DIGITAL X DIGITALIZADO: ANÁLISE DO PROJETO "ENIGMA", DO SITE LITERATURA DIGITAL
DIGITAL X DIGITALIZED: ANALYSIS OF THE "ENIGMA" PROJECT, DIGITAL LITERATURE WEBSITE

Edna Gambôa Chimenes[1]
Alice Atsuko Matsuda[2]

Resumo: Com a tecnologia digital são proporcionados novos gêneros discursivos e, com isso, criam-se diferentes percursos para a atividade de leitura das obras, partindo do uso dessas novas ferramentas. Este artigo apresenta um cenário da evolução das obras impressas para o digital, trazendo algumas considerações e definições, que possibilitam compreender melhor a estrutura da literatura eletrônica que encontramos, hoje, no meio cibernético. Além disso, são mostradas algumas características da literatura eletrônica, que servirão de base para a posterior análise proposta aqui. Em seguida, após embasamento teórico, foi analisado o projeto "Enigma", de autoria de Tainá Camila dos Santos do site "Literatura Eletrônica", organizado por Marcelo Spalding, pontuando, de forma qualitativa, as características e ferramentas utilizadas na construção desta obra e como elas podem atuar e auxiliar o leitor, ampliando as possibilidades de leitura e construção textual, além de enfatizar a atividade literária que é proposta no texto. Esta reflexão considera que diferentes obras fazem o uso de determinados elementos, de acordo com o objetivo que é traçado para cada uma. Constatou-se que, neste projeto, há uma quebra na construção de paradigmas e modelos da literatura impressa, com a oferta de estímulos variados, que são incorporados ao longo do enredo (imagens, sons, interatividade, quebra de linearidade etc., incorporados à linguagem escrita).

Abstract: With digital technology, new discursive genres are provided and, with this, different paths are created for there ading activity of works, starting from the use of these new tools. This article presents a scenario of the evolution of printed to digital works, bringing some considerations and definitions, which make it possible to better understand the structure of electronic literature that we find today in the cyber environment. In addition, some characteristics of the electronic literature are shown, which will serve as a basis for the further analysis proposed here. Then, after the oretical basis, the project "Enigma", by Tainá Camila dos Santos ofthe site "Electronic Literature", organized by Marcelo Spalding, was analyzed, qualitatively punctuating the characteristics and tools used in the construction of this work. How they can act and help the reader, expanding the possibilities of reading and textual construction, as well as emphasizing the literary activity that is proposed in the text. This reflection considers that different works make use of certain elements, according to the objective that is outlined for each one. It was found that, in this project, there is a break in the construction of paradigms and models of the printed literature, with the offer of varied stimuli, which are incorporated through out the plot (images, sounds, interactivity, linearity break etc., incorporated into the written language).

Palavras-chave: Literatura Eletrônica, Tecnologia Digital, Ciberespaço.

Keywords: Electronic Literature, Technology Digital, Cyberspace.

1 Mestranda no PPG em Estudos de Linguagens, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, linha de pesquisa: Estéticas Contemporâneas, Modernidade e Tecnologia. Possui graduação em Letras - Português e Espanhol pela Universidade Federal do Paraná (2005) e graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Paraná (2010). Atualmente é professor ensino superior I do Centro Universitário Internacional e tutor acadêmico do Centro Universitário Internacional. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Língua Portuguesa, atuando principalmente nos seguintes temas: ferramentas da qualidade, vantagens e planejamento.
2 Doutora em Estudos Literários pela Universidade Estadual de Londrina (2009). É professora titular, Associado 1, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Curitiba. Docente Permanente do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens (PPGEL). É líder do Grupo de Pesquisa LITERATURA INFANTIL E JUVENIL: ANÁLISE LITERÁRIA E FORMAÇÃO DO LEITOR (UTFPR). Participa também como membro do GT LEITURA E LITERATURA INFANTIL E JUVENIL, da ANPOLL; dos Grupos de Pesquisas RELER - Grupo Interinstitucional de Pesquisa em Leitura (PUC - Rio); Discursos sobre Trabalho, Tecnologia e Identidades (UTFPR/PPGTE) e do Grupo de Pesquisa Literatura e Cultura Contemporânea (ULBRA).

Introdução

Do papiro ao e-book, a produção literária passa por algumas alterações e reinvenções ao longo deste caminho até chegar à era digital. O surgimento e crescimento das tecnologias de comunicação possibilitou uma importante transformação da sociedade atual, inclusive na produção de cultura e, por consequência, na produção e acesso à área da literatura. Tanto o elemento textual quanto a forma de se construir e acessar as narrativas passam a ter uma nova configuração, com o uso das novas tecnologias, principalmente, a partir dos dispositivos eletrônicos.

Neste novo cenário, o livro eletrônico surge na perspectiva de proporcionar novas possibilidades e recursos agregados ao seu formato e conteúdo, buscando uma democratização do acesso às obras e socialização da leitura. Com isso, surgem vários projetos que visam ampliar o conhecimento do leitor, como é o exemplo do hiperconto, que tem sido bastante difundido no meio digital.

De maneira geral, as novas tecnologias não só configuram uma nova formatação para as obras literárias, como, também, trazem a formação de um novo leitor, que possui uma nova forma de realizar a leitura, com a possibilidade de interação com elementos do ciberespaço (animações, hipertextos, multimídia, construções colaborativas, sons etc.), que possibilitam enriquecer, ainda mais, o ato de ler.

No início desta transformação, o processo de digitalização foi o primeiro passo para a vinculação de obras impressas no meio digital. Porém, este era uma técnica, apenas, de transposição da obra, da mesma forma que era apresentada no impresso, escaneando as páginas e a arquivando neste novo espaço. Com a literatura digital, esse método passa a não ser suficiente, pois, agora, trata-se de uma construção exclusiva do meio digital, necessitando das ferramentas trazidas por ele, para a composição e diferenciação das obras.

O projeto "Enigma", de autoria de Tainá Camila dos Santos, do site "Literatura Eletrônica", organizado por Marcelo Spalding, utilizado como objeto de análise neste artigo, é um claro exemplo de como esta nova elaboração das obras digitais se dá, incluindo aspectos não só textuais, mas de análise, conhecimento e escolha do escritor; e, posterior, interação e experimentação do leitor, que ampliará seu conhecimentos e possibilidades ao entrar em contato com as ferramentas oferecidas por estas obras.

> [...] o ato de ler passou a não se restringir apenas à decifração de letras, mas veio também incorporando, cada vez mais, as relações entre palavra e imagem, desenho e tamanho de tipos gráficos, texto e diagramação. [...] Tendo isso em vista, não há por que manter uma visão purista da leitura restrita à decifração de letras. Do mesmo modo que o contexto semiótico do código escrito foi historicamente modificando-se, mesclando-se com outros processos de signos, com outros suportes e circunstâncias distintas do livro. (SANTAELLA, 2004, p. 17)

Assim, é necessário enfatizar que a literatura eletrônica traz não só uma nova configuração para o texto literário, mas, também, o perfil de um novo leitor, que apresenta uma capacidade além da leitura dos códigos da escrita, conseguindo interagir e decifrar os demais elementos do ciberespaço para a compreensão e interpretação da obra.

O Digital e o Digitalizado

A possibilidade de propagação da literatura, que ocorre por meio da internet e das novas tecnologias, é um dos principais pontos que diferem os livros impressos tradicionais, das obras digitais ou digitalizadas.

As primeiras obras vinculadas no meio digital eram documentos digitalizados, ou seja, que passavam por um processo de conversão do que já havia sido produzido no formato impresso (físico). Este processo ajudava a dinamizar e disseminar as informações, gerando um maior número de visualizações às obras, que antes eram tratadas como algo mais individualizado.

Com o surgimento da tecnologia e das ferramentas digitais, surgem dois vieses que, segundo Portela (2003), possuem trajetos cruzados:

> [...] o trajeto definido pela transposição de formas bibliográficas para o meio digital, em particular através de edições eletrônicas e de arquivos em linhas de obras do patrimônio literário passado; [...] o trajeto definido pela utilização dos recursos do ambiente digital (plataforma, aplicações, formatos de ficheiro e outras variáveis computacionais) para a produção literária.

Nesta perspectiva, os livros que eram, originalmente, criados em papel, são escaneados e salvos como um arquivo digital, porém, por não serem criados, exclusivamente, para esta plataforma, não possuem as características e ferramentas próprias da literatura digital.

Essas obras são (digitalizadas) criadas, unicamente, com a finalidade de leitura, não apresentando outras funcionalidades que as caracterizem no meio cibernético ou propondo algo mais interativo ou destinado a uma nova geração de leitores que buscam as ferramentas digitais na construção do significado durante a leitura; elas simulam a experiência de leitura em meio impresso, porém, sendo vinculada em uma plataforma que facilita o acesso em diferentes locais.

Com o desenvolvimento das ferramentas eletrônicas, trazidas com o avanço das novas tecnologias, a literatura, criada no meio digital, passa a agregar à leitura elementos que, ao serem disponibilizados por meio das ferramentas do meio eletrônico, possibilitam ao leitor novas experiências e maior interação com o mundo que está sendo criado em sua leitura.

Hayles (2009, p. 75) explica que

> [...] na primeira geração de literatura eletrônica a influência do texto impresso era aparente em toda a parte. [...] Em retrospecto, alegações iniciais de que o caráter de novidade do hipertexto eletrônico parecia não apenas exagerado, mas também equivocado, pois as características que então pareciam tão novas e diferentes – principalmente o hyperlink e a "interatividade" – existiam em um contexto em que a funcionalidade, a navegação e o design ainda se encontravam em grande parte determinados por modelos impressos.

Hoje, é possível acessar conteúdos e obras que ainda mantém o padrão do impresso e que passaram para o digital (explicado por Hayles como primeira geração da literatura eletrônica), apenas, como uma cópia do que já apresentavam (digitalização) e outros que trazem características bastante específicas no meio digital, utilizando um grupo de ferramentas que são disponibilizadas pela nova plataforma, criando um novo tipo de leitura, um novo tipo de leitor e, também, um novo tipo de escritor.

A digitalização, ainda hoje, ganhou muitos adeptos devido a facilidade oferecida e ampliação das possibilidades de títulos, agilizando o acesso às informações que são transmitidas pelas obras. É importante destacar que há várias editoras que disponibilizam os chamados e-books em um formato mais específico que, geralmente, é representado por um pdf e ePub, direcionados para o download e não incluindo as ferramentas da literatura digital.

Como a tecnologia é algo irreversível, pensando na sociedade moderna, a leitura e literatura digital passa a ganhar cada vez mais espaço e desenvolver seus instrumentos para atingir o maior número de adeptos, com seu perfil virtual, permitindo que o acesso seja realizado em qualquer local, por várias pessoas simultaneamente, de forma mais prática, rápida e liberal – traços bem típico da nova geração, que já possui suas bases neste tipo de material e que mostra essa necessidade em seus acessos diários.

Assim, a literatura eletrônica, nascida no meio digital, possui alguns elementos que exigem a compreensão não só dos efeitos literários e do sentido proposto pelas obras, mas, também, a compreensão dos códigos e textualidades que são específicos do universo digital. Com isso, partindo de análise de obras digitais, nota-se que a literatura do ciberespaço estabelece diálogos entre os conhecimentos e conceitos previamente estabelecidos pela literatura tradicional e questões apresentadas pela tecnologia e pelo ambiente digital, que, agora, ofertam ao leitor, novas possibilidades de experiência durante a leitura.

A Intermidialidade

A intermidialidade se refere a todos os tipos de relação entre duas ou mais mídias. Este fenômeno possui várias definições e características, por ser recorrente em diversas épocas e culturas, tanto em atividades mais especializadas, quanto em atividades do cotidiano. Porém, este estudo se aterá à intermidialidade como uma incorporação das novas mídias digitais a ferramentas ou estruturas tradicionais.

Pensando neste viés, no âmbito da literatura eletrônica, o texto, a semiologia, a imagem e o som agem na tentativa de gerar um processo de produção de sentido, diferente do que se tinha, anteriormente, com as obras impressas. E, nesse contexto, as obras digitais incluem, em sua construção, uma combinação de várias mídias e referências intermidiáticas, que possibilitam a disponibilização das ferramentas cibernéticas, que se apresentam como um diferencial para o leitor – musicalização, representações verbais e não verbais, imagens em movimento etc.

A relação entre a literatura e outras mídias, sob o ponto de vista da intermidialidade, possibilita uma compreensão mais ampla das interações que são produzidas pelo uso das várias formas de mídias, na época da contemporaneidade, evidenciando o fenômeno que ocorre entre os diferentes tipos de mídia, na busca por uma nova significação da leitura no meio digital.

Rajewsky (2012, p. 18), em um estudo realizado sobre a linguagem e a simplicidade da intermidialidade, afirma que:

> "Intermidiático", portanto, designa aquelas configurações que têm a ver com um cruzamento de fronteiras entre as mídias e que, por isso, podem ser diferenciadas dos fenômenos intramidiáticos assim como dos fenômenos transmidiáticos, por exemplo, o aparecimento de um certo motivo, estética ou discurso em uma variedade de mídias diferentes.

Assim, a intermidialidade apresenta configurações híbridas, mesclando elementos verbais, visuais, auditivos, cinéticos e performativo, possibilitando a criação de novas formas de obras, incluindo as literárias, que se utilizam das ferramentas da literatura digital, para ampliar e reforçar características que já são trazidas pela literatura tradicional.

Com isso, para analisar uma obra criada para o meio digital, é necessário considerar o papel da intermidialidade dentro destas construções, que implicam diferentes tipos de interações, que são aplicadas com o cruzamento das mídias que cabem na plataforma selecionada. E isso é bastante visível pela complexidade trazida pelos sistemas de mídias, que passam a ser unidos às muitas formas expressivas dos textos, em especial, na literatura.

Na contemporaneidade, esse conceito passou a envolver uma transição e aglutinação entre o

espaço literário e as imagens em movimento, que passaram a fazer parte de um mesmo contexto e uma mesma construção. A criação literária passa, portanto, a ser estabelecida, também, a partir de imagens, fazendo com que o elemento visual se funda, conceitualmente, com as palavras, criando um novo cenário literário, que inclui, também, as novas características e experiências do leitor.

Literatura Eletrônica – Histórico e Características

O termo "literatura eletrônica" foi criado pelo crítico de literatura eletrônica e chefe da comissão da ELO (Eletronic Literature Organization), Noah Wardrip-Fruin, em parceria com sua equipe, que passou a entender e apresentar esse tipo de produção textual como "obra com aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede" (HAYLES, 2009, p. 21). Esse formato de literatura apresenta um caráter híbrido, trazendo as transformações na forma de perceber e receber esses novos conteúdos, com as marcas dos avanços tecnológicos e com a caracterização da transição do papel para o pixel.

Essa (re)configuração da linguagem literária exige do escritor um domínio diferenciado do que utilizava antes, do uso da palavra. Ele também precisa saber manipular e planejar a linguagem cibernética, autilizando-a como uma forma de enriquecer as características que já eram da literatura tradicional. Esse estilo híbrido, herda características, possibilitando a existência de diversos gêneros da literatura eletrônica e criando novas expectativas no leitor, que agora acessa as obras com o conhecimento que já possuem sobre a leitura no meio impresso, somado ao seu conhecimento sobre as novas ferramentas e convenções.

O uso das redes, em especial, a internet intensificou o interesse pela "nova leitura", apresentando um processo que começa a ir além do simples ato de decifrar as letras; mas que agrega as relações entre as palavras e imagens, desenhos, diagramação, elementos interativos etc., gerando um novo formato que possibilita a realização da leitura em um espaço que é de grande interesse da nova geração.

Partindo dessa perspectiva, com o avanço e surgimento do advento da tecnologia digital, no início do século XXI, surgem novos leitores, que passam a demonstrar a necessidade do uso de ferramentas diferenciadas, que proporcionem e considerem as experiências dessa nova geração. Segundo Santaella (2004), um dos tipos de leitores encontrados, neste contexto, é o imersivo, virtual, que "vai unindo, de modo a-sequencial, fragmentos de informações de naturezas diversas, criando e experimentando, na sua interação com o potencial dialógico de hipermídia, um tipo de comunicação multilinear e labiríntica".

Esse "novo" leitor, acessa os textos a partir de elementos hipermidiáticos, utilizando habilidades diferentes daquelas que antes eram servidas pelo leitor do texto impresso, despertando

novas experimentações na literatura.

Hayles define as obras de literatura eletrônica como "trabalhos artísticos criativos que questionam as histórias, os contextos e as produções de literatura, incluindo a arte verbal da própria literatura"(HAYLES, 2009, p.1). Assim, essas produções estão vinculadas, exclusivamente a obras nascidas no meio digital, que são, normalmente, excludentes da literatura digitalizada, e que faz o uso de ferramentas próprias das novas tecnologias, gerando o efeito estético pretendido.

Com isso, este modelo literário traz uma variedade estética, partindo do meio digital, para possibilitar a exploração da não linearidade do texto, com a inserção de links e recursos multimidiáticos (sons, imagens e movimentos), ocasionando novas maneiras de ler os livros, permitindo que o leitor participe da realização e da materialidade textual.

Além disso, a ilustração, agora utilizada com mais ênfase e com novos recursos, integrada às novas ferramentas e possibilidades trazidas pelo meio digital, faz com que as imagens adquiram valor estético e literário, no contexto contemporâneo, possibilitando que esta multiplicidade de linguagens evidencie e eleve o papel da ilustração na literatura.

Análise do Projeto "Enigma"

O projeto de literatura a ser analisado neste projeto, está disponível no site "Literatura Digital" (www.literaturadigital.com.br), que, além de possuir um espaço de construção e leitura literária, apresenta alguns elementos de formação, com trabalhos acadêmicos, murais, participação dos leitores etc. É uma página virtual, sem fins lucrativos, que busca a defesa e difusão da literatura na era digital, mostrando novos gêneros que surgem com esse novo formato de leitura.

Neste artigo será feita uma análise do projeto de literatura "Enigma", verificando os elementos da literatura eletrônica utilizados em sua configuração, por se tratar de uma construção realizada, exclusivamente, para o ambiente virtual.

O projeto "Enigma", da Tainá Camila dos Santos, foi vinculado ao site em 2019. Possui um formato de hiperconto (versão do conto para a Era Digital) e foi criado pela autora durante uma pesquisa de Prolicen-IC, vinculada ao projeto "Gêneros do discurso, multissemioses e multiletramentos: interfaces teórico-práticas", sob orientação da professora Anair Valênia Martins Dias (UFG- Regional Catalão) com fomento da CAPES.

Por se tratar de um hiperconto (gênero literário digital, contemporâneo, que apresenta, em sua elaboração, elementos multissemióticos, trazidos pela tecnologia digital, como: imagem, vídeos, sons, hiperlinks etc.), possibilita uma interação entre o leitor e a obra, de forma bastante diferenciada, fazendo com que se explore os espaços da tela com o mouse, incentivando os sentidos, curiosidade e imaginação. Durante a leitura, são colocadas frases como "Descubra novas janelas", "Faça suas

escolhas", etc., gerando, ao leitor, essa possibilidade de escolha e de diferentes experiências durante a sua leitura.

A literatura tradicional, normalmente, se concentra mais no texto, ou nos casos de literatura infantil e infanto-juvenil, no conjunto entre texto e imagem. Neste estilo literário, apresentado pelo projeto "Enigma", o indivíduo passa a lidar com outros elementos, que vão além do tradicional, como o som, vídeo, cliques, interatividade etc., permitindo as diferentes linguagens que são integradas no ciberespaço.

Ao clicar no projeto, há uma tela, com fundo musical, que convida o leitor a seguir. Nesta primeira tela, já há elementos intertextuais, como a frase "Decifra-me ou te devoro", que remete, junto ao título "Enigma", ao significado e imagem do labirinto, que aparece ao fundo.

A representação do labirinto, trazida pela mitologia, com seus movimentos circulares, que levam as pessoas ao seu núcleo, geram a ideia de percorrer caminhos, entre luz e sobras, com o objetivo de desorientar quem o acessa, por meio de entradas e saídas variadas. Já o "enigma", nesta composição, coloca a ideia de algo que deverá ser decifrado, algo misterioso e que ainda está incompleto. E essas simbologias são utilizadas no enredo, para dar um teor de suspense à história contada.

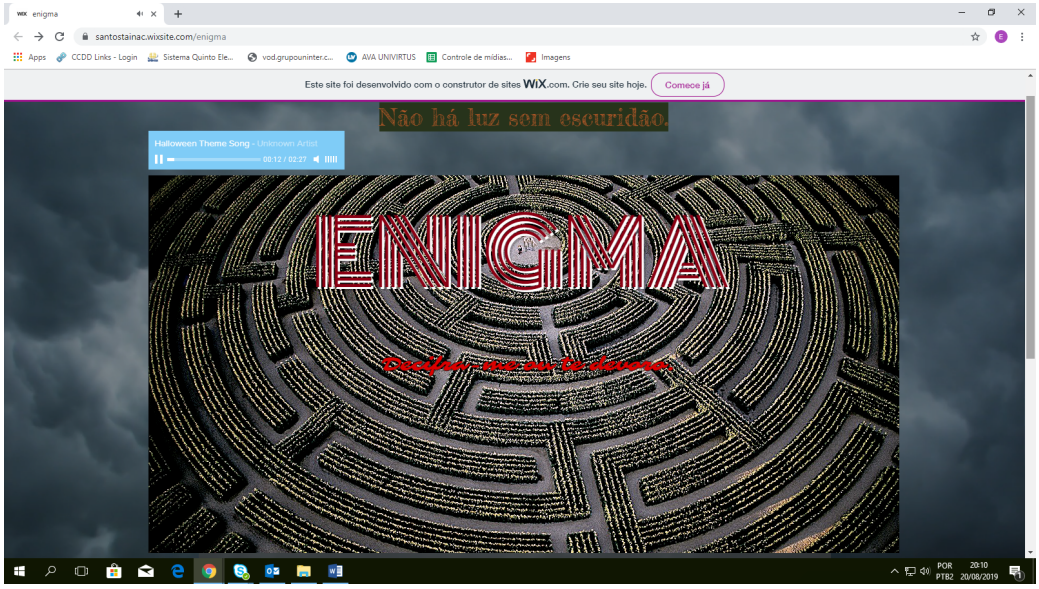

Figura 1: Página inicial do projeto "Enigma", no site "Literatura Digital"

Após iniciar a trama, com um clique na tela, são apresentadas algumas instruções sobre o gênero literário que está sendo trabalhado no projeto e apontando para o início da leitura – "Comece o enigma". Na sequência, será proposto, a cada clique, a construção de uma história, partindo da experiência e curiosidade do leitor, com uma diversidade de palavras, imagens, animações, sons e movimentos (características da literatura hipermidiática), que vão direcionando a várias possibilidades de formação desta mesma história.

A obra mescla texto verbal, som e imagem, juntamente à interferência do leitor, que vai escolhendo o próximo passo, até chegar a uma das possibilidades de final da história, propostas pela autora do projeto.

A história inicia descrevendo a imagem de uma mulher que acorda em um local desconhecido, lembrando de uma mensagem misteriosa que remetia a sua irmãzinha, um labirinto e sua mãe. Neste momento o leitor recebe a primeiro enigma a ser decifrado – "O que é? O que é? Existo, mas não posso ser visto. Quer encontrar Júlia? Me veja". O leitor deve clicar nesta frase.

Inicia, em outra tela, um diálogo, como se fosse a lembrança. Como se voltasse no tempo, explicando a primeira cena colocada.

O Senhor Aurélio e sua esposa Dona Mônica costumavam vigiar a casa de Luíza que sentia-se muito incomodada. O casal justificava que vigiava as casas, para protege-los da coisa que os rodeavam e que havia causado o massacre no labirinto.

Luíza entrou em casa, mas ficou espiando o casal. Apesar de não acreditar, ficava curiosa com a situação paranormal.

O leitor deve clicar na imagem que aparece ao lado, representada por dois olhos, aparentemente de um animal. Isso faz com que volte a tela anterior, como se isso fosse, apenas, uma explicação ao leitor. Ao voltar a primeira tela, para dar sequência à história, é necessário clicar na fala "Mãe, Mãe, Mãe! Socorro, mãe!". Com isso a história continua.

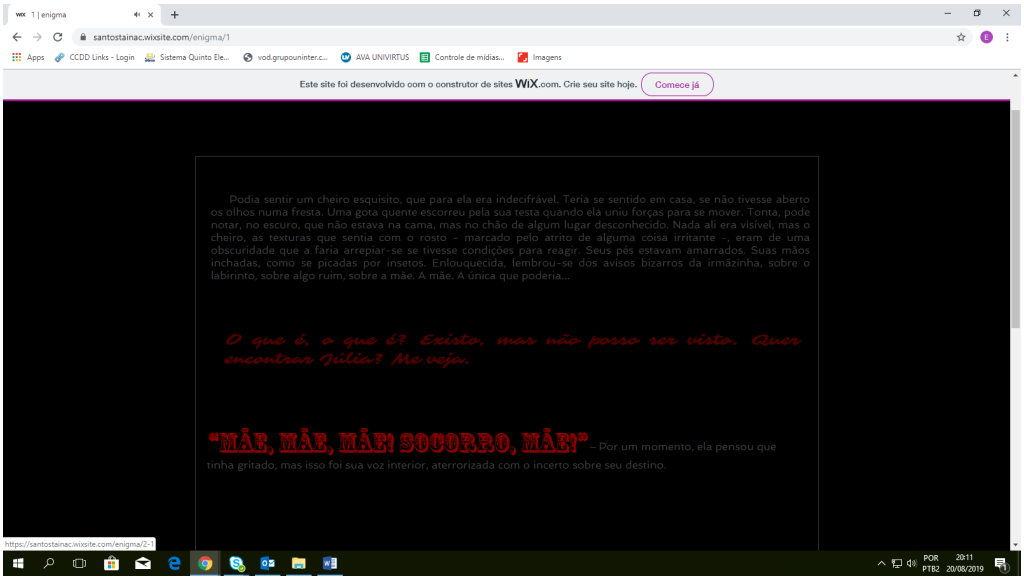

Figura 2: Início da história, onde o leitor já depende de decifrar o local de clique para seguir a história

A partir desta tela inicia a história com Cecília e Júlia no quarto. Cecília com medo, trancada no escuro de seu quarto; e Júlia tentando convencer a irmã de que aquele labirinto que ela via da janela do quarto era apenas um local abandonado. Cecília tentava alertar a irmã sobre o perigo de ser

pega, relatando que esse medo não é por influência dos vizinhos, mas que ela "sentiu".

Aparece, ao leitor, mais um enigma a ser decifrado, para dar sequência à história. Com a resposta, o leitor consegue saber onde deve clicar para seguir a história.

Luíza chega e percebe que faz um certo tempo que não vê a filha Júlia. Preocupada, vai ao quarto de Cecília, para obter informações. Ao chegar, encontra a menina encolhida. Ao questionar a filha mais nova, ela relata que a irmã está no labirinto. Com isso, é dado ao leitor duas opções para seguir a história, questionando de como a mãe reagiu a esta informação.

A partir da escolha realizada, o indivíduo pode mudar o percurso e conhecer novos elementos que são apresentados, tendo-se, assim, um texto não convencional, onde a palavra ganha um reforço de elementos sonoros, visuais, audiovisuais e digitais, para se fortalecer como linguagem verbal.

Se o leitor clicar na primeira opção, que leva a mãe esperar mais um pouco, devido a filha gostar de explorar os locais, o leitor é levado a uma tela com a mensagem "Xeque mate" – remetendo ao fato de o leitor não ter decifrado o enigma. Nesta tela, o desenrolar da história mostra que os vizinhos a chama desesperados, informando que sua filha Júlia está morta. Ao final da tela aparece uma justificativa, informando que se a mãe tivesse tido alguma atitude o final seria outro.

Porém, se o leitor clicar na segunda opção, que leva a mãe a procurar sua filha Júlia com a ajuda de Cecília (a filha mais nova). Vão ao labirinto e, na entrada, encontra uma placa com a mensagem "decifra-me ou te devoro", remetendo ao mito da esfinge, que, na mitologia grega, era um monstro com corpo de mulher e leão, que afligia a cidade de Tebas. Trazia, aos homens, um enigma, que parecia indecifrável. Até que Édipo, filho de Laio, enfrenta a esfinge e consegue decifrar o enigma. Com isso, a esfinge sofre enorme frustração e joga-se em um precipício. Essa história é utilizada como mais um intertexto, onde o "monstro" da esfinge é colocado como algo que está gerando temor na cidade.

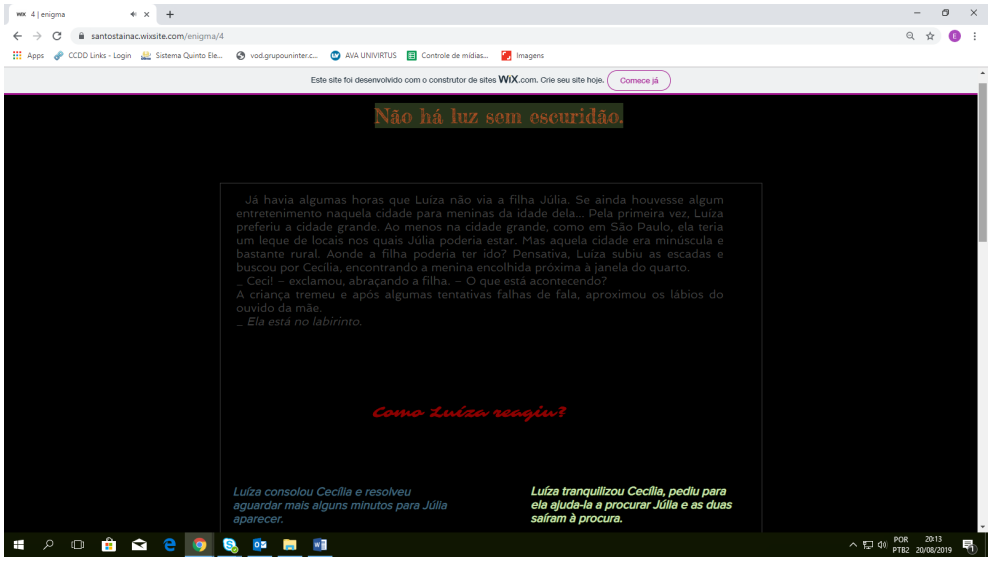

Figura 3: Página com enigma e duas possibilidades para seguir a história

O vizinho chega e explica que o labirinto foi batizado de esfinge, pela família egípcia que construiu o local, e que ele devoraria a todos que não cumprissem os enigmas. O vizinho tenta a alertar sobre o perigo, mas ela, apesar do medo demonstrado por sua outra filha (Cecília), decide procurar Júlia antes de anoitecer. Consegue liberar a entrada, tirando os arames e se depara com a escultura de uma esfinge.

Neste momento, o leitor também é convidado a entrar no labirinto, por meio de uma imagem da entrada.

Ao clicar na imagem, a história dá sequência. Júlia se depara com um labirinto muito maior do que imaginava. Caminhava para lados diferentes, mas parecia chegar sempre ao mesmo local. Teve a ideia de levantar a filha mais nova, na tentativa de encontrar um caminho. Cecília indicou um caminho possível, mas tiveram que passar por cima de um muro. Ao colocar primeiro a filha, viu-a ser puxada e, logo, se lançou, ficando de frente com uma pessoa.

Com isso, o leitor é instruído a encontrar um caminho na imagem de um labirinto, informando que deve encontrar o caminho certo para seguir. A pessoa era o sr. Aurélio, o vizinho de Luíza, que dizia estar procurando sua esposa. Ela fica desconfiada, mas acaba se compadecendo. Assim, questiona-se qual caminho será escolhido para Cecília e Luiza, dando, novamente, duas opções.

Ao clicar a segunda opção, chega a mensagem de "Xeque mate" (trazendo a imagem do xadrez, onde esta ação representa o ataque decisivo ao rei, peça mais importante do jogo, sem qualquer possibilidade de defesa ou fuga), informando que a escolha do caminho errado a levaria à morte; primeiro a filha Cecília e depois ela. Se clicar na primeira opção, Luíza resolve seguir um caminho diferente do vizinho, por não confiar na sua postura. Junto à filha Cecília, tentam achar o "miolo" do labirinto, pois, conforme a história, é o local de chegada e de recompensa.

Em seguida há a instrução "Vire à direita para continuar" e uma imagem de um labirinto, com a possibilidade de clicar nos dois lados – direita e esquerda.

Ao optar para virar à direita, como indicado na frase, aparece a mensagem "Xeque mate" – indicando o fim do jogo. Alerta que houve um excesso de confiança, e informa que as três ficarão perdidas até a morte. Ao optar para virar à esquerda, é descrita a cena de Júlia, presa, com algumas lesões, olhando a noite e pensando em sua mãe.

Aparece mais um enigma ao leitor, sendo que a resposta é o local onde deve clicar, para seguir com a história. Luíza segue na busca, nervosa por estar cada vez mais escuro, pelas horas que passaram. Para, reflete e percebe que quase tudo está escuro, mas há alguns locais iluminado pela luz do luar e percebe que decifrou o enigma.

É apresentado, neste momento a duas opções. Se clicar na primeira, aparece a mensagem de que o leitor conseguiu desvendar o enigma. A frase "não há luz sem escuridão" remetia ao fato de que ela deveria seguir pela escuridão para encontrar sua filha (que era a luz). A esfinge se abre e ela

encontra Júlia e voltam para casa.

Se clicar na segunda opção, aparece a mensagem de “Xeque mate”, informando que não haviam decifrado o enigma e que, por isso, ficariam lá para um final trágico. Enquanto isso, o casal de vizinhos degustava um delicioso jantar, dando a impressão de que eles faziam parte de todo esse processo.

Por se tratar de enigmas, a história tem um caráter de bastante suspense, tentando despertar um maior cuidado e análise ao selecionar o próximo passo. Com isso, consegue-se uma quebra de linearidade da história, interatividade do leitor-obra, entre outros elementos, criando e recriando histórias, além de possibilitar a ampliação das referências e possibilidades de leitura, dentro do acesso a obras literárias, tanto na questão performática, quanto na interpretativa.

Em todas as telas, durante a leitura, há um fundo preto (cor bastante associada à morte, mal e mistério, além de representar o medo e o desconhecido - escuro), o texto, alguma imagem, as opções/ enigmas escritas em vermelho ou outras cores (para destacar), um som de fundo e, acima da página a mesma frase da primeira tela onde inicia a história “Não há luz sem escuridão”. Todos os elementos apresentados compõem o enredo proposto e dão dicas ao leitor, para que consiga decifrar o enigma principal e chegar ao final pretendido.

O som, em especial, possui grande influência e representatividade durante a leitura, pois é capaz de gerar maior suspense e tensão, alterando o sentido da leitura, pois a experiência do leitor, com e sem o som, é consideravelmente diferente.

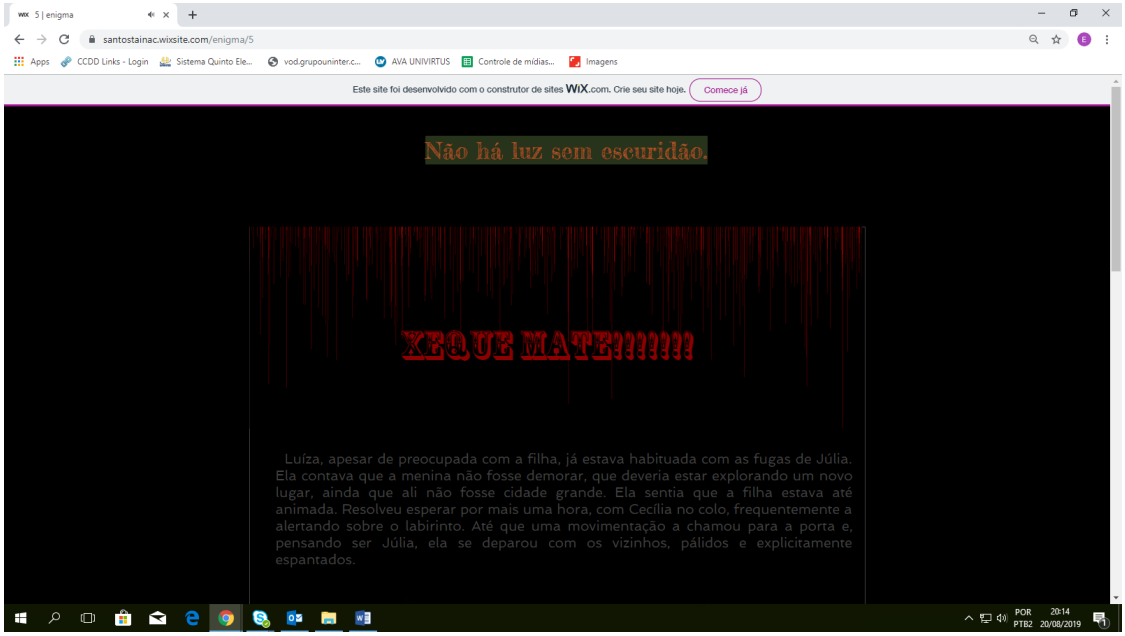

Figura 4: Um dos finais não satisfatórios, com a explicação

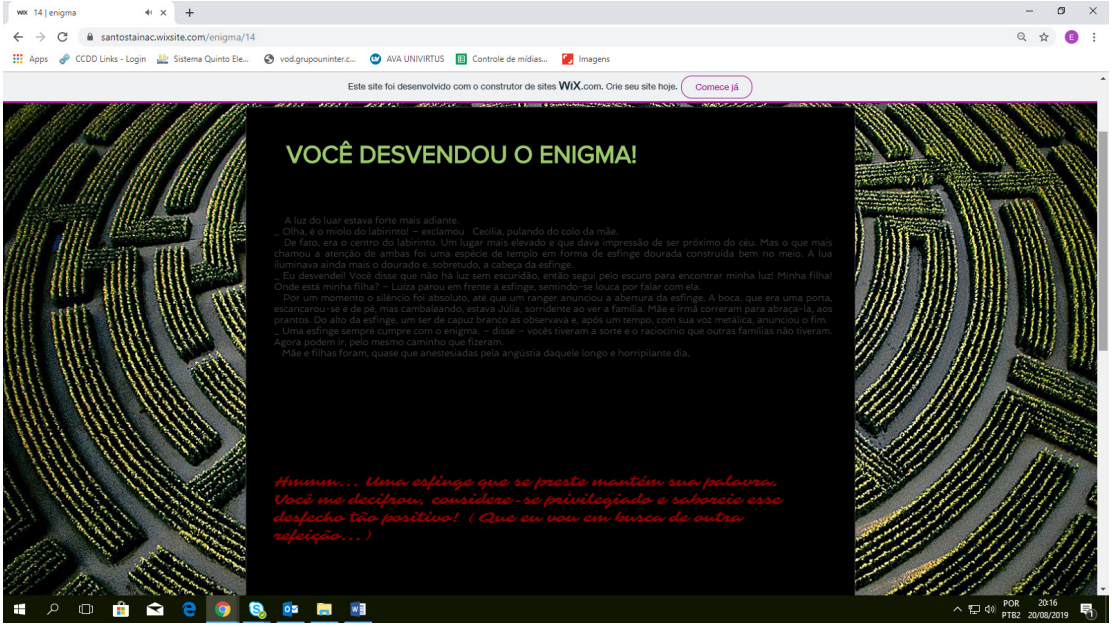

Figura 5: Final esperado, com o desvendar do enigma

Por se tratar de uma obra que nasce no digital, permite a quebra de linearidade, com uma estrutura com diversas conexões, aproveitando as ferramentas da nova tecnologia para potencializar a história e garantir a interatividade do leitor com a obra, com uma performance online (HAYLES, 2009). Assim, "Enigma" é um projeto produzido para a mídia digital, trazendo essa interatividade e possibilidade de manipulação, proporcionando diferentes experiências, de acordo com as escolhas realizadas pelo leitor. Há, também, uma ampliação das referências e possibilidades de leitura, gerando uma ressignificação da compreensão do leitor.

Com esse novo formato, tem-se a possibilidade de o leitor voltar ao início da história e realizar uma nova sequência, pois, ao reabrir a página, serão apresentados os elementos e ele será levado a repensar o enredo, gerando uma nova ordem de leitura, já que "[...] a hipertextualização multiplica as ocasiões de produção de sentido e permite enriquecer consideravelmente a leitura" (LÉVY, 1996, p. 43).

Considerações Finais

Na literatura eletrônica, o leitor é um importante protagonista, atuando não só na prática da leitura do texto, mas, também, como um agente imersivo do processo literário, assumindo uma nova postura, onde a construção final do texto a ser lido, depende de sua atuação e experiência frente às ferramentas e possibilidades apresentadas. Os leitores deste novo formato de texto literário, trazido pela potencialização da revolução eletrônica, impulsiona e desafia a adaptação a esses novos objetos

e ferramentas, criando outras possibilidades de leitura, facilitando acesso à informação e permitindo novas reflexões e construções de conhecimento.

Como resultado, conforme observado na análise realizada neste artigo, as obras eletrônicas ampliam a possibilidade de soluções de linguagem, que antes era mais restrita, quando vinculada na mídia original (impressa). Tem-se a necessidade de conhecimento e manuseio desta nova forma de leitura em todas as etapas da construção da história – o escritor, que utilizará dessas ferramentas para auxiliar a contação do seu enredo, enriquecendo a linguagem e ampliando a intepretação e novas possibilidades de leitura; o ciberespaço, que oferece todos esses segmentos; e o leitor, que precisará conhecer essa estrutura, para interagir de forma que cumpra a leitura e utilize as novas possibilidades de ampliação de conhecimento.

Dessa forma, considerando as características e definições encontradas na literatura eletrônica, na análise do projeto "Enigma", disponível no site "Literatura Eletrônica.com", nota-se que, com o uso dessas ferramentas do ambiente digital, a leitura e compreensão do hiperconto é ampliada, fazendo com que o leitor quebre a linearidade e possa construir as etapas da leitura da história, de acordo com suas escolhas e experiências, gerando um sentido para a sua prática leitora, durante o contato com a obra. Todos esses elementos são capazes de proporcionar novas experiências, sem deixar de lado as características tradicionais da literatura e da construção do texto literário. Porém, além disso, traz uma interação e atuação do leitor, que é própria do ciberespaço.

Referências Bibliográficas

CANCLINI, N. G. *Culturas Híbridas*: estratégias para entrar e sair da modernidade. Trad. Heloísa PezzaCintrão, Ana Regina Lessa. 4. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2015.

DINIZ, Thaïs F. N (org). *Intermidialidade e estudos interartes*: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora FALE/UFMG, 2012.

HAYLES, N. K. *Literatura Eletrônica*: novos horizontes para o literário. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura. 1. ed. São Paulo: Global – Fundação Universidade de Passo Fundo, 2009.

LÉVY, P. *A Máquina Universo*: criação, cognição e cultura informática. Trad. Bruno Charles Magne. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

_____. Paulo Neves (trad.). *O que é o virtual?*. São Paulo: Ed. 34, 1996.

Literatura Digital. Disponível em: http://www.literaturadigital.com.br/. Acesso em: 16 de jul. de 2019.

PORTELA, M. *Hipertexto como Metalivro*. Disponível em: https://web.archive.org/web/20110127193923/http://www.ciberscopio.net/artigos/tema2/clit_05.pdf. Acesso em: 20 jul. 2019.

RAJEWSKY, I. O. *Intermidialidade, intertextualidade e "remediação"*: uma perspectiva literária sobre a intermidialidade. In: DINIZ, T. F. N. (Org.). Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

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

ZILBERMAN, R. *A literatura infantil na escola*. 9. ed. São Paulo: Global, 1994.