Media from Borges to HTML. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah et MONFORT, Nick. *The new media reader*. Cambridge & Massachusetts: London, 2003, p. 13-25.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Jóvenes: comunicación e identidad. *Pensar Iberoamérica: Revista de cultura*. N.0, Fev. 2002. <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>.

\_\_\_\_\_. Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: MORAES, Dênis (org.). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p. 51-80.

MEYER, Urs; SIMANOWSKI, Robert; ZELLER, Christoph (Orgs.). *Transmedialität: zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*. Göttingen: Wallstein, 2007.

MOULTHROP, Stuart. Rhizome and resistance: hypertext and the dreams of a new culture. In: LANDOW, George (Ed.). *HYPER/TEXT/THEORY*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1994. p.299-319.

MÜLLER, Jan-Dirk. Formen literarischer Kommunikation im Übergang vom Mittelalter zur Neuzeit. In: RÖCKE, Werner & MÜNKLER, Marina. *Die Literatur im Übergang vom Mittelalter zur Neuzeit*. München & Wien: Carl Hanser, 2004, p. 21-53.

NELSON, Theodore Holm. *Literary machines 90.1: the report on, and of, Project Xanadu concerning word processing, electronic publishing, hypertexts, thinkertoys, tomorrow's intellectual revolution, and certain other topics including knowledge, education and freedom*. Swarthmore, Pennsylvania, self-published. Sausalito, California: Mindful Press, 1990. 285 p.

OROZCO-GÓMEZ, Guillermo. Comunicação social e mudança tecnológica: um cenário de múltiplos desordenamentos. In: MORAES, Dênis (org.). *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p. 81-98.

PAECH, Joachim; SCHRÖTER, Jens (Orgs.) *Intermedialität: analog/digital. Theorien – Methoden – Analysen*. München: Wilhelm Fink, 2008.

PAUL, Christiane. *Digital art*. 2. ed. London: Thames & Hudson Ltd, 2008.

SÁNCHEZ-MESA, Domingo. Os videogames. Considerações sobre as fronteiras da narrativa digital. <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=1042&llengua=po>. Acessado em junho de 2008 .

SIMANOWSKI, Robert. *Interfictions: vom Schreiben im Netz*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2002.

WANDELLI, Raquel. *Leituras do hipertexto: viagem ao Dicionário Kazar*. Florianópolis & São Paulo: UFSC & Imprensa Oficial, 2003.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomás Tadeu. *Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis: Vozes, 2006, p. 7-72.

YOO, Hyun-Joo. Text, Hypertext, Hypermedia: Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität. Würzburg: Königshaus & Neumann, 2007.