

DOSSIER

*Literatura digital,
cultura algorítmica y decolonialidad*

**DAS TÉCNICAS E DOS IMAGINÁRIOS:
A LITERATURA DIGITAL BRASILEIRA NO LIMIAR
DAS DÉCADAS DE 90 E 2000**
**TECHNIQUES AND IMAGINARIES: BRAZILIAN ELECTRONIC LITERATURE
ON THE THRESHOLD OF THE 1990S AND 2000S**

Rejane Rocha

Universidade Federal de São Carlos - CNPq

Docente titular da área de Literaturas de Língua Portuguesa na Universidade Federal de São Carlos/UFSCar/Brasil, onde também atua no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Literatura/PPGLit. Idealizou e mantém o ATLAS da Literatura Digital Brasileira, primeiro arquivo do gênero, no Brasil. Coordena o Grupo de Pesquisa Observatório da Literatura Digital Brasileira. É bolsista Produtividade em Pesquisa do CNPq.

Contacto: rejane@ufscar.br

ORCID: [0000-0002-5944-6846](https://orcid.org/0000-0002-5944-6846)

DOI: [10.5281/zenodo.16387207](https://doi.org/10.5281/zenodo.16387207)

RESUMO

PALABRAS CLAVE

*Literatura digital brasileira**Imaginário tecnológico**Condições sociotécnicas*

O artigo tem como objetivo analisar a literatura digital brasileira produzida entre as décadas de 1990 e 2000, considerando os condicionamentos sociotécnicos e os imaginários culturais a respeito do computador e da internet do período. Argumenta que uma crítica consistente à literatura digital deve contemplar as condições históricas de produção e recepção das obras, especialmente em contextos periféricos como o Brasil. O texto descreve o desenvolvimento da infraestrutura digital no país e examina como o imaginário em torno da tecnologia influenciou a produção estética. Duas obras são analisadas: O livro depois do livro, de Giselle Beiguelman, e o Museu do essencial e do além disso, de Regina Célia Pinto, ressaltando como essas criações dialogam criticamente com o momento histórico e as possibilidades técnicas disponíveis. A proposta é articular uma leitura que combine reflexões sobre a técnica e a experimentação estética, contribuindo para o debate sobre as especificidades da literatura digital em contextos latino-americanos.

ABSTRACT

KEYWORDS

*Brazilian Digital Literature**Technological imaginaries**Sociotechnological conditions*

This article aims to analyze Brazilian digital literature produced between the 1990s and 2000s, taking into account the sociotechnical conditions and cultural imaginaries regarding computers and the internet during that period. It argues that a consistent critique of digital literature must consider the historical conditions of production and reception of the works, especially in peripheral contexts such as Brazil. The text outlines the development of the country's digital infrastructure and examines how the technological imaginary influenced aesthetic production. Two works are analyzed: O livro depois do livro, by Giselle Beiguelman, and Museu do essencial e do além disso, by Regina Célia Pinto, highlighting how these creations critically engage with their historical moment and the technical possibilities available. The article proposes a reading that combines reflections on technique and aesthetic experimentation, contributing to the debate on the specificities of digital literature in Latin American contexts.

Fecha de envío: 19/05/25

Fecha de aceptación: 24/06/25

Introdução

Não é raro que a crítica que se debruça sobre a literatura digital não se preocupe com o estabelecimento dos contornos sociotécnicos das obras que são seu objeto de análise e muitos são os problemas resultantes dessa opção. O primeiro deles diz respeito a um alheamento da obra de seu contexto técnico de produção, o que, no limite, inviabiliza, no médio e longo prazo, até mesmo a própria análise que se empreende. Mapear, descrever e compreender quais teriam sido os dispositivos e softwares disponíveis - no que tange às possibilidades que ofereciam e aos desafios que impunham - para os criadores, à época de produção das obras, impede julgamentos de valor anacrônicos, como também garante que a análise crítica ganhe em legibilidade: com a obsolescência/instabilidade das condições técnicas, inserir essas informações é um modo de garantir que os leitores possam compreender os argumentos do analista - mesmo que a obra não mais esteja disponível ou que pareça incompreensível - e, de quebra, o campo ganha mais um instrumento de documentação/preservação das obras. A segunda consequência diz respeito ao fato de que a desconsideração de fatores sociotécnicos de produção das obras invisibiliza, por conseguinte, as especificidades relativas à disponibilidade e ao uso da tecnologia digital, que é francamente desigual em distintas regiões do globo, o que impacta as possibilidades e formas de sua apropriação para a realização de experimentos estéticos. Uma crítica localizada, que leve em consideração tais desigualdades, tem condições de ajustar as suas lentes para compreender também as especificidades da produção literária digital levada a cabo em países - como é caso daqueles pertencentes ao Sul global e, especificamente, da América Latina - que se localizam na periferia do desenvolvimento tecnológico, seja porque não são produtores dessa tecnologia, seja porque seu manejo delas se limite unicamente ao seu uso tecnicamente programado.

Neste artigo, tenho dois objetivos: descrever as condições sociotécnicas do momento que, no Brasil, pode ser considerado como aquele imediatamente anterior a um boom de produção da literatura digital. Uma consulta ao banco de dados do ATLAS da literatura digital brasileira¹ permite observar que a primeira década dos anos 2000 viu um incremento notável dessa produção - e as condições técnicas que o permitiram e o imaginário que o impulsionou surgiram no momento histórico que visitarei na primeira e segunda seções deste artigo. O segundo objetivo é analisar duas obras, uma de 1999 e outra de 2000 - o que farei na terceira seção - que não apenas mobilizam a tecnologia disponível, como também respondem ao imaginário que se construía a seu respeito e, ao fazê-lo, incorporam-no, a ele respondendo esteticamente. Conhecer as possibilidades técnicas desse

¹ Disponível em: <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/atlas-da-literatura-digital-brasileira/>

momento fulcral para a literatura digital brasileira permite recuperar - ainda que de maneira limitada - o imaginário a respeito da internet e do próprio computador pessoal, que circulava no momento em questão, além de entender como os autores brasileiros, lidando com as possibilidades e dificuldades, inseriam a sua produção no contexto desses dispositivos técnicos e dessas disposições psíquicas a respeito da tecnologia digital que começava a se popularizar no país.

Ao fim e ao cabo, elegendo um e outro objetivos como norteadores desta reflexão, espero contribuir para uma abordagem da literatura digital brasileira que esteja atenta aos seus contornos estéticos, ao seu contexto sociotécnico e, também, ao seu modo de inserção - muitas vezes problemático - no sistema literário e no campo dos estudos de literatura, no Brasil.

Técnicas (e contornos sociohistóricos)

É de 1995 o marco cronológico que comumente é associado ao início da internet comercial, no Brasil. Antes disso, durante a década anterior o compartilhamento de dados por meio de computadores interligados estava restrito a serviços oferecidos pela Embratel (Empresa Brasileira de Telefonia) a seus funcionários, no âmbito do Projeto Ciranda,² e às tentativas que grandes universidades do país empreendiam para estabelecer conexões com universidades estrangeiras.³ Apenas em 1988, a UFRJ conseguia seu primeiro link de conexão com o exterior, tornando possível a troca de dados informacionais com a Universidade de Maryland, nos EUA. No mesmo ano, a FAPESP (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo) criava a rede ANSP (Academic Network at São Paulo), provendo compartilhamento de dados com o FERMILAB (Fermi National Accelerator Laboratory), de Chicago/EUA, e, logo em seguida, possibilitando a criação de cinco nós da BITNET, cada um localizado em uma instituição de ensino e pesquisa diferente do Estado de São Paulo: USP, UNICAMP, UNESP, IPT e FAPESP.

As negociações para a criação de conexões de dados já estavam acontecendo, então, desde meados dos anos 80, capitaneadas por algumas universidades públicas que reivindicavam, junto aos órgãos estatais, a

² Sobre o Projeto Ciranda, consultar Carvalho e Cukierman (2009). Toda esta seção se baseia em informações históricas compiladas por Carvalho e Cukierman (2009), Benakouche (1997) e Vieira (2003). Considerações, reflexões e posicionamentos dos autores a respeito dos dados históricos e/ou discordâncias serão referenciados individualmente, ao longo da seção.

³ As tentativas de conexão em rede, empreendidas pelas universidades, esbarravam no monopólio estatal que reservava à Embratel todo e qualquer arbítrio a respeito do assunto em território nacional, uma herança da compreensão do governo militar de que questões relativas ao compartilhamento de dados deveriam ser tratadas como assuntos de segurança de estado.

possibilidade de conexão com institutos de pesquisa do exterior, bem como tentavam fazer ver aos órgãos governamentais (Ministério das Comunicações/MiniCom e Secretaria Especial de Informática/SEI) que o modelo então vigente de tarifação de dados inviabilizaria qualquer uso não comercial da rede – e talvez mesmo comercial, uma vez que as tecnologias que tornaram possíveis as condições de viabilidade da internet comercial surgiram dessas experiências no interior dos institutos de pesquisa acadêmicos.

A gestão do Estado na viabilização e popularização do acesso à internet, no Brasil, se deu não apenas no sentido de prover a infraestrutura necessária para a conectividade dos microcomputadores que começavam a ser adquiridos pelos usuários domésticos, a partir de meados da década de 80. Tratou-se, também, de popularizar e de incentivar o uso dos serviços que começavam a ser disponibilizados, uma vez que o uso doméstico de microcomputadores era incrivelmente restrito àquela altura – quanto mais se comparados aos dias de hoje. De acordo com Benakouche (1997:129), diferentemente dos usos bem definidos do computador nas esferas empresarial e comercial, sempre relacionados com o aumento da produtividade e da competitividade, não havia muita clareza em relação ao seu uso para tarefas domésticas:

Os responsáveis por sua comercialização, tendo em vista a carência de softwares voltados para essa clientela, referiam-se de um modo um tanto vago às suas possibilidades educativas e lúdicas, às suas facilidades no controle do orçamento familiar, no armazenamento de informações importantes para a família etc.

A essa reflexão, Correia (2018:264) acrescenta um dado interessante. Segundo o autor, é pertinente a hipótese de que os computadores domésticos, no Brasil, ao longo da década de 80, tenham sido usados para jogar. O autor ampara a sua hipótese no fato de que as publicações especializadas em informática⁴ traziam, no início da década, conteúdos dedicados ao mercado e à indústria de computadores, enquanto no final da década, os conteúdos quase que exclusivamente se relacionavam aos jogos de computador.

Em 1987, o número de assinantes da Rede RENPAC⁵ era de 110 pessoas, tornando evidente o fato de que prover a infraestrutura necessária

⁴ O autor se refere às duas principais publicações a respeito do tema, no Brasil, àquela altura: a Revista *Micro Sistemas* e a Revista *Byte*.

⁵ RENPAC é a sigla da Rede Nacional de Pacotes, lançada em 1985, pela Embratel, para atender o “grande público”. Teve baixa aceitação inicial, o que motivou a empresa a criar o Projeto Cirandão (cf. Carvalho e Cukierman, 2009).

para o compartilhamento de dados e informações não era suficiente para popularizar o uso entre o que a Embratel entendia ser o “grande público”. Os motivos da baixa adesão foram pelo menos dois: o preço dos microcomputadores vendidos no Brasil e a falta de conteúdo que pudesse ser um atrativo para que mais pessoas, inclusive aquelas que já tinham computadores em casa, acessassem os serviços de conexão oferecidos pela Embratel. Os computadores lançados no mercado brasileiro, a essa altura, custavam valores impeditivos para a grande maioria da população.⁶ Nos tempos atuais, em que cada usuário da rede é, também, um provedor de conteúdo em potencial, ao mesmo tempo que o mal de que se padece é o excesso de dados e de informações, é difícil imaginar que, para impulsionar o uso doméstico da internet, a Embratel tenha precisado conceber um projeto ambicioso: o Cirandão.⁷ Lançado em 1985, o Cirandão pretendia disponibilizar conteúdo para, então, estimular o uso da conexão teleinformática pelo “grande público”. Para conseguir prover esse conteúdo de interesse, que ampliasse os serviços oferecidos até então – correio eletrônico, uma pequena rede de anúncios e algumas poucas listas de discussão –, a Embratel fez parcerias com associações profissionais para que estas disponibilizassem bancos de dados com informações de interesse para os seus associados; além disso, lhes forneceu equipamentos, capacitação técnica e espaço no computador central para que pudessem, enfim, tornar públicos esses bancos de dados (cf. Benakouche, 1997:130).

Valores impeditivos dos equipamentos e conteúdo restrito formataram, assim, a clientela inicial dos serviços de teleinformática no Brasil. Como nos lembra Benakouche (1997), não há dados que permitam localizar as condições econômicas precisas desses primeiros usuários, mas a sua profissão aponta para um perfil específico, tanto econômico quanto técnico: engenheiros (quase 40% dos usuários entre 1986 e 1987), seguidos por médicos, comerciantes, analistas de sistemas e advogados.

A despeito de os números de acesso não terem se alterado substancialmente, continuando baixos, as políticas públicas brasileiras para a

⁶ Os modelos mais populares naquele momento, o TK-85, fabricado pela Microdigital, e o CP-500, fabricado pela Prológica, custavam, respectivamente, 600 e 1.200 dólares (o que significaria, hoje, em valores corrigidos e atualizados, cerca de 6.000 e 12.000 reais); isso em um contexto em que o salário mínimo era de cerca de 26 dólares (cerca de 276 reais). Somam-se a esses valores impeditivos as dificuldades de acesso às linhas telefônicas, necessárias para a realização das conexões discadas, e a assinatura dos serviços oferecidos pela Embratel.

⁷ Inspirado no projeto anterior de menor alcance, o Projeto Ciranda, criado em 1982, que consistia na disponibilização de microcomputadores aos funcionários da empresa, em casa e na própria sede, assim como da tecnologia necessária para a sua interconexão; segundo Carvalho e Cukierman (2009:224), o Ciranda se constituiu como a primeira “comunidade teleinformatizada do Brasil”, com a participação de cerca de 2.100 funcionários e espalhada por mais de 100 cidades.

teleinformática, nesses anos iniciais, são reconhecidas mundialmente pela sua efetividade, como apontam Aguirre e Cornota (2009:14, tradução minha),⁸ ao identificarem-nas também como o motivo para a informação histórica a respeito desses anos iniciais ser mais abundante, quando comparada àquela disponível sobre outros países da América Latina:

O Brasil apresenta uma produção histórica importante, em termos relativos, em grande parte devido ao impacto socioeconômico e político revulsivo produzido pelas Políticas Nacionais que, com diferentes concepções, foram desenvolvidas de meados da década de 1970 até o final da década de 1980.

Paralelamente a esse cenário nacional, empreendia-se, no panorama internacional, o que ficou conhecido como “guerra protocológica”. No final dos anos 80, quando o uso da BITNET, embora bem-vindo, se mostrava insuficiente para as demandas acadêmicas brasileiras, ficou clara a necessidade de criação de uma infraestrutura de acesso à internet. A sua construção, no entanto, dependia da adoção de um protocolo de comunicação a ser compartilhado pelas redes nacionais. O dilema se dava entre a adoção de uma solução baseada em um modelo OSI, defendida pela Secretaria Especial de Informática (SEI), órgão governamental que, desde o governo militar, ditava as regras sobre o tema, e aquele que já começava a ser popularizado internacionalmente e que seria adotado depois, mundialmente, o TCP/IP. A adoção desse protocolo, no Brasil, se deu graças a um efeito colateral da política de cortes adotada pelo governo Collor que, tendo assumido em 1990, extinguiu a Política Nacional de Informática que, também desde o governo militar, garantia os poderes da SEI.

Por outro lado, essa mesma política liberalizante foi um duro golpe para a então insurgente indústria nacional de computadores, que se viu obrigada a concorrer, sem nenhum tipo de apoio ou acesso a políticas de subvenção, com gigantes internacionais do setor, como a IBM, o que culminou em uma total desnacionalização da indústria.

Para a indústria nacional de informática a política industrial do governo Collor trouxe as seguintes consequências: queda para US\$ 223 milhões no investimento em pesquisa e desenvolvimento em informática, já na microeletrônica o total de investimento caiu de US\$ 59,2 milhões para US\$ 13,8 milhões; substituição da produção [nacional] pela importação, que retirou do mercado de trabalho engenheiros e técnicos especializados;

⁸ No original em espanhol: “*Brasil exhibe una importante producción histórica, en términos relativos, en gran medida por el revulsivo impacto socioeconómico y político que produjeron las Políticas Nacionales que, con diversas concepciones, se desarrollaron desde mediados de los setenta hasta fines de los ochenta del siglo pasado*” (Aguirre; Cornota, 2009:14).

associação entre empresas nacionais e multinacionais (Santos Filho apud Correia, 2018: 305).

Ao golpe sofrido pela sociedade brasileira por causa da suspensão das políticas públicas de fomento à indústria computacional vinha a se somar certo sentimento do tempo em que as grandes expectativas por um futuro promissor para o Brasil, a reboque das esperanças de redemocratização e das promessas de uma vindoura social-democracia, são contaminadas, desde meados da década de 80, por uma sensação de difusa frustração, advinda de muitos fatores conjunturais; no âmbito nacional, a não realização da tão esperada eleição direta para presidente, seguida da morte de Tancredo Neves e da ascensão de José Sarney – visto como representante das antigas forças políticas que se deveriam superar – à presidência; no âmbito internacional, a catástrofe de Chernobyl, a explosão do ônibus espacial Challenger e a queda do índice Dow Jones, em 12 de outubro de 1987, agravada pela então recente conectividade dos mercados, graças às tecnologias informacionais, expuseram o fato de que o futuro encarnado pela computação não seria assim tão idílico.

Assim, se durante a década de 70 os computadores eram apresentados como equipamentos vindos do futuro, para melhorar a vida, organizar informações, aumentar a produtividade e superar a ficção, como propagavam as campanhas publicitárias da época, ao longo da década de 80 as sucessivas crises que se impuseram para a sociedade brasileira e mundial já não davam suporte a esse imaginário tão utópico. É assim que, na passagem da década de 80 para a década de 90, o marketing paulatinamente assume a tarefa de (re)construir um imaginário no qual o computador é a metonímia de um futuro – nunca muito bem delineado – inescapável e incontornável, ao qual a sociedade só poderia se render. A minha geração (nasci em 1974) ficou marcada pela ideia de que nesse tal futuro que já tinha começado, aqueles que não soubessem lidar com os dispositivos computacionais – o que também pressupunha possuí-los – seriam os próximos “analfabetos”.

Em 1991, a FAPESP, tendo adotado o modelo TCP/IP e aumentado a sua capacidade de tráfego, dá início à disponibilização de conexões à, agora, chamada “internet”⁹ para um número ainda pequeno de universidades de São

⁹ Embora usemos a palavra “internet” para designar qualquer tipo de troca de informações entre computadores conectados a uma rede, *stricto sensu* ela deve ser empregada para as conexões posteriores a 1990, quando o suíço Tim Berners-Lee inventou a World Wide Web, tecnologia que possibilitou a troca de informações entre distintos computadores, localizados em qualquer lugar do mundo, por meio da tecnologia dos hiperlinks e da identificação de cada um dos documentos disponibilizados com um localizador, um endereço denominado Uniform Resource Locator (URL). Também foi fundamental para a popularização da então recém-surgida “internet”, a criação de interfaces amigáveis que possibilitavam a visualização de conteúdos de maneira fácil.

Paulo, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul e Minas Gerais – todas do eixo Sul-Sudeste do país, sublinhe-se.

Com a criação da infraestrutura que, paulatinamente, se instalou no país, foi possível, por exemplo, que o terceiro setor, representado naquele momento pelo IBASE,¹⁰ se tornasse também usuário da tecnologia que até então estava restrita ao ambiente acadêmico. Assim é que, em 1992, durante a realização da Conferência Rio-92, o Instituto capitaneado pelo sociólogo Herbert de Souza (Betinho) e pelo economista Carlos Afonso pôde viabilizar o projeto Alternex, com financiamento das Nações Unidas, e prover conexão à internet para a Conferência. Findo o evento, a infraestrutura de conexão se manteve e a Alternex, que então provia internet para outras demandas, inclusive comerciais, tornou-se o primeiro serviço provedor de internet brasileiro.

Apenas no final de 1994 o governo federal assumiu como prioritária a tarefa de instituir a infraestrutura necessária para a consolidação do uso comercial da internet. Tal tarefa ficou a cargo da Embratel, que contou com a parceria das universidades, uma vez que estas já possuíam a expertise no protocolo TCP/IP, que se consolidava como o protocolo mundialmente adotado. Passado esse estágio de implementação, a Embratel começou a oferecer seu serviço de acesso à internet discada, inicialmente a um grupo de 5 mil usuários e, posteriormente, ampliando a oferta de modo definitivo. Em 1995, o Ministério das Comunicações retirou da Embratel a exclusividade na exploração comercial da internet, o que foi bem-visto pelo mercado, mas que também gerou preocupações a respeito do total descontrole do setor. É assim que surge o CGI – Comitê Gestor da Internet, em atividade até os dias de hoje, que conta com representantes do governo, das operadoras de *backbone*, da comunidade acadêmica, dos provedores de acesso e dos usuários.

A despeito dessa disponibilização dos serviços de conectividade e da disponibilização da computação doméstica a um número maior de usuários, o uso de computadores no Brasil, até a segunda metade da década de 90, ainda permanecia como privilégio de “especialistas, burocratas, hackers, jovens e nerds” (Correia 2018:316), e se tratava de um desafio para o mercado de computadores pessoais e para os serviços de conexão à internet remover do computador a pecha de equipamento difícil, inacessível e misterioso para não iniciados.

O que se percebe é que, a par dos trancos e barrancos enfrentados tanto pela indústria nacional para a fabricação e disponibilização de computadores menos caros para a população não especializada, quanto pelos serviços que, então, disponibilizavam a conectividade em rede para os usuários daqueles

¹⁰ Sigla de Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas, organização não governamental fundada em 1981.

computadores, o imaginário a respeito dos computadores e da própria computação foi se estabelecendo paulatinamente desde a inserção das primeiras máquinas no Brasil, ainda durante a década de 70, até o momento que se pode efetivamente compreender como o da popularização dos dispositivos e da conectividade digital, entre nós.

Imaginários (e representações culturais)

Se se pode eleger o ano de 1995 como o marco inicial da internet comercial no Brasil, é no mesmo ano que se pode buscar a chave de compreensão dos movimentos que tornaram o computador e a internet, efetivamente, parte da vida dos brasileiros. Os custos continuavam altos: ter um computador pessoal custava 800 reais, em um contexto de salário mínimo mensal de 100 reais (em valores da época), e a conexão à internet dependia de acesso à linha telefônica, um “patrimônio” muito valioso e restrito a poucos no Brasil da década de 90.¹¹ O que explica a popularização do computador e da internet, então, não é a ampliação do acesso, nem o barateamento dos custos de aquisição de equipamentos e de conectividade, mas sim a disseminação de suas imagens e representações na mídia massiva, que a essa altura já relacionava o equipamento às promessas de “mundo sem fronteiras” que se vinculavam à internet. Alguns acontecimentos podem ser aqui arrolados, a fim de se compreender como a década de 90 se constituiu como o ponto de virada na difusão de uma ideia de informatização irrestrita da sociedade.

No ano de 1995 ocorre o lançamento do Windows 95, software que foi um dos responsáveis pela popularização do computador como um equipamento acessível, que podia ser manejado por leigos.¹² Isso não apenas pela sua interface, que naquele momento consolidava o design das janelas que alternavam, de maneira quase intuitiva, os diversos modos de funcionamento do computador, sem que o usuário tivesse que dar comandos específicos, mas também pelo seu apelo relacionado à internet e ao acesso à tecnologia multimídia.

A multimídia, como ficou conhecida a tecnologia que permite integrar múltiplas modalidades de percepção a partir da ferramenta computacional, que teve a sua estreia na década de 90 e foi impulsionada pelo Windows 95, transformou o computador pessoal em uma central de entretenimento. E não seria exagero dizer que a possibilidade de ouvir música, assistir a vídeos, ler textos e, em alguns casos, interagir com esses produtos culturais a partir da

¹¹ Para fins de comparação: nos Estados Unidos um computador multimídia custava, em 1995, cerca de 2000 dólares, aproximadamente o valor de 3 salários mínimos mensais.

¹² No Jornal Nacional que noticiou o lançamento do Windows 95, Cid Moreira anunciava o “supersistema que vai ajudar até quem não entende nada de computadores”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8YENUZRTqkc>.

tela do computador iniciou o fenômeno de digitalização da cultura que alterou profundamente os modos de produção, circulação, armazenamento e consumo dos bens culturais, fossem eles livros, músicas, jogos, informações.¹³ Quase que simultaneamente ao lançamento estrondoso do Windows 95, que contou com o uso de uma música dos Rolling Stones como trilha sonora, além da criação de um “Cyber-Siticom” para apresentar as possibilidades do novo software, num investimento total em marketing que ultrapassava os 300 milhões de dólares, Bill Gates lançava o seu livro *A estrada do futuro*, que então pavimentava – com o perdão do trocadilho – o percurso do computador como ferramenta indispensável para fazer parte da “revolução da informática”, que, segundo o proprietário da Microsoft:

vai aprimorar o período de lazer e enriquecer a cultura através da expansão e distribuição da informação. Vai ajudar a aliviar a pressão nas áreas urbanas permitindo que os indivíduos trabalhem em casa ou em escritórios remotos. Vai aliviar a pressão sobre os recursos naturais, porque um número grande de produtos poderá tomar a forma de bits em vez de manufaturados. Vai nos dar maior controle sobre nossas vidas e permitir que experiências e produtos sejam adequados aos nossos interesses. Os cidadãos da sociedade da informação terão novas oportunidades no que se refere a produtividade, aprendizagem e lazer (Gates, 1995:305).

Correia (2018: 328) chama a atenção para o fenômeno editorial que representou o livro em questão: foram vendidos, só no Brasil – o livro teve lançamento simultâneo em 20 línguas diferentes –, 100 mil exemplares da tiragem inicial, que se esgotou ainda na pré-venda, e a Companhia das Letras (em parceria com a Itautec, fabricante de microcomputadores) editou mais 25 mil cópias. Os números chamam a atenção e apontam para a maneira como as premissas de Gates se constituíam como promessas e se relacionavam, evidentemente, com os produtos que a sua empresa, a Microsoft, colocava à venda. Mas não só isso: relacionavam-se com um imaginário a respeito dos computadores e da internet que, no Brasil, apenas começava a se consolidar.

¹³ As tecnologias multimídia começaram a se integrar ao sistema operacional Windows já em 1991, com a versão 3.0 e suas extensões específicas para CD-ROM. Ainda que o Windows 95 tenha representado um avanço em termos de interface e funcionalidade, é importante lembrar que o suporte a mídias ópticas e a recursos multimídia já estava presente nos sistemas anteriores. Nesse contexto, a popularização do correio eletrônico, substituindo os sistemas de fax e de envio físico de documentos, talvez tenha sido o aspecto mais revolucionário da digitalização para o consumidor médio, antecipando as promessas de instantaneidade e conectividade que definiriam os anos seguintes.

Em 1995, estimava-se que 50 milhões de pessoas no mundo eram usuárias da internet. No Brasil, esse número se limitava a 120 mil pessoas.¹⁴ Ao final do mesmo ano, a novela *Explode coração* atingia o número de 55 milhões de espectadores. Para além do já conhecido fenômeno das novelas brasileiras, que, durante muito tempo, garantiram à Rede Globo tais patamares de audiência, o que importa mencionar, aqui, é que essa novela foi a primeira, no Brasil, a colocar a internet e os computadores como elementos centrais de sua trama. No dia 5 de novembro de 1995, Maria Ercília (1995: s/p), colunista da extinta “Folha TV”, chamava a atenção para o fato:

No Brasil tudo vira novela – até rede de computador. A inclusão da Internet no roteiro de “Explode Coração” vai apresentar a rede a uma imensa quantidade de pessoas que nunca ouviram falar nela e nem sequer cogitaram comprar um computador.

E arremata:

o número de pessoas que vão assistir a uma novela sobre a Internet no Brasil pode ser o mesmo que as que efetivamente usam a Internet no mundo inteiro. À falta de telefones e computadores, a rede vai entrar definitivamente no Brasil pela janela – da TV.

A ironia da colunista não poupa as condições ainda muito desfavoráveis, como já mencionei antes, para a efetiva popularização da internet e dos computadores no Brasil; também deixa entrever uma menção às tais janelas que tanto foram popularizadas pelo Windows 95 em sua campanha de lançamento milionária. Tampouco a colunista deixa de antever que a popularização do computador e da internet, no Brasil, se daria, a princípio, mais como imaginário, como ideia de potencialidades e perigos mais ou menos difusos, do que como resultado do uso doméstico efetivo dos equipamentos e serviços.

Na trama, escrita por Glória Perez, a internet – é importante sublinhar, metonimicamente representada pelo Windows 95 – possibilitava o envolvimento amoroso do par de protagonistas, uma vez que eles tinham se conhecido e se comunicavam por chats online. Em trama secundária, outro personagem se valia do que se conhecia como “anonimato total” na internet para seduzir outra personagem, descrevendo-se como mais apetecível do que realmente julgava ser “ao vivo”. Um terceiro nó narrativo colocava na trama

¹⁴ A informação consta em reportagem da *Revista da Folha*, em edição especial de retrospectiva, cujo tema central foi a internet. Disponível em: <https://acervo.folha.com.br/leitor.do?numero=13019&anchor=5672806&origem=busca&originURL=&maxTouch=0&pd=806cf899e68ecbc7fe7be73f517c9230>.

a descoberta de uma fraude econômica, cometida por um usuário da internet que invadia o sistema de um banco internacional. A escolha de tais temas evidentemente coloca em pauta os *topoi* narrativos das novelas das oito, da Globo: romance e dinheiro. Mas também coloca em pauta os temas que já povoavam o imaginário popular a respeito dos computadores e que se aprofundaram ao longo do restante da década: a questão do anonimato, praticamente inescapável em tempos de chats e *nicknames*; a propalada possibilidade de falar não apenas à distância (algo que já era possível com as ligações telefônicas), mas também com totais desconhecidos e, quiçá, começar assim um relacionamento amoroso; e, por fim, o temor dos “hackers”.

Nas páginas dos jornais,¹⁵ ao longo da década de 90, também circulavam notícias e reflexões de maior ou menor fôlego sobre o que seria a tal “revolução digital”. Exemplo delas é o dossiê que, em maio de 1993, o extinto caderno “Mais!” da Folha de São Paulo dedicou às questões relacionadas ao livro e à escrita no contexto da, àquela altura, ainda incipiente digitalização da cultura que, na ocasião, apenas se pressentia no Brasil. Na primeira reflexão, um longo texto de Arlindo Machado intitulado “Livro perde papel e vai para a tela” preconizava que “Novas tecnologias revolucionam as possibilidades de leitura, acrescentam som e imagem em movimento ao texto e permitem registrar uma biblioteca inteira num único Compact Disc”. O título e o olho, à primeira vista bastante entusiasmados em se levando em consideração o contexto tecnológico brasileiro em 1993, traduzem bem o tom do texto argumentativo de Arlindo Machado, que discorre bem pouco sobre a situação do momento em que desenvolve a sua argumentação e, em contrapartida, muito sobre o que se acreditava que seria tal contexto alguns anos à frente. É assim que, sem nenhuma cerimônia e com muitas certezas, o autor preconizava que

[...] o modo de produção do livro é lento demais para um mundo que sofre mutações vertiginosas a cada minuto. Os atrativos do livro empalidecem diante do turbilhão de possibilidades aberto pelos meios audiovisuais, enquanto sua estrutura e funcionalidade padecem de uma rigidez cadavérica

¹⁵ Como a intenção, aqui, é apenas ilustrar o argumento de que havia um imaginário a respeito da tecnologia compartilhado em maior ou menor medida por especialistas, publicitários, produtores e empresários do ramo, não vou aprofundar a discussão dos dados, que foram coletados na hemeroteca construída, ao longo de cerca de duas décadas, pela Profa. Dra. Tânia Pellegrini e hoje disponível no Núcleo Interdisciplinar Literatura e Sociedade/NILS/CECH/UFSCar. A consulta à hemeroteca também possibilita refletir a respeito de quais notícias interessavam a uma professora universitária, dedicada à literatura brasileira contemporânea, no que concernia ao tema “Literatura e Internet”, etiqueta a partir da qual esses textos estão organizados no arquivo.

quando comparadas com os recursos informatizados, interativos e multimidiáticos das “escrituras eletrônicas” (Machado, 1993: s/p).

Sem que se entre no mérito das comparações entre livros impressos e seus correlatos digitais, as reflexões de Arlindo Machado são bastante sintomáticas de um momento em que a digitalidade, ainda por se consolidar, se oferecia a efabulações que, necessário dizer, não eram de todo impossíveis de se realizarem. Onde não havia caminhos prontos havia, porém, todas as possibilidades de caminho. Pelo menos enquanto Bill Gates não tinha pavimentado a sua “estrada do futuro”.

No mesmo dossiê do qual faz parte o artigo de Arlindo Machado, Nelson Ascher (1993: s/p) refletia de modo um pouco mais ponderado e, diga-se de passagem, em espaço bem menor e menos prestigioso, em texto de apenas duas colunas, na lateral da página – em contraposição, o artigo de Arlindo Machado ocupava toda a primeira página do dossiê. Nele, lemos:

Walter Benjamin em “Rua de mão única”, previu equivocadamente que no futuro dele (nosso presente ou passado) o livro seria apenas um veículo de comunicação entre dois fichários, algo que hoje equivaleria a um disquete entre dois micros. O que se verifica, porém, é que micros e disquetes tornaram-se, em grande parte dos ramos do saber, o breve interlúdio durante o qual uma informação se modifica (nem sempre para melhor) no trânsito de um livro para outro.

Curioso notar que Ascher reflete a respeito dessa oposição livro versus computador (e disquete, CD-ROM) valendo-se do mesmo texto de Benjamin que Arlindo Machado citara em seu artigo – mas com argumentação diametralmente oposta. Ascher parece ver, no computador, pouca coisa além do que, àquela altura, estava disponível para usuários não especializados, a digitalização de conteúdos. E é com base nisso que constrói a sua “defesa” do livro.

Em outra coluna, ao lado da assinada por Nelson Ascher, Marcos Augusto Gonçalves cobre o lançamento do “livro multimídia” Terreiro eletrônico, produzido por Caio Barra Costa. Tratava-se de um CD-ROM que abrigava um projeto multimodal – a que, atualmente, talvez não chamássemos de “livro” – a respeito das religiões de matriz africana, ou como diz o jornalista: “Uma sofisticada viagem eletrônica pelo mundo do candomblé”. A descrição dos processos de interação entre a obra e o leitor, descritos nos termos de “aperta-se uma tecla”, “aperta-se um botão”, “leem-se textos”, “assistem-se a vídeos”, dá a medida do que se estava produzindo naquele momento e, talvez, do que tinha em mente Arlindo Machado quando

fazia o seu diagnóstico a respeito da obsolescência do livro em face das tecnologias emergentes.

O que descrevi antes é importante para situar adequadamente as condições técnicas e imaginários que ofereceram os contornos da literatura digital brasileira a partir da década de 90 quando, a despeito de a tecnologia ainda permanecer indisponível para grande parte da população, os imaginários a ela relativos passam a circular de maneira mais ampla. Aos autores que, como é o caso de Augusto de Campos, desde meados da década de 80 já faziam seus primeiros experimentos literários com seus primeiros computadores pessoais, apresenta-se a possibilidade, ainda que um pouco distante, de não apenas produzir as suas obras a partir de expedientes computacionais, como também de torná-las disponíveis em CD-ROMs que poderiam ser acessados pelos leitores a partir dos seus próprios computadores pessoais – aquela nova central de entretenimento doméstico que, a despeito dos elevados custos, começa a entrar na casa das pessoas. Isso sem mencionar a possibilidade, que começava a se desenhar, de disponibilizar as obras online, na rede que então começava a ganhar viabilidade técnica e comercial. Assiste-se, assim, ao início da passagem do que Cleger (2016) designa como computador autônomo para o computador em rede, a internet.

A produção de Augusto de Campos – que, lembremos, tinha se lançado à experimentação com a transcodificação ainda na década de 80 – é um bom exemplo desse momento em que o CD-ROM se abria como uma possibilidade de fazer circular as obras multimodais que começavam a ser produzidas em Macromedia Director ou em Macromedia Flash. Em 2003, o poeta encarta no livro *Não um CD-ROM com clip-poemas produzidos em 1997 e em 2003*:



Figura 1. de Campos, Augusto. Encarte do CD-ROM que acompanhava o livro *Não*, 2003.¹⁶

Os animogramas, interpoemas e morfogramas, todos de 1997, tinham feito parte da exposição Arte Suporte Computador, organizada pela Casa das Rosas em novembro de 1997. Durante essa exposição, realizada a um só tempo in loco e online, Augusto de Campos disponibilizou seus poemas no site criado para o evento, juntamente com outros artistas, brasileiros e estrangeiros. No catálogo (1997:10) da exposição, o poeta explicava que as suas experimentações com o computador começaram ainda no início da década de 90, em um movimento que ele descreve como natural, dado o seu percurso de criação, sempre interessado em fazer a poesia extrapolar o suporte paradigmático da página no códice, e que a organização dos poemas nas seções “animogramas”, “interpoemas” e “morfogramas”, que anos mais tarde seria reproduzida no CD-ROM *Não* (2003), era uma forma de “orientar

¹⁶ Captura de tela realizada pela autora a partir de vídeo. Disponível em: https://youtu.be/nhVryE_VII8?t=4547.

o usuário”. É interessante notar isso que, na explicação de Campos, dá o tom de todo o catálogo: uma preocupação quase pedagógica, ainda que sem prescindir de uma linguagem-manifesto, de orientar (para usar a palavra utilizada pelo próprio Augusto) o visitante que, então, entrava em um contexto expositivo em que à experimentação artística se somava a experimentação tecnológica.

Não por outro motivo, abre o catálogo o texto designado “Manifesto” e assinado pelo então diretor da Casa das Rosas, José Roberto Aguilar. Um longo ensaio, para o que se propõe a ser um texto de abertura do catálogo de uma exposição, em que o autor resgata a história do surgimento do livro e de sua relação com o advento da racionalidade moderna; e a história do surgimento do PC e de sua relação com o advento de alguma outra racionalidade que então apenas se vislumbrava. Diante das novidades que a popularização do computador e o surgimento da internet anunciavam (lembremos que a internet comercial começara a ser disponibilizada, no Brasil, apenas dois anos antes da abertura da exposição), tudo era, mesmo, manifestações de possibilidades que, enfim, se confundiam com desejos e projetos que começavam a desenhar outra forma de lidar com as informações, fossem elas práticas, fossem elas artísticas – e tudo isso bem embalado em discursos publicitários, como vimos. O imaginário projetivo a respeito do que viria a ser a rede e do que faríamos com ela¹⁷ estava, então, se construindo e não é raro encontrá-lo também em textos acadêmicos publicados na época. Não se trata, aqui, de afirmar que não eram (são) textos sérios, mas de reconhecer que tudo o que se apresentava, então, eram menos possibilidades concretas, limitadas por dificuldades relativas ao alcance da tecnologia, somadas às questões socioeconômicas, como já vimos antes, e mais projeções mais ou menos utópicas, traduzidas em discursos mais ou menos teleológicos a respeito do futuro informacional e também artístico que nos esperava.

No seu “Manifesto”, José Roberto Aguilar projetava as utopias tão recorrentes à época, mas também explicitava as preocupações do momento. Nas suas palavras: “A rede te torna passivo, uma vaca ruminando no monitor colorido” (Aguilar, 1997: n.p.), o que, convenhamos, parece estar mais próximo das críticas que, àquela altura, eram feitas à televisão, mas que também podem estar relacionadas com os usos que, àquela altura, eram feitos da internet. Seja como for, o “Manifesto” é também um chamamento à arte,

¹⁷ Esse imaginário é esquadrihado de forma bastante crítica no texto seminal de Barbrook e Cameron, “A ideologia californiana”. Publicado originalmente em 2005, o artigo continua sendo a melhor fonte de referência e de reflexão a respeito das ideologias que se articularam para dar origem ao que, até hoje, em maior ou menor proporção, modela as concepções correntes sobre a “revolução digital”. O artigo, com tradução de Marcelo Träsel, pode ser baixado em: <https://baixacultura.org/a-ideologia-californiana/>.

que deveria se colocar, então, como antídoto a uma apropriação tão burocrática de possibilidades tecnológicas tão interessantes.

Voltando ao espaço ocupado por Augusto de Campos na referida exposição, é interessante notar que, para resenhar os seus poemas, a *Folha de São Paulo* tenha escalado um cineasta, que assim os descreveu no dia 17 de novembro de 1997:

Conjugando invenção estética e perícia técnica, esses 16 curtos e densos cine-poemas integram (interagem) com o sonho de um concreto poema “verbivocovisual”, acalentado desde os anos 50.

[...]

Os “interpoemas” são peças plenas de possibilidades múltiplas, que presumem a intervenção interativa do leitor. Os “animogramas”, poemas convertidos à criação em movimento e som.

Os “morfogramas” são pares de figuras em “paideuma”, na definição poundiana de cultura (“conversa entre homens inteligentes”).

Os “clip-poemas” são ainda experiência radical e inclassificável. O poeta prefere citar como lema e totem o que disse Mallarmé de seu “Lance de Dados”: “Sem presumir do futuro o que sairá daqui: nada ou quase uma Arte” (Adriano, 1997).¹⁸

A resenha deslinda a curiosa interpenetração de mídiuns¹⁹ que então apenas começava a se estabelecer, quando a computação pessoal tornou possível que o poeta construísse as suas próprias peças multimodais – algo que apenas dez anos antes, lembremos, tinha requerido um mainframe, softwares ultraespecializados e equipe técnica altamente qualificada. O resultado ainda poderia ser conferido em espaços expositivos, muitos dos quais já haviam abrigado exposições de poesia concreta, mas agora uma outra possibilidade estava posta e a poesia também poderia ser fruída naquela mesma “central de entretenimento” multimídia doméstica que, como mencionei antes, era majoritariamente utilizada para jogos de computador. Ao menos era o que propunha a exposição, que contava com um “web canal”,²⁰ “que é uma

¹⁸ Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq171108.htm>.

¹⁹ O conceito de mídiun é central na Midiologia, campo de estudos fundado por Régis Debray (1993, 2000), que propõe que o mídiun não é apenas um canal neutro de transmissão, mas um elemento ativo que molda e é moldado pelas práticas culturais e sociais.

²⁰ Infelizmente não há nenhum registro do web canal criado para a exposição; a primeira captura do site disponível na Wayback Machine (veja: <http://www.dialdata.com.br/casadasrosas>) é de 1º de fevereiro de 1998, seguida pelas de 1º e 2 de dezembro do mesmo ano. Todas elas retornam uma página preta, apenas com o nome “Casa das Rosas” no meio da tela. Temos que nos satisfazer, então, com aquilo que se descreve no catálogo: “O Web Canal é a janela de comunicação da Casa das Rosas. O objetivo é desenvolver, através desta estação na internet, programas interativos e ao vivo de entrevista, música, animação, literatura e vídeo [...]. O Web Canal complementa também o acervo digital de arte, vídeo,

espécie de capitão de bordo (nosso avatar?) para vários pontos interessantes: o da língua portuguesa, vídeo-arte, música, dança e muitos outros. AO VIVO” (Aguilar, 1997: 2). O web canal – hoje chamaríamos de site – talvez pudesse ser encarado como um precursor das exposições virtuais a que tanto nos acostumamos no pós-pandemia de covid-19, mas era, ele também, um objeto expositivo, na medida em que se transformava em “site navegante”, assim descrito nas páginas iniciais do catálogo:

É a instalação de nossas páginas sendo projetadas num telão. É navegante porque acontece automaticamente. É uma sala para preguiçosos. Você não precisa fazer nada. Apenas sentar num carpete macio e felpudo. Nós sabemos que 95 por cento das pessoas não têm paciência para acessar a rede (Aguilar, 1997: 3).

Não deixa de ser uma genial ironia (deliberada?) oferecer ao visitante da exposição um espaço em que ele pudesse “assistir” à internet – com tudo o que isso significa de passividade, aquela criticada pelo diretor da Casa das Rosas, autor do manifesto que resgatamos antes. Ao mesmo tempo, essa sala coloca em evidência os mecanismos daquilo que Bolter e Grusin anos mais tarde denominaram, em *Remediation: Understanding New Media* (2000:15, tradução minha), como “remediação”, na tentativa de descrever o contexto cultural complexo de convivência de distintos meios e tecnologias, quando “os novos meios de comunicação social [...] apresentam-se como versões remodeladas e melhoradas de outros meios de comunicação social”.²¹

A resenha da *Folha de São Paulo* a respeito dos poemas de Campos deslinda, também, certa incerteza metalinguística ao lidar com os objetos poéticos; o resenhista, cineasta, aproxima de seu próprio universo esses poemas que ainda parecem ser tão dificilmente apreensíveis dentro dos limites artísticos convencionais: poesia para ser assistida em espaço de museu? Filme para ser lido na tela do computador? O que se anuncia é a emergência do computador como um metameio no qual convergem todos os outros e no qual convergem todas as convenções e práticas artísticas e todos os protocolos de fruição e consumo. Em defesa do resenhista, no entanto, percebe-se que não apenas os textos do catálogo como também a organização do espaço expositivo conduziam para uma leitura de aproximação dos protocolos de fruição de imagens cinematográficas – embora a popularidade muito maior da TV, entre nós, assim como o lugar

texto, animação, projetos multimídia, VRML (realidade virtual) da Casa das Rosas” (1997, p. 38). Mais uma vez é evidente a presença de um vocabulário televisivo para descrever o que foi esse Web Canal, produzido pelo músico e web artista R.H. Jacson.

²¹ No original em inglês: “*new media are [...] presenting themselves as refashioned and improved versions of other media*” (Bolter; Grusin, 2000: 15).

físico semelhante que o computador viria a ocupar (a tela no ambiente doméstico), faça com que essa comparação também esteja sempre subsumida nos discursos a respeito do que deveria ser o computador, nos termos de sua apropriação cultural em um contexto de remediação.

Em 1999, portanto apenas quatro anos depois que a internet comercial teve início no Brasil,²² Augusto de Campos colocava no ar o seu site pessoal e, nele, disponibilizava os clip-poemas que, mais tarde, fariam parte do livro/CD-ROM *Não*, além do “Poema-bomba”. que fizera parte do projeto *Poesia Visual*.

A inacessibilidade atual do site do poeta me dá ensejo para refletir a respeito não apenas das condições, digamos, “macro” de produção da literatura digital no Brasil, mas também das condições “micro”, em nível individual. Ao autor que, durante a década de 90, quisesse experimentar com a tecnologia disponível e, além disso, quisesse fazer essa produção circular, ser consumida e ser lida, apresentavam-se algumas possibilidades e, evidentemente, algumas limitações. Era, então, necessário que ele tivesse um computador pessoal munido de softwares que lhe possibilitassem esses experimentos.²³ A época, fascinada pelas possibilidades da multimídia – em grande medida a reboque da campanha publicitária do Windows 95 – assistia à popularização de softwares de autoria multimídia, como o Macromedia Director e, em seguida, o Flash. A produção de uma obra multimodal, nessa altura, devia pressupor um veículo de disponibilização para o leitor, o que, antes da internet, em 1995 – e mesmo durante toda a década de 90 –, significava a produção de um CD-ROM. Essa tecnologia apresentava muitos problemas de compatibilidade, a depender do sistema operacional instalado na máquina do leitor, um custo relativamente alto e os mesmos problemas de distribuição do livro físico. Isso tudo sem contar que, lembremos, o leitor deveria possuir um computador munido do então chamado “kit multimídia” para que pudesse ler essas obras.

A disponibilização de uma obra multimodal pela internet, tal qual ela se configurava ao longo da década de 90, também não era simples. A largura de banda, de cerca de 64 Kbps em 1999,²⁴ limitava incrivelmente a produção,

²² Não há dados seguros a respeito do número de usuários da internet no Brasil, no fim da década de 90, mas o número é estimado em cerca de 2 milhões de pessoas. Ver: História da informática e da Internet: 1990-1999. Disponível em: <https://dicas.ufpa.br/net1/int-h199.htm#brasil90>.

²³ Para mais informações a respeito de como e com quais meios Augusto de Campos começou seus experimentos com o computador pessoal e a tecnologia digital então disponível, recomendo a palestra de André Vallias no evento “Augusto 90”, promovido pela Casa das Rosas, em 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=nhVryE_VII8&t=4547s.

²⁴ “Largura de banda” é a expressão utilizada para fazer referência à “quantidade máxima de dados que podem trafegar em uma conexão à Internet em um determinado período de tempo. A largura de banda é medida em bits por segundo (bps), embora normalmente seja mais comum utilizar múltiplos, como

uma vez que obras pesadas, que apresentassem recursos sofisticados de imagem, som e vídeo, eram inviáveis. A popularidade do Flash como software de produção de obras digitais, no Brasil, em grande medida está relacionada com o fato de que ele resolvia parte desse problema, ao possibilitar a produção de obras mais “econômicas” em termos de dados e, portanto, de “peso”. De qualquer maneira, lembremos, para que o leitor pudesse acessar, por exemplo, o site de Augusto de Campos que entrara no ar em 1999 - e também as duas obras que analiso na próxima seção -, era necessário ter um computador pessoal com um sistema operacional compatível, com o hardware necessário (placa de vídeo e som) e os periféricos exigidos (caixa de som), além de conexão, discada, à internet.

Dado esse contexto inicial, é possível olhar para as obras digitais brasileiras produzidas ao longo dos anos 90 com um pouco mais de atenção. Trata-se de obras que surgem no momento mesmo do início da popularização do computador pessoal e do surgimento da internet no Brasil, nas condições às quais antes me referi. É incontornável compreendê-las nesse contexto sociotecnológico específico, o que esclarece muito a respeito, também, de quem as estava produzindo e em quais condições; quem as estava consumindo e em quais condições.

Literatura digital brasileira: duas leituras

Eu gostaria de mais uma vez retomar o catálogo da exposição *Arte Suporte Computador* (1997), para iniciar a discussão a respeito da obra de Giselle Beiguelman, *O livro depois do livro*²⁵:

Faltam uns mil dias para o terceiro milênio e nós, da Casa das Rosas, achamos que muito pouco foi feito. Um ano em 1950 equivale a uma semana agora. Mesmo assim, está um saco entrar na rede e não pescar nada. [...] Não tem o mínimo charme pescar um texto de Shakespeare. É o momento de se tornar criativo ou a rede se transforma num parque de diversão idiota ou numa terapia de grupo medíocre. É necessário utilizar a linguagem deste momento. Precisamos de hipertextos GENIAIS. Grandes VOOS (Aguilar, 1997: n.p.).

Esse excerto talvez ajude a completar o desenho do contexto de produção dessa obra, ou seja, talvez ajude a deslindar aspectos e imaginários que circulavam, à época, a respeito do computador, da internet e do lugar que ambos começavam a ocupar no contexto de produção e de reflexão sobre a

Kbps, ou Mbps”. (Disponível em: <https://cidadonarede.nic.br/pt/videos/largura-de-banda>.) Atualmente, a largura de banda média da internet fixa brasileira é de 55 Mbps, cerca de 1.500 vezes maior.

²⁵ Documentação disponível em: <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/repositorio-da-literatura-digital-brasileira/o-livro-depois-do-livro/>.

arte. Alguns aspectos merecem ser retidos do severo diagnóstico que, em 1996, Aguilar constrói a respeito do tema, no “Manifesto” que assina, apenso ao catálogo da já referida exposição. O primeiro deles diz respeito ao fato de que o computador e a internet, a despeito de todos os discursos e imaginários utópicos que se construíram sobre eles, não tinham sido ainda, ao menos na perspectiva de Aguilar, apropriados de forma efetivamente criativa. E é possível identificar, na crítica proferida pelo autor, os usos mais populares de ambos, ao longo da década de 90: os jogos e os bate-papos, além de, evidentemente, uma função arquivística impulsionada sobretudo pelos grandes projetos de digitalização textual que, embora tendo se iniciado antes, ganharam especial fôlego entre meados dos anos 90 e início dos anos 2000.

Pode-se ler a obra de Beiguelman, surgida em 1999, apenas três anos após a redação do “Manifesto” que compõe o catálogo da exposição da Casa das Rosas, como uma resposta às queixas de Aguilar, porque se trata, entre outras coisas, de um esforço de mapeamento e de compreensão do que de mais criativo artistas, designers e escritores de diversos países estavam fazendo com as efetivas possibilidades que se abriam no momento em que se popularizava a internet ao redor do mundo. No entanto, uma vez que a obra em questão quer “criar sentido, ao invés de distribuir conteúdo” (Beiguelman, 2003: p. 78),²⁶ ela própria se configura como um experimento ensaístico/ensaio experimental que mobiliza, na sua composição, os recursos técnico-artísticos de cuja falta Aguilar se ressentia no panorama das artes tecnológicas da época.

A obra surgiu em 1999 – embora estivesse em construção desde 1996 –, subvencionada por uma Bolsa Vitae de Artes, e foi concebida para a exposição *Ex Libris/Home Page*, realizada no Paço das Artes, com curadoria da própria Giselle Beiguelman, em parceria com Sergio Pizzoli. Compôs-se originalmente de um site que foi exposto na mostra *Net_Condition*,²⁷ no ZKM Museum, entre 23 de setembro de 1999 e 27 de fevereiro de 2000. A designação “site” aparece na própria obra, em espaço designado pela autora como “colofon”,²⁸ no qual ela dá outras informações a respeito da sua motivação e natureza:

O Livro depois do Livro pensa
o impacto da Internet
na literatura e nas formas de leitura.

²⁶ A citação replica uma análise de Beiguelman a respeito da obra de Rafael Marchetti e Raquel Rennó, *Influenza*. Informações sobre a obra disponíveis em: <http://www.influenza.etc.br/work/>.

²⁷ Mais informações disponíveis em: <https://zkm.de/en/exhibition/1999/09/netcondition>.

²⁸ Disponível em: <https://www.desvirtual.com/thebook/portugues/colofon.htm>.

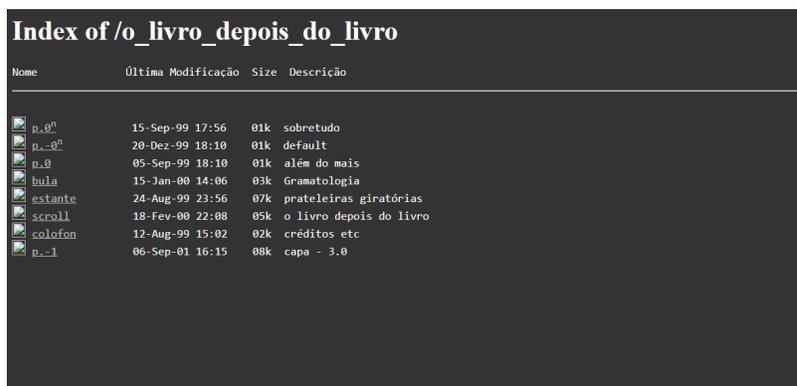
Este site é um diário de bordo de pesquisa.
Aqui não se usam imagens figurativas.
Apenas textos.

Leva-se ao limite dois pressupostos:

A Internet não passa de um grande texto

Literatura é a arte que problematiza
esteticamente o texto por meio
de imagens invisíveis.

Em 2003, surgiu o livro impresso homônimo, que estabelece evidente diálogo com a obra digital. Em um movimento especular, o livro impresso assume uma metalinguagem proveniente da computação para nomear as suas diferentes seções: “Label”, “Requisitos mínimos”, “Instalação”, “Configuração”, “Reiniciar”, “Recursos avançados”, “Sair”, “Leia_me.txt” e “Código fonte”, enquanto a obra digital mobiliza um vocabulário proveniente do universo do livro impresso para orientar o leitor na navegação:



Nome	Última Modificação	Size	Descrição
p_0 ⁰	15-Sep-99 17:56	01k	sobretudo
p_0 ¹	20-Dec-99 18:10	01k	default
p_0	05-Sep-99 18:10	01k	além do mais
hula	15-Jan-00 14:06	03k	Gramatologia
estante	24-Aug-99 23:56	07k	prateleiras giratórias
scroll	18-Fev-00 22:08	05k	o livro depois do livro
colofon	12-Aug-99 15:02	02k	créditos etc
p_-1	06-Sep-01 16:15	08k	capa - 3.0

Figura 2. Beiguelsen, Giselle. Captura de tela de *O livro depois do livro*, 1999.²⁹

Não é meu objetivo, aqui, comparar as duas formalizações, mas não deixa de ser tentador pensar de que maneira tal confronto tensiona aquele paradigma – que, de resto, tenho tentado desconstruir a expensas da apropriação do conceito de mídiun debrayniano (Debray, 1993, 2000) – de “mesmo conteúdo em suporte diferente”, uma vez que não é em absoluto disso que

²⁹ Imagem produzida pela autora a partir da página:
<https://www.desvirtual.com/thebook/portugues/whatwhere.htm>.

se trata. Nesse caso, as reflexões e análises empreendidas pela autora em um e outro objeto assumem formas tão distintas (e, por conseguinte, eles são fruídos e apropriados de maneiras tão distintas pelo leitor) a ponto de lermos a obra digital como uma obra de net art/literatura digital e o livro como um... livro, cujos design e projeto gráfico peculiares ainda não fazem dele um livro de artista, o que lhe garantiria recepção crítica e estatuto institucional específicos, de obra de arte.

A designação do site-obra como um “diário de bordo de pesquisa” é interessante quando sabemos que a autora, doutora em História, assume ser praticamente autodidata nos temas relativos às mídias digitais, aprendendo na prática sobre o assunto, ao mesmo tempo que aprendia, também na prática, o que seria a internet no Brasil, durante a temporada em que ajudou a implantar o UOL, a partir de 1995. Foi a essa altura que comprou o seu primeiro computador e iniciou suas primeiras experimentações “artísticas”, segundo ela, produzindo o que ela acreditava ser poesia concreta (cf. Leão, 2009: n.p.). Foi a essa altura, também, que começou a produzir a obra sobre a qual estamos refletindo – ou começou, talvez seja mais adequado considerar, o processo de elaboração dessa obra. O que vemos na obra em questão, parece-me, é o processo de construção de um paideuma pessoal: a seleção de um repertório teórico e artístico que fornecerá à autora as possibilidades de construção de pressupostos e métodos que passarão a ser empregados e desenvolvidos ao longo de sua trajetória posterior de artista, de crítica de cultura, de docente e de pesquisadora universitária. Trata-se, enfim, e isso só é possível de averiguar retrospectivamente, do início de um projeto artístico e crítico bastante coerente.

A questão é que a construção desse paideuma se dá de forma ajustada às demandas do contexto em que é produzido: na velocidade de pesquisa e de contato com essa infinidade de referências que só se torna possível pela conectividade em rede e pela natureza de muitas das obras e projetos que são ali arrolados e comentados, uma vez que eles estavam disponíveis digitalmente. Mas é na maneira como se apresenta esse processo ao leitor que o ajustamento ao então contexto material e simbólico emergente da conectividade em rede fica mais evidente. Como já antecipei, trata-se de uma obra nato-digital que pressupõe conexão à internet para a sua fruição – e, sim, a leitura do livro impresso homônimo, apesar de mais “confortável” para leitores habituados ao códice, é difícil na medida em que as referências a sites e projetos online fica prejudicada. Trata-se de uma obra multimodal que, diferentemente de outras obras do período, aposta menos na multimodalidade do que na hipertextualidade, e isso provavelmente se relaciona com o seu teor, que identificaríamos como ensaístico, embora um ensaísmo construído em conjunção com as possibilidades da multimodalidade e assumindo os riscos da hipertextualidade para a

progressão argumentativa. A descrição minuciosa da obra não se realizaria sem troços, justamente graças à exploração da hipertextualidade, que conduz o leitor a esse “jardim dos caminhos que se bifurcam” à exaustão, mas tentemos pelo menos apontar algumas estratégias de composição.

Atualmente a obra se encontra hospedada no site da própria artista³⁰ e é etiquetada como “net art/mobile art”; ali encontramos a seguinte descrição:

O livro depois do livro é um ensaio hipertextual e visual sobre ciberliteratura e net_reading/writing. Seu foco principal são as narrativas não lineares, que reconfiguram a relação literatura/livro a partir da própria noção de volume. Obras que proporcionam à linguagem de programação uma apreciação textual, criações que recorrem a procedimentos videográficos na construção literária e jogam com a passividade e a participação do leitor.

O livro depois do livro foi viabilizado por uma bolsa da Fundação Vitae e foi lançado na NET_Condition (ZKM, 1999). Foi exibido e premiado várias vezes em todo o mundo e é considerado um clássico da net 1.0.³¹

Ali também encontramos a informação de que a obra faz parte do acervo do MAC (Museu de Arte Contemporânea da USP).³² Ao acessar a coleção disponibilizada online pelo site do museu, obtemos a informação de que o site foi doado à instituição pela própria autora em 2015, e o link ali presente é o mesmo e remete à página da autora.

Seria possível refletir sobre o lugar ocupado por Giselle Beiguelman nas complexas relações que se estabelecem entre literatura digital e arte digital, no que diz respeito às vinculações institucionais e ao reconhecimento no campo. Não se trata de forçar uma vinculação da artista ao campo literário – o que se poderia recusar, inclusive pelo fato de que ela própria nunca tenha reclamado tal vínculo para si. Por outro lado, há que se questionar se tal vinculação não seria possível – e também desejada pela autora – se o campo literário tivesse meios (metalinguagem, paradigmas de análise, instituições) de receber criticamente uma obra como essa, cuja temática, como se evidencia

³⁰ Disponível em: <https://www.desvirtual.com>.

³¹ No original em inglês: “*The Book After the Book is a hypertextual and visual essay about cyberliterature and net_reading/writing. Its main focus is non-linear narratives, which reconfigure the literature/book relationship starting from the very notion of volume. Works that provide programming language a textual appraisal, creations that resort to video graphics procedures in literary construction and play on the passivity and participation of the reader. The Book after the Book was made possible by a Fundação Vitae grant and was launched at NET_Condition (ZKM, 1999). It was exhibited and awarded many times all over the world and it is considered a net 1.0 classic.* Disponível em: <https://www.desvirtual.com/project/the-book-after-the-book/>

³² Ver: Giselle Beiguelman. *The Book after the book*, 1999. In: MAC USP. Disponível em: <https://acervo.mac.usp.br/acervo/index.php/Detail/objects/23381>.

pela própria descrição da obra no site da artista, em tudo se relaciona com temáticas do campo em questão.

Voltando à obra, a página de abertura é bastante sóbria para os padrões da época: trata-se de três quadrados – preto, cinza e branco – sobrepostos. No interior do quadrado branco, o título da obra se movimenta de modo que a sentença “O livro depois do livro” se apresente também do avesso (ou de trás para a frente, dependendo da leitura que se faça), simulando o dobrar-se da sentença sobre si mesma, o que redundaria, agora a expensas da cinestesia, o que já aparecera na página com informações sobre a obra, no site da autora: o fato de que a obra tematiza as formas como cultura impressa (sobretudo o universo que, dentro dela, refere-se ao livro) e cultura digital estão imbricadas, em uma contaminação e tematização mútuas, nos projetos que então serão expostos e discutidos ao longo da obra. É também uma outra forma de colocar em evidência um dos significados possíveis do título da obra, aquele que admite que, mesmo depois do tempo do livro, da cultura impressa, metonimicamente falando, o que haverá ainda é o livro, com as diferenças que a autora se dedicará a discutir, obviamente.

O link disponível nessa página leva a uma outra que faz as vezes de uma contracapa, em que símbolos e algumas letras constroem uma imagem que, enfim, não é uma imagem; assim como constroem uma escrita que não é uma escrita: mais uma contaminação mútua a redundar o objetivo central da obra, como já mencionei antes. Clicando-se em qualquer ponto dessa página, tem-se acesso a uma lista de links que emulam um índice. É a partir daí que ao leitor é dada a possibilidade de criar seus percursos individuais pelas trilhas hipertextuais que lhes são oferecidas pela obra. Trilhas pontuadas por páginas em que a multimodalidade, limitada à exploração de fontes, cores e movimento, está presente – como, de resto, a autora já trata de adiantar ao leitor quando enuncia que “aqui não se usam imagens figurativas”. Tais trilhas conduzem o leitor a outros pontos no interior da obra mesma ou o levam (levavam) a obras, projetos, sites e textos que compõem aquele paideuma que vemos sendo construído diante dos nossos olhos. Obras, projetos, sites e textos que são testemunho de um momento muito específico da internet, anterior ao que depois se veio designar popularmente como “internet 2.0”; ou seria melhor dizer que hoje são rastros daquela internet? Explico-me.

Entre os links que remetem o leitor a sites externos, pouquíssimos ainda funcionam: a grande maioria deles, ao serem acessados, retorna a mensagem mais temida pelos estudiosos de literatura digital (404 Not Found), outros tantos remetem a conteúdos aleatórios, alguns sequer são localizados. Ou seja, resta ao leitor, se quiser saber do que se tratava, buscar informações em outros locais a respeito dessas obras e sites aos quais Giselle Beiguelman nos conduzia originalmente, nesse seu movimento de compartilhar conosco a construção de seu paideuma. Essa indisponibilidade de grande parte dos

conteúdos externos linkados à obra me dá ensejo para uma reflexão que diz respeito, evidentemente, à obsolescência que ronda as obras de literatura digital – não só no Brasil, em qualquer latitude – e que, à época em que vem à luz a obra de Beiguelman, não estava absolutamente em questão, provavelmente porque acreditava-se, mesmo, que a então propalada “imaterialidade” do digital seria garantia de perpetuação infinita dos dados. Mas para além disso, coloca questões a respeito i) da natureza distinta dessa obra no momento em que ela foi criada e hoje, quando é acessada, e ii) de como se constitui isso que estou aqui chamando de paideuma no contexto da digitalidade.

Sobre o primeiro ponto, gostaria de retomar o que antes mencionei a respeito da relação entre livro impresso e obra digital, uma vez que acredito que valha para o caso aqui em tela. Antes, tinha mencionado como a inscrição material do livro impresso dá à obra de Giselle Beiguelman um lugar no campo totalmente distinto daquele ocupado pela obra digital. Quero argumentar, agora, que os links quebrados da obra, acessada em 2025, portanto 25 anos após a sua concepção, interferem não apenas na sua legibilidade, por motivos óbvios, mas também na maneira como essa obra entra em um repertório de net art e, também, de literatura digital. Isso porque, ao não termos mais acesso a essa obra da forma como ela foi concebida, com seus links externos em pleno funcionamento, dilui-se um de seus apelos, que é o de se configurar como uma espécie de browser daquilo que era mais inovador em termos de pensamento e experimento realizados na fronteira da literatura (do livro, da linguagem) com as tecnologias.

Retomo aqui a ideia de “browser” em seus dois significados: aquele que remonta ao século XV, como esclarece a própria autora em outro texto (2005: p. 77), e que “quer dizer [to browser] ler descompromissadamente, folhear, entrar em lojas só para espiar, beliscar comida, olhar para várias coisas dispersamente, procurando algo para se concentrar”; e aquele com o qual o vocábulo efetivamente se popularizou, para nomear os motores e serviços de busca na internet. A obra de Beiguelman é (foi, de acordo com a minha argumentação, aqui) um pouco das duas coisas: um convite a flunar pelo universo até então pouco conhecido da internet, a partir dos seus lugares mais recônditos, porque experimentais, questionadores, instigantes e um misto de arquivo de sugestões e serviço de orientação na rede.³³ Ou seja, uma obra que talvez tivesse no horizonte tanto aquele usuário chateado por só pescar Shakespeare na rede, quanto aquele outro que tinha preguiça de acessá-la (Aguilar, 1997).

³³ Sempre é bom lembrar que o primeiro buscador (tecnicamente chamado de “web crawler”), Wandex, é de 1993. É com o Altavista, de 1995, que o serviço começa a se popularizar; e o hoje onipresente Google foi lançado em 1999.

Não que a obra de Beiguelman tenha se limitado a essas funções práticas quando de sua criação, mas é inegável que aquele ambiente de difuso desnorreamento diante da internet, que então começava a se popularizar, está aí inscrito, de certa maneira. O que aponta, então, perdidos os links e, portanto, essas funções de browser nos dois sentidos que antes mencionei, para o fato de que a obra constrói para si um lugar mais aprofundadamente de testemunho de uma época e de um processo – ou, talvez fosse mais pertinente dizer, de um processo profundamente arraigado em uma época. Explico, agora entrando no segundo ponto que antes enunciei: a construção do paideuma do qual Beiguelman nos dá notícia está profundamente atravessado – e creio que estava desde a sua concepção, mesmo que isso, à época, não se colocasse de maneira evidente – pela profunda instabilidade e provisoriedade com as quais nos deparamos em tempos de digitalização da cultura. Ainda que a autora não supusesse, no momento de lançamento da sua obra, que 25 anos depois ela estaria tão profundamente modificada – graças ao fato de as obras e sites a que se refere não existirem mais a não ser como documentação, na melhor das hipóteses –, tal condição já estava posta, impressa nas condições materiais de existência da obra, desde 1999. Ler a obra de Beiguelman hoje, então, é ler o processo de constituição de seu paideuma artístico, o que se pode confirmar pelas suas obras e reflexões críticas posteriores, mas é também ler o processo de modificação da ideia mesma de paideuma (e de cânone, e de repertório) em um momento em que a obsolescência se coloca não apenas como uma fatalidade a atingir as obras de arte e de literatura digitais, mas como uma característica que precisa começar a ser avaliada como atributo, como aspecto constitutivo do qual não se pode escapar.

O impulso arquivístico, que paralelamente se dá como um esforço de constituição de repertório (Even-Zohar, 2017), que antes tratei como o estabelecimento de um paideuma, no caso de Giselle Beiguelman, também aparece no ambicioso e igualmente pioneiro trabalho de Regina Célia Pinto, o *Museu do essencial e do além disso*,³⁴ que, segundo Jorge Luiz Antonio (2007, p. 28-29), tem a sua gênese na Revista Arte Online, uma publicação eletrônica editada no Rio de Janeiro pela autora e por Paulo Villela, entre 2000 e 2002.³⁵

³⁴ Disponível em: <https://archive.the-next.eliterature.org/museum-of-the-essential/museu/reformas/corte1.htm>

³⁵ No editorial, no quinto número da revista, lê-se: “ARTE onLINE, revista trimestral, pretende ser um veículo de informação, pesquisa e debate sobre Arte, Ciência e Tecnologia. Gostaríamos de acrescentar que a expressão onLINE não implica, neste caso, em sua atualização diária mas em estar sempre atendida para as novidades nas áreas em que atuamos. Apreciaremos a colaboração efetiva de todos que se interessam por esses assuntos. Aos poucos pretendemos ir formando uma equipe que expresse conceitos novos e criativos sobre essas relações que nos fascinam e que se ampliaram muito depois da revolução da informática e das comunicações. Enviem-nos seus textos para que possamos

Trata-se de um site programado em Flash, a que hoje se tem acesso graças ao emulador Ruffle³⁶ e ao trabalho de restauração realizado pela equipe do Electronic Literature Lab, que, por meio do projeto NEXT,³⁷ tem recolocado em circulação muitas obras digitais produzidas em softwares hoje obsoletos, por meio de adaptações e emulações. Os arquivos-fonte do próprio site e das obras que constituem o projeto foram doados ao Laboratório pela autora em 2019, quando os principais navegadores já não mais permitiam que as páginas do site fossem abertas, a não ser com esforço considerável.

O trabalho curatorial de Regina Célia Pinto se dá a ver na arquitetura de um site projetado para, pela remissão a um espaço físico que remete a um museu, paradoxalmente dele se distanciar em muitos aspectos, sobretudo pelo fato de que a sua existência não é “física”, pelo menos não no sentido que admitimos quando falamos de construções, imóveis e espaços arquitetônicos que paradigmaticamente costumam abrigar os museus e as obras que ali se reúnem e se expõem.

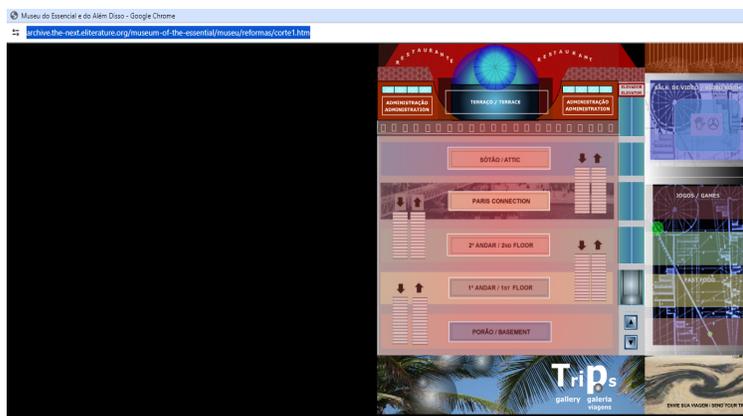


Figura 3. Pinto, Regina Célia. Captura de tela de janela pop-up³⁸, *Museu do essencial e do além disso*, 2001.

publicá-los.” (Captura de tela do dia 1º de dezembro de 2001, realizada pela Wayback Machine. Disponível

em: <https://web.archive.org/web/20011201182830/http://www.arteonline.f2s.com:80/artonline/cinco.htm>.) Atente-se para a necessidade de esclarecimento a respeito do sentido que a expressão “online” assumia nesse caso, provavelmente porque era utilizada, nessa altura, apenas pelos jornais de grande circulação, que começavam a ter versões digitais.

³⁶ Disponível em: <https://ruffle.rs/>.

³⁷ Trata-se de um projeto coordenado por Dene Grigar, que é diretora e fundadora do Electronic Literature Lab, e sediado na Washington State University Vancouver. Mais informações disponíveis em: <https://dte-wsuv.org/electronic-literature-lab/index.html>.

³⁸ Imagem produzida pela autora a partir do *Museu do essencial e do além disso*. Disponível em: <https://archive.the-next.eliterature.org/museum-of-the-essential/museu/reformas/corte1.htm>.

A imagem acima é a representação dessa arquitetura projetada pela artista, à qual o leitor tem acesso a partir da página de entrada da obra. Movendo-se (leia-se clicando) pelos andares, tem-se acesso a distintas galerias, bibliotecas e projetos que abrigam obras de arte eletrônica e de poesia digital encomendadas para o projeto ou de autoria de Regina Célia Pinto, além de textos críticos a respeito das obras, enviados por colaboradores ao longo dos anos em que o projeto esteve ativo. Uma grande diversidade de obras, autores, textos, em distintos formatos e gêneros e inseridos no site em diferentes momentos, assim como a remissão a blogs e a newsletters, coloca o leitor diante da complexidade da produção digital que foi criada no Brasil durante a primeira década dos anos 2000³⁹ e se constitui como um importante documento a respeito da rede de sociabilidade artística, que se consolidava a partir das possibilidades da comunicação em rede, e a respeito das disposições de troca, partilha e coletividade que se tornavam possíveis graças a ela.

Para compreender melhor tais disposições, que fundamentam, então, tanto o projeto de Regina Célia Pinto como também uma parcela do pensamento crítico que se produzia a respeito da internet e de suas possibilidades, no início dos anos 2000, é interessante retomar as proposições da idealizadora do projeto:

[nas comunidades virtuais] todos parecem estar interessados num trabalho comum e solitário alternativamente, no saber acumulado e redistribuído, no respeito mútuo e na generosidade recíproca que a educação ensina. Sendo assim, torna-se fácil entender o sucesso de um projeto como o “Museu do essencial e do além disso”: projeto que não está ligado a nenhuma instituição e também não tem apoio financeiro ou patrocínio de quem quer que seja, elaborado num computador doméstico na cidade do Rio de Janeiro mas que possui um modelo digital dinâmico, um permanente vir a ser e, por isso mesmo recebe contribuições de diferentes latitudes e longitudes desta geografia sem fronteiras criada pelas tecnologias da informação. Um mundo que parece estar elegendo as comunidades virtuais como uma possível aposta num futuro melhor.⁴⁰

A ideia de comunidades virtuais parecia ser, no início dos anos 2000, o que daria o suporte material para a consolidação da “inteligência coletiva”,

³⁹ A produção mais recente a que se pode ter acesso, atualmente, no site, é de 2009, o que permite aferir que o “museu” de Regina Célia Pinto foi-se constituindo ao longo dos anos.

⁴⁰ Disponível em: <https://archive.the-next.eliterature.org/museum-of-the-essencial/museu/ensaio/ensaioantigos/regina3.htm>.

apregoadada por Pierre Lévy em seu livro de 1994. Se é importante compreender o seu significado, mais importante é compreender o cenário sócio-histórico e tecnológico que lhe deu ensejo. De acordo com Salgado e Boschi (2023), amparadas em Milton Santos (2000), há duas dimensões semânticas a disputar a compreensão e a representação que se constrói acerca da tecnosfera contemporânea, caracterizada pela técnica algorítmica, ou seja, a “conjugação de protocolos (instruções hiperprecisas codificadas numa linguagem numérica) com fins de propagação (dos fluxos de informação gerados)” (Salgado e Boschi, 2023: 6). Protocolos e propagação: eis a dupla face da técnica algorítmica que fundamenta a distinção entre cibercultura e cultura digital, proposta pelas autoras, em um esforço de compreender como se dá a constituição da psicoesfera contemporânea nesse cenário de disputas também semânticas. Segundo elas (2023: 7):

Cibercultura se materializa em mídioms digitais cujo desenvolvimento enfatiza o aspecto dos protocolos. Ela nasce da cibernética, atividade interdisciplinar que desde os anos 1950 elabora tecnologias de controle de fluxos de pessoas e de informação e que está no nascimento desse conjunto de dispositivos [...] tem a ver, assim, com tecnologias como login e senha [...] antivírus, [...] licenças de uso de softwares proprietários, [...] com tecnologias de fechar grupos selecionando membros ou bloqueando usuários. É uma dimensão da psicoesfera que põe em relevo tecnologias orientadas pela semântica de segurança e proteção – tecnologias de seleção, filtragem, personalização. [...] *Cultura digital* se relaciona ao desenvolvimento de mídioms que enfatizam tecnologias voltadas à propagabilidade. É nativamente digital, nasce nos anos 1980 com a cultura hacker universitária e se desdobra em movimentos como os do software de código aberto, a chamada ciência livre, as plataformas de partilha e a bandeira criptopunk, [...] com tutoriais que nos ensinam de tudo, com o entendimento de que o próprio usuário deve customizar funcionalidades conforme suas necessidades. [...] É uma dimensão da psicoesfera que enfatiza tecnologias orientadas pela semântica do acesso e da partilha – tecnologias de compatibilização, difusão e troca.

A citação é longa, mas esclarece alguns aspectos que são cruciais para a compreensão da proposta idealizada por Regina Célia Pinto, assim como para a compreensão dos seus paradoxos. Fica evidente, pela distinção proposta por Salgado e Boschi (2023) e pela própria descrição das motivações que ensejam a criação do projeto, dadas pela sua autora na citação reproduzida antes, que o *Museu do essencial e do além disso* alia-se a uma compreensão de que os dispositivos digitais deveriam engendrar disposições de partilha e de abertura que possibilitariam a formação de comunidades virtuais a sustentar a emergência da inteligência coletiva preconizada por Pierre Lévy. Daí o esforço da autora de sublinhar o contexto de produção do seu museu,

alinhado à cultura do *do it yourself*, descrita por Barbrook e Cameron (2018) como um dos pilares de sustentação do que eles designaram como “ideologia californiana”. Daí, também, a configuração do *Museu* como um espaço aberto a colaborações de autores de diversos países e línguas e de distintas orientações artísticas, ligados sempre pelo impulso de experimentação com a tecnologia digital e orientados pelo espírito de compartilhamento de realizações artísticas e ideias. Um projeto que responderia, então, criticamente, aos processos perniciosos da globalização, “um mecanismo economicamente passivo e politicamente ingovernável” (Pinto *apud* Clarke, 2010: 22-23), colocado em movimento por, entre outras coisas, as tecnologias digitais de difusão de informação. Esse posicionamento crítico se constrói, no entanto, a partir de um movimento que à primeira vista parece paradoxal, que é o de reconhecer, também, o potencial afirmativo do fenômeno da globalização. Na análise do *Museu* que Clarke (2010: 22-23, tradução minha) empreende, esse aparente paradoxo se explica:

Essa “potência afirmativa” pode ser realizada através do estabelecimento de comunidades virtuais, que, dentro das suas estruturas, contêm o potencial para projetos realizados por apenas um indivíduo em qualquer parte do mundo, mas que podem ser infinitamente ligados a trabalhos colaborativos em escala internacional [...]. Essa troca de experiências artísticas implica a transmissão recíproca de conhecimentos e o respeito mútuo entre comunidades diversas.⁴¹

Independentemente do fato de que, na atualidade, tal avaliação soe ingênua diante dos desdobramentos que resultaram naquilo que Salazar e Boschi (2023) designam como hegemonia da cibercultura, em detrimento da cultura digital, ela parece bem representar o espírito da época em que foi produzida: uma época em que a tecnologia digital – e tudo o que ela viria representar, subsequentemente – oferecia na mesma medida possibilidades e desafios. Essa é a mesma perspectiva que anima os livros de Pierre Lévy, produzidos na última década do século XX, por exemplo; assim como é o que anima as reflexões de Arlindo Machado, nos jornais de grande circulação, mencionadas antes neste texto.

Um outro aspecto a ser considerado é o fato de que o *Museu* não é apenas uma tentativa de estabelecer uma comunidade de partilha de interesses comuns, senão que é, também, o resultado de comunidades que já

⁴¹ No original em inglês: “This ‘affirmative potency’ can potentially accomplished by the establishment of virtual communities, which, within their structures, hold the potential for projects realised by only one individual in any part of the world, but which may be infinitely connected to collaborative works on an international scale [...] This exchange of artistic experiences entails the reciprocal transmission of knowledge, and mutual respect between diverse communities?” (Clarke, 2010: 22-23).

estavam estabelecidas naquele momento, a partir de expedientes tornados possíveis pela tecnologia digital, sobretudo pela comunicação em rede, pela internet – e, de posse dessa perspectiva, a sensação de ingenuidade a respeito da confiança na possibilidade de existência de comunidades de partilha e inteligência coletiva se dissipa.

Em tempos como os atuais, em que as redes sociais apenas emulam – e muito mal, embora soem convincentes – as possibilidades comunitárias e a inteligência coletiva que foi idealizada nos primeiros momentos da internet, talvez seja importante explicar que a construção do *Museu* foi em grande parte possível graças à comunicação em rede que se dava a partir de listas de emails que agregavam extensas comunidades de artistas, especialistas e interessados em geral em um diálogo horizontal com base em temas de interesse comum. A citação abaixo é uma mensagem de Regina Célia Pinto em uma dessas listas, a Nettime,⁴² no dia 21 de setembro de 2003, em que se pode perceber a natureza essencialmente instável do Museu, graças às recorrentes novas inserções de obras e reconfigurações de espaços, ao mesmo tempo que se pode apreender um dos modos pelos quais a sua curadora buscava novas colaborações a fim de ampliar o seu acervo. Em outras mensagens enviadas à mesma lista, em outras datas, ainda se podem ler breves reflexões a respeito da natureza e das motivações⁴³ do museu, bem como explicações acerca de novas inserções⁴⁴ ou de modificações da sua estrutura.⁴⁵

Novidades no Museu do Essencial e do Além Disso

PRIMAVERA (Hemisfério Sul), OUTONO (Hemisfério Norte) - 2003

Novo pavimento: Terraço com jardim, restaurante*, elevador panorâmico, administração e banheiros*

* Envie sua receita (imagem, texto, poesia, código, multimídia) para esse grande banquete cultural e colaborativo até 10 de outubro de 2003.

*Se você gostou do nosso Projeto WC, envie-nos o seu banheiro para fazer parte da nossa coleção.

Os arquivos não devem ser maiores do que 200 KB.

Galeria Paris - Rio de Janeiro (9137 Km) > “work in progress” - 7, 240

⁴² A Nettime surgiu em 1995 e segue até hoje em funcionamento. Segundo a sua página oficial: “não é apenas uma lista de discussão, mas um esforço para formular um discurso internacional em rede que não promova uma euforia dominante (para vender produtos) nem dê continuidade ao pessimismo cínico, espalhado por jornalistas e intelectuais da ‘velha’ mídia que generalizam sobre ‘novos’ meios de comunicação sem uma compreensão clara dos seus aspectos de comunicação. Produzimos e continuaremos a produzir livros, leitores e sites em vários idiomas para que uma crítica ‘imaneente’ da rede circule tanto online quanto offline.” Disponível em: <https://nettime.org/info.html>. Tradução minha.

⁴³ Disponível em: <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-lat-0210/msg00076.html>.

⁴⁴ Disponível em: <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-lat-0306/msg00070.html>.

⁴⁵ Disponível em: <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-lat-0309/msg00036.html>.

metros prontos!

Novidades na Biblioteca, livros > “Haikai” e “Erótica” por Marcelo Frazão.

Novidades na galeria Fronteiras entre net.art - web.art e arte hoje:

“Museus para novatos” e “Metamorfose para novatos”, por Manik, Sérvia; “Bottles” (Garrafas) por Ricardo Báez-Duarte (Venezuela)

Novidades na galeria Poesia Digital: Fernando Fiorese - Brasil - MG,

Lucio Agra - Brasil - SP, Michael Szpakowski - Inglaterra, Suely

Rodriguez - Brasil - RN

Seção: CDs de Arte e Poesia - Hélio Oiticica (Brasil).⁴⁶

Voltando ao *Museu*, agora com essas questões em mente, é possível compreender o sentido da multiplicidade de perspectivas, linguagens, línguas e formatos que se organizam sob a representação arquitetônica de uma instituição museográfica paradigmática, com seus andares, salas, galerias, banheiros, cafés, administração etc. Uma tentativa, talvez, de organizar cartesianamente não só essa multiplicidade, mas também esse misto de possibilidades e desafios representativos da época, bem como de emular uma materialidade física para esse conjunto complexo de dados, em um momento em que ainda não eram comuns (sequer possíveis) interfaces e projetos de visualização mais complexos. Uma tentativa, enfim, de tornar minimamente familiar aquela grande quantidade de projetos experimentais ali reunidos.

Essa multiplicidade e a sua representação em uma interface tão peculiar, unidas ao reconhecimento do impulso tateante que anima o *Museu*, me fizeram optar por tratá-lo como uma obra íntegra na sua proposição de reunião de obras diversas, não (apenas) como um repositório/arquivo/biblioteca. Parece-me que essa também é a compreensão, embora não explicitada, do Electronic Literature Lab, responsável pela recuperação do *Museu*; se assim não fosse, talvez se tivesse trabalhado na recuperação de cada uma das obras que o compõem, organizando-as em outro espaço, talvez até mesmo incorporando-as ao ELO Repository. Regina Célia Pinto (s.d.) reflete, em um artigo abrigado no interior do Museu, sobre essa espécie de dupla existência do seu projeto, a um só tempo “interface criativa” e “arquitetura de informação”:

O projeto consiste na criação de arquiteturas virtuais: um museu com suas bibliotecas e galerias, as quais não possuem correspondentes no mundo real. É muito comum vermos um museu ou uma biblioteca real possuírem seus “sites” na “web”, mas não é muito comum a situação na qual se desenvolve este nosso “museu”. Um museu que não existe e cuja arquitetura e obras são

⁴⁶ Disponível em: <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-lat-0309/msg00072.html>.

formadas por algarismos 01010101. Será ele apenas um espaço eletrônico onde trafegam bits e bytes?

O museu surgiu como um “work in progress”: arquitetura de informação então?... Mas também como um imaginário pixel – prédio de dois andares e um porão... Seu prédio a qualquer momento pode ter seu projeto arquitetônico alterado, seja construindo-se mais um andar ou alterando-se o aspecto de sua forma – projeto de Niemeyer, constelação, estação espacial, gravura de Piranesi: interface criativa?... O nosso conceito de museu é o de uma estrutura aberta, na qual a informação é dispersa numa série de espaços; uma máquina capaz de se desenvolver infinitamente em todas as direções.⁴⁷

Fica patente, no fragmento acima reproduzido, a consciência de Regina Célia Pinto a respeito das especificidades do seu projeto, seja comparado a um arquivo (digital ou físico), seja comparado a um museu (digital ou físico) – e essa especificidade reside sobretudo na ideia de uma arquitetura aberta: expansível, no sentido de que pode ser remodelada a qualquer momento, mas também no sentido de que pode abrigar os mais distintos objetos que, por conseguinte, reconfiguram o espaço digital que os abriga – e isso é muito condizente com um tipo de arte e de literatura que, talvez como nunca antes, estão submetidas às alterações da tecnologia. Seria redundante retomar as propriedades dos novos meios, de acordo com Manovich, mas percebe-se que Regina Célia Pinto estava bem ciente (teórica ou pragmaticamente) de suas especificidades quando da idealização do Museu, o que, paradoxalmente, não impediu que ele sofresse com a obsolescência do software no qual ele e muitas das obras que abriga foram construídos, o Flash.⁴⁸

Ler e analisar cada uma das obras que compõem o Museu será trabalho para outra ocasião, assim como ainda merece empenho o desenvolvimento de uma análise que, partindo da individualidade das obras, apreenda o sentido que organiza o impulso curatorial da autora. E é motivo de surpresa que algo assim ainda não tenha sido feito, dada a importância do projeto para a história tanto da literatura quanto das artes digitais, no Brasil.

E este é um aspecto que merece atenção, no caso da reflexão que aqui empreendo: a quase inexistência de fortuna crítica a respeito do *Museu do essencial e do além disso*,⁴⁹ algo de que não padece, por exemplo, o trabalho de

⁴⁷ Disponível em: <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-lat-0210/msg00076.html>.

⁴⁸ Em entrevista concedida por email, a autora, quando questionada a respeito de suas preocupações com a obsolescência e a preservação do *Museu*, na época de sua idealização, afirmou que não pensava sobre isso, o que, segundo ela, teria garantido um experimentalismo exploratório que de outro modo teria sido impossível.

⁴⁹ O que encontrei, ao longo da pesquisa, foi apenas o capítulo de um livro publicado em 2010, na Inglaterra (Clarke, 2010) – e que, lamentavelmente, incorre em erro ao afirmar que o *Museu* foi criado em 1992; além disso, há a apresentação da própria idealizadora do projeto disponível no interior do

Giselle Beiguelman anteriormente discutido, embora só se possam elaborar hipóteses a respeito disso. Uma delas estaria relacionada com o fato de que a obra, reunindo outras obras (e links, e textos etc.) e prescindindo de um direcionamento temático, tenha tido uma circulação mais restrita. No caso de Beiguelman, para discutir contrastivamente a hipótese, o fato de que o seu “paideuma” esteja claramente vinculado ao tema do livro, em suas mais diversas acepções, antigas e atuais, pode ter-lhe aberto um público atraído pelo tema e pela forma como dele se tratava, no ambiente tecnológico, nos idos da década de 90; isso sem falar no fato de que essa relação entre as tecnologias digitais e o livro – muitas vezes, naquele momento, tratada em termos de substituição deste por aquelas – era um tema muito debatido, inclusive fora dos círculos especializados. Um outro aspecto a se considerar diz respeito ao fato de que Beiguelman compôs a sua obra como um projeto comissionado por um museu, o que significa dizer que a obra, desde a sua concepção, foi institucionalizada, ou seja, no momento em que vem a público e se dá início a sua circulação, isso ocorre em um espaço que, de saída, lhe confere legitimidade de “arte” – algo que não aconteceu com o *Museu do essencial e do além disso*, apenas muito recentemente incorporado a um acervo de obras digitais restauradas por um laboratório ligado a uma organização dedicada à literatura. E já discuti como a vinculação de um autor ao campo das artes tecnológicas ou da literatura digital tem impacto sobre a circulação, a institucionalização e, portanto, a inserção de sua obra em um repertório, a partir de sua legitimação. Isso significa dizer que, embora seja relevante a acessibilidade da obra, ou seja, a sua disponibilidade online, em plenas condições de ser fruída pelos leitores, esse não é o único aspecto a explicar o maior ou menor alcance de sua circulação: o *Museu* se tornou inacessível há poucos anos e, ainda assim, foi muito pouco estudado e/ou mencionado, seja no campo das artes tecnológicas, seja no campo dos estudos da literatura digital.

Com vistas a deixar sinalizada a necessidade de retornar ao *Museu do essencial e do além disso* em outra oportunidade é que procuro, a seguir, refletir a respeito de sua formalização material. Como antes mencionei, o projeto de Regina Célia Pinto foi programado em Flash e a configuração estética resultante dessa opção técnica foi mantida pelo processo de restauração pelo qual passou a obra. O aspecto estrutural que talvez chame mais a atenção daquele que, nos dias de hoje, visita o site do *Museu do essencial e do além disso* é o *windowed style*, um dos aspectos – juntamente com a interatividade, o acesso aleatório e a configuração multimídia – característicos daquilo que Bolter e Grusin (2000) denominaram como *hypermediacy* no contexto dos dispositivos

próprio museu. Disponível em: <https://archive.the-next.eliterature.org/museum-of-the-essential/museu/ensaios/ensaioantigos/framesaios.htm>.

digitais. Se na origem da concepção do *windowed style* havia um objetivo de transparência das janelas e da interface, o desenvolvimento do estilo, de acordo com os autores, desviou-se disso e o que se vê nos projetos da época é a construção de “[...] um espaço heterogêneo, competindo pela atenção do espectador” (Bolter; Grusin, 2000: 32, tradução minha).

O uso do *windowed style* se ajusta muito bem à estrutura arquitetônica desse museu peculiar. Cada janela cumpre a função de uma via de acesso a salas distintas que, por conseguinte, possuem janelas de acesso a outras salas que, por fim, dão acesso a obras que, algumas vezes, ainda podem remeter, por meio de links externos, a espaços alheios aos do *Museu*. Cada janela que se abre ao se clicar em um link permite ao leitor/navegador acessar um universo cultural, linguístico, material e artístico distinto, como se pode aferir pela captura de tela abaixo reproduzida, resultado da seguinte sequência de links: mapa – 2º andar – poesia eletrônica – Joesér Álvarez.

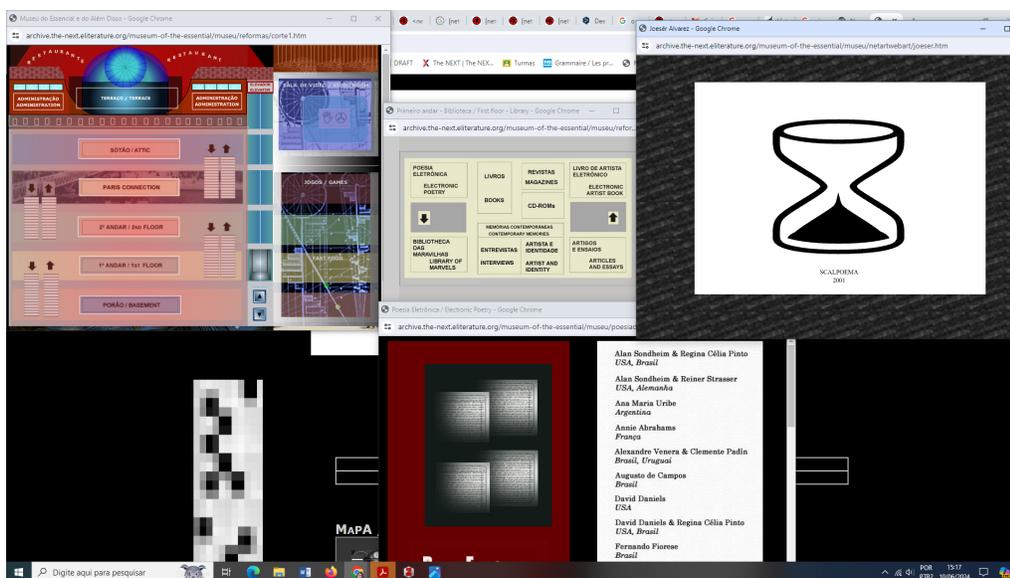


Figura 4. Pinto, Regina Célia. Captura de tela de janelas pop-ups sobrepostas⁵⁰, *Museu do essencial e do além disso*, 2001.

Para além de museu, mesmo, o projeto de Regina Célia Pinto talvez pudesse ser melhor caracterizado como um portal de portais, que leva o leitor em direção a distintas realizações artísticas, provenientes de diferentes lugares do

⁵⁰ Imagem produzida pela autora a partir de navegação no *Museu do essencial e do além disso*. Disponível em: <https://archive.the-next.eliterature.org/museum-of-the-essential/#>.

mundo, em um conagraçamento que se ampara em uma perspectiva de abertura a respeito da internet e da tecnologia digital, mas também das disciplinas e campos artísticos, das abordagens teóricas e metodológicas, dos mais diferentes impulsos criativos. Uma ágora. Se nada é mais distante do que a internet se tornou, hoje, talvez o projeto de Regina Célia Pinto possa se caracterizar, contemporaneamente, também como um portal, através do qual espiamos as possibilidades não realizadas da tecnologia digital.

Conclusão

As obras que discuti neste artigo foram produzidas em um momento em que começavam a se popularizar não apenas a computação pessoal como também a internet, no Brasil. Elas são paradigmáticas dos distintos projetos que moviam-se em um cenário no qual a tecnologia digital, especificamente a internet, era identificada como o *locus* do progresso a revolucionar as formas de produção de cultura e de estabelecimento de vínculos sociais. *O livro depois do livro* e *O museu do essencial e do além disso*, a despeito das diferenças que existem entre essas obras, partem da vertigem das possibilidades que se abriam – pelo menos no nível do imaginário que se constituía acerca da internet – e colocam-se como uma espécie de bússola a guiar produtores e leitores. No caso de *O livro depois do livro*, a partir da exposição da construção de um repertório pessoal que se quer também público, reafirmando as maneiras como distintos projetos estariam evidenciando as inúmeras possibilidades à disposição das mentes criativas; no caso de *O museu do essencial e do além disso*, algo na mesma direção, mas a partir de um investimento pessoal na garimpagem de obras que se fazia a partir das novas maneiras de estabelecer contato e de criar redes proporcionadas pelas então muito populares listas de discussão.

Analisar tais obras, suas experiências com as linguagens que incorporam, sem perder de vista o momento técnico que lhes deu ensejo e com os quais elas dialogam, tanto no sentido da mobilização das possibilidades técnicas que se abriam, quanto no sentido do enfrentamento das contingências que tinham que enfrentar é também reconhecer que a literatura digital precisa ser abordada a partir de uma abordagem localizada, atenta aos contornos sociotécnicos, cujas especificidades têm relação com a inextricabilidade da técnica no contexto capitalista. Além disso, uma análise assim posta pode contribuir com uma reflexão crítica a respeito dos caminhos recentes da tecnologia digital e da própria internet, cuja conformação algorítmica e organização plataformizada tem se constituído como espaço de características muito distintas daquele de há apenas 25 anos atrás - momento de produção das obras analisadas - com impactos inegáveis na produção, na circulação e na leitura da literatura digital.

Referências

- AGUILAR, JOSÉ ROBERTO. Manifesto. In: *Arte, suporte, computador* [catálogo de exposição]. Casa das rosas: 1997.
- AGUIRRE, JORGE; CARNOTA, RAÚL. “Introducción” en: Aguirre, Jorge; Carnota, Raúl (eds.) *Historia de la informática en Latinoamérica y el Caribe: investigaciones y testimonios*. Río Cuarto: Universidad Nacional de Río Cuarto, 2009.
- ANTONIO, JORGE LUIZ. Poesia eletrônica no Brasil: alguns exemplos. *Cibertextualidades*, vol. 2, pp. 17–34, 2007.
- ASCHER, NELSON. Eletrônica e escrita não são excludentes. *Folha de São Paulo*, 2 maio 1993.
- BARBROOK, RICHARD; CAMERON, ANDY. *A ideologia californiana*. União da Vitória; Porto Alegre: Baixa Cultura; Monstro dos Mares, 2018.
- BEIGUELMAN, GISELLE. *O livro depois do livro/The book after the book*, 1999. Disponível em: <https://desvirtual.com/thebook/>. Acesso em: 29 set. 2024.
- _____. *Link-se: arte/mídia/política/cibercultura*. São Paulo: Peirópolis, 2005.
- BENAKOUCHE, TAMARA. Redes técnicas/redes sociais: pré-história da Internet no Brasil. *Revista USP*, São Paulo, núm. 35, pp. 124–133, 1997.
- BOLTER, JAY DAVID; GRUSIN, RICHARD. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- CARVALHO, MARCELO SÁVIO; CUKIERMAN, HENRIQUE LUIZ. Os primórdios da Internet no Brasil. [2009]. Disponível em: <https://www.nethistory.info/Resources/Os%20primordios%20da%20Internet%20no%20Brasil.pdf>. Acesso em: 29 set. 2024.
- CLARKE, MARGARET ANNE. Regina Célia Pinto's Museum of the Essential and Beyond That. In: O’Byrne, Patricia; Carty, Gabrielle; Thornton, Nimah (Eds.). *Transcultural Encounters amongst Women: Redrawing Boundaries in Hispanic and Lusophone Art, Literature and Film*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2010.
- CLEGER, OSVALDO. Del caligrama al poema flash: la poesía visual se muda a internet. In: Correa-Díaz, Luis; Weintraub, Scott. (Eds.). *Poesía y poéticas digitales/electrónicas/tecnos/new-media en América Latina: definiciones y exploraciones*. Bogotá: Ediciones Universidad Central, 2016.
- CORREIA, LUIZ FELIPE DA SILVA. *Modulações entre o analógico e o digital: apontamentos históricos da inserção do Brasil na era da informação (1977-2000)*. 2018. Tese (Doutorado em História) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-21022019->

- [103111/publico/2018_LuizFilipeDaSilvaCorreia_VOrig.pdf](#). Acesso em: 29 set. 2024.
- DEBRAY, RÉGIS. *Curso de midiologia geral*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- _____. *Transmitir: o segredo e a força das ideias*. Petrópolis: Vozes, 2000.
- ERCÍLIA, MARIA. “Internet invade o Brasil pela janela da televisão”. *Folha de São Paulo*, 5 nov. 1995. Disponível em: https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1995/11/05/tv_folha/3.html.
- EVEN-ZOHAR, ITAMAR. *Polisistemas de cultura: un libro provisório*. Tel Aviv: Universidade de Tel Aviv, 2017. Disponível em: https://www.tau.ac.il/~itamarez/works/papers/trabajos/polisistemas_de_cultura2007.pdf
- GATES, BILL. *A estrada do futuro*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- LEÃO, LUCIA. Entrevista com Giselle Beiguelman. *TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas*, núm. 2, 2009. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/53166>. Acesso em: 29 set. 2024.
- MACHADO, ARLINDO. Livro perde papel e vai para a tela. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 1993, p. 4. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/acervo-local/producao-academica/000851961.pdf>. Acesso em: 29 set. 2024.
- PINTO, REGINA CÉLIA. *Museu do essencial e do além disso*, 2000. Disponível em: <https://archive.the-next.eliterature.org/museum-of-the-essential/museu/ensaios/ensaiosantigos/regina3.htm>
- ROCHA, REJANE. Atlas da literatura digital brasileira. Disponível em: <https://www.observatorioldigital.ufscar.br/atlas-da-literatura-digital-brasileira/>
- SALGADO, LUCIANA SALAZAR. Boschi, Helena. Sobre restrições e possibilidades: “cibercultura”, “cultura digital”. In: Arantes, Poliana; Uphoff, Dörthe (Orgs.). *Ensinar alemão em tempos de (pós)pandemia*. Campinas: Mercado de Letras, 2023.
- SANTOS, MILTON. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. Rio de Janeiro: Record, 2000.
- VIEIRA, EDUARDO. *Os bastidores da Internet no Brasil*. São Paulo: Editora Manole Ltda, 2003.