

**A LEITURA EM AMBIENTE DIGITAL:
TRANSLITERACIAS DA COMUNICAÇÃO**

Fernanda do Rosário Farinha Bonacho

Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação

Área de Especialidade Comunicação e Linguagem

Fevereiro, 2013

Tese apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutor em Ciências da Comunicação, especialidade Comunicação e Linguagens, realizada sob a orientação científica de Maria Augusta Babo

Apoio financeiro da Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT) no âmbito do III Quadro Comunitário de Apoio.

Apoio financeiro do Programa de Apoio à Formação Avançada de Docentes do Ensino Superior Politécnico (PROTEC) do Instituto Politécnico de Lisboa (IPL).

À Mafalda, Matilde e Madalena

AGRADECIMENTOS

Embora uma tese seja, pela sua finalidade académica, um trabalho individual, há contributos de natureza diversa que não posso deixar de realçar. Por essa razão, gostaria de expressar os meus sinceros agradecimentos:

À Professora Maria Augusta Babo, minha orientadora, pela excelência científica e acompanhamento dos trabalhos, pela disponibilidade e generosidade reveladas ao longo destes anos, assim como pelas críticas, correcções e sugestões relevantes feitas durante a orientação.

Ao Professor Rui Torres, cujo apoio durante a fase de recolha bibliográfica me permitiu arrecadar importante informação e cujo incentivo e simpatia durante os encontros científicos em que nos cruzámos fomentou o interesse por esta investigação.

À Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT), pela Bolsa concedida no início da investigação e que possibilitou não só o cumprimento das responsabilidades financeiras da inscrição e propinas de uma tese de doutoramento mas, também, a participação em vários encontros científicos internacionais.

Ao Instituto Politécnico de Lisboa, por ter viabilizado a concessão da Bolsa do PROTEC cuja dispensa de horas lectivas foi determinante para me libertar do trabalho de docência e conseguir finalizar os trabalhos desta dissertação.

À Escola Superior de Comunicação Social, todos os colegas e funcionários, pelas facilidades e apoios concedidos, sem os quais não seria possível a concretização deste projecto.

Às minhas amigas Sofia Menezes e Alexandra Albuquerque, com quem tenho partilhado todas as experiências no ramo académico e também a nível pessoal. Pela sua amizade, carinho e disponibilidade reconfortantes ao longo de todo este percurso.

Um agradecimento especial aos meus pais, por serem quem são, como pais e avós maravilhosos que nunca deixaram de ser, por constituírem a melhor equipa de apoio que alguém sequer pode imaginar, por acreditarem sempre em mim e

por me fazerem acreditar que, apesar de todas as dificuldades, com trabalho, perseverança e muito amor não há impossíveis.

À minha irmã, seu marido, Catarina e Rodrigo, pelo amor, pela generosidade e disponibilidade sem reservas e todas as palavras de incentivo que foram determinantes neste percurso.

Ao meu marido, por tudo e sobretudo pela espera. Pelo amor, paciência, carinho, disponibilidade, tolerância, e todo o tempo do mundo que este trabalho me tornou ausente e o tornou a ele o melhor marido e melhor pai. Por ter sido uma âncora afectiva e emocional fundamental para mim e, principalmente, para que as nossas filhas pudessem crescer saudáveis e seguras emocionalmente.

Às minhas filhas, Mafalda, Matilde e Madalena, por serem incondicionalmente o amor e a razão da minha vida, em cujo inocente olhar, beijo terno ou abraço apertado ter sempre encontrado motivo para não desistir, continuar e chegar aqui.

A LEITURA EM AMBIENTE DIGITAL: TRANSLITERACIAS DA COMUNICAÇÃO

FERNANDA DO ROSÁRIO FARINHA BONACHO

RESUMO

A literatura é um elemento de cultura que, ao longo dos tempos, se relacionou com a textualidade e os seus aparatos tecnológicos de forma lenta, mas profunda. Cada dispositivo que lhe deu abrigo (vozes, papiros, volumosas encadernações, livros de bolso, livros electrónicos ou *tablets*) alterou não só a forma de leitura mas, principalmente, a nossa própria relação com o conhecimento e com o mundo. No momento em que os hábitos de leitura se modificam de forma drástica, a utilização das novas tecnologias audiovisuais e multimédia no texto traduz inovações estéticas que tornam a leitura uma experiência complexa, não linear e cada vez mais sensível. Destacam-se dessa experiência sensível uma nova forma de comunicar com os meios tecnológicos e a necessidade de uma recontextualização do leitor nos novos percursos da literacia/transliteracia. Desde que o texto electrónico se tornou um espaço híbrido, onde se fabricam sentidos na exigência e volubilidade do mundo físico e virtual, o encontro com a literatura electrónica materializa na tessitura da escrita uma experiência interpretativa profundamente individualizada a cada instante de leitura *online*.

PALAVRAS-CHAVE: Leitura e Leitor *Online*, Transliteracia, Textualidades Digitais e Multimédia, Literatura Electrónica

READING IN ONLINE ENVIRONMENTS: TRANSLITERACIES OF COMMUNICATION

FERNANDA DO ROSÁRIO FARINHA BONACHO

ABSTRACT

Literature is an element of culture that throughout times has related to the different technological media in a slow though profound way. Each medium that has sheltered literature (voice, papyrus, heavy paperbacks, pocket or electronic books, tablets) has changed not only the way we read but essentially our own relationship with knowledge and the world. In a time when reading habits have been deeply transformed, the use of new technologies has translated aesthetic innovations that make reading a non linear, complex and increasingly sensitive experience. From that sensitive experience, we stand out a new type of communication with the media and the need for a recontextualization of the reader in a new literacy/transliteracy perception. Since the electronic text has become a processing hybrid space, where meaning is fabricated throughout physical and virtual world requirements and volubility, the assembly on electronic literature ends up materializing an interpretative experience individualized on each online reading occasion.

KEYWORDS: Online Reading and Online Reader, Transliteracy, Multimedia Textuality, Electronic Literature

ÍNDICE

Introdução	1
Capítulo I: Encontros do Passado com a Leitura Presente	6
1. 1. Eixos estruturantes de leitura: retórica tradicional para novos entendimentos	8
1. 1.1. Paradigmas de leitura	10
1. 2. No mundo das palavras: livros, leitores e leituras	13
1. 2.1. Os livros e seus leitores.....	13
1. 2.2. Entendimentos das experiências de leitura.....	16
1. 3. A experiência multisensorial de leitura	24
Capítulo II: Os Caminhos Cruzados da Literacia	31
2. 1. A leitura e o poder da literacia	34
2. 2. De uma Exigente Literacia da Experiência Electrónica.....	40
2. 2.1. Referências nacionais e internacionais	40
2. 2.2. Das complexidades da competência de leitura.....	42
2. 2.3. Alegorias da literacia da leitura: sem limite, estranha, sem hora mas solícita.. ..	44
2. 3. A urgência de transliteracias perceptivas	49
2. 3.1. Da transliteracia.....	50
2. 3.2. Adaptações singulares: passagens do mesmo ao mesmo através da diferença.	53
2. 3.3. Propostas da transliteracia.....	53
Capítulo III: Textualidades Electrónicas	57
3. 1. As próteses da textualidade: da natureza técnica do texto	60
3. 1.1. As (i)materialidades das formas electrónicas	60
3. 1.2. O humano e as técnicas	63
3. 1.3. Textos e interactividades.....	66
3. 1.4. Texto sem papel.....	69
3. 1.4.1. Menus e ligações.	70
3. 1.4.2. Ambientes e formatos textuais electrónicos	72
3. 1.4.3. Navegação e escrita na leitura.	73
3. 2. Hipertextualidades.....	75
3. 2.1. Ergocidade hipertextual	75

3. 2.2. Da essência hipertextual.....	79
3. 2.3. Hipermedia e hipertexto	81
3. 3. A Literatura electrónica.....	84
3. 3.1. A génese de um novo caminho literário	85
3. 3.2. Criação identitária da Elit.....	90
3. 3.3. Da literatura e do computador.....	92
3. 3.4. Da singularidade da literatura electrónica	94
Capítulo IV: Propostas De Leitura Electrónica	100
4. 1. Ficção interactiva de Alice inanimada.....	104
4. 1.1. A Projecção de <i>Inanimate Alice</i>	106
4. 1.2. Alice na escola	107
4. 1.3. Alice em <i>staccato</i>	109
4. 1.4. Uma Alice digital	116
4. 1.5. Alice multimédia e interactiva	121
4. 2. Sentidos e desvios da poesia generativa	130
4. 2.1. Brincar com as palavras	136
4. 2.2. Os mares de Sophia.....	144
4. 2.3. “Amor – Mundo”	150
4.3. A vida nas histórias digitais	155
4.3.1. Uma biblioteca de livros digitais.....	158
4.3.2. Partilhas e colaborações no espaço (do) livro	160
4.3.3. Textos para nativos digitais.....	163
4.3.4. Dos livros que ganham vida	167
Conclusão.....	175
Bibliografia	180
Lista de Figuras	211

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

Com a crescente presença e importância dos meios de comunicação digitais em todas as áreas da vida social e cultural, é importante perceber como lidamos com certas alterações de práticas sociais e culturais e questionar se estaremos preparados para tal conjuntura. Essa discussão também implica tornar claro como é que, ao estar grande parte do tempo online¹, se descodificam mensagens, se esclarecem histórias, se interpretam narrativas fabricadas e, de um modo geral, como é que se lê. Neste sentido, urge uma análise que concilie as competências digitais mas não esqueça os aspectos estéticos dos meios comunicacionais e as alterações que caracterizam as novas formas textuais e artísticas do espaço digital.

Ao contrário dos protocolos de leitura que surgiram no passado para dar apoio às necessidades individuais, organizacionais e sociais das sociedades letradas (a defesa de uma leitura isolada, continuada, reflectida e repetida, uma leitura utilizada para preenchimentos, revisões ou resumos), a leitura em ambiente digital coloca ênfase constante na pesquisa, exploração, digitalização, alteração, refinamento, agregação ou organização. Estes tipos de práticas de leitura não linear ou descontínuas, de visão-periférica, *libertas* de constrangimentos ou assistidas por dispositivos técnicos não se enquadram exactamente nas práticas passadas de literacia (Furtado, 2000; Bolter e tal, 1999; Bolter, 1991; Chartier, 2002a, 2002b; Sneyder, 1998). Os ambientes online valorizam, para além disso, a experiência de leitura colectiva e social (forums, blogs, e-mails). Afinal, a leitura na rede complementa as tecnologias emergentes que, cada vez mais, permitem aos computadores escreverem autonomamente entre eles e através de plataformas e aplicações digitais (arquivos de texto online, serviços Web).

Contudo, uma vez que o sistema é concebido para se poder aceder e alterar o texto, completar ou construí-lo as vezes que se puder e conseguir, cada leitor surge já há

¹Segundo os últimos dados do Instituto Nacional de Estatística, “em 2012, 66% das famílias têm acesso a computador em casa, 61% dispõem de ligação à Internet e 60% têm acesso a banda larga. No mesmo período, 62% das pessoas entre os 16 e os 74 anos utilizam computador, 60% acedem à Internet e 13% efetuam encomendas pela Internet. Entre as que usam Internet, 35% efetuam o acesso em mobilidade. A utilização das TIC encontra-se largamente difundida entre as/os jovens dos 10 aos 15 anos: 98% utilizam computador, 95% acedem à Internet e 93% usam telemóvel” (Inquérito à Utilização de Tecnologias da Informação e da Comunicação pelas Famílias, INE, 2012).

algum tempo como escritor em potência, ou *escreleitor*,² como Pedro Barbosa sugeria já há mais de uma década (Pedro Barbosa, 2001). Trata-se aqui da gradual diluição de uma autoridade há muito circunscrita à função do escritor e que é agora partilhada no campo da recepção com o leitor.

Assim, e cada vez mais, a amplitude do acto de ler está dependente da competência e da atitude do leitor, porque quanto mais abrangente for a sua preparação, quanto mais variadas forem as suas referências, mais bem sucedida será a sua experiência de leitura. Produz-se, deste modo, uma obrigação de integração global mediante a qual o leitor tem de lidar com a sua experiência e memória intelectual, mas também com uma sensibilidade múltipla, resultando numa prática cognitiva e perceptual singular. Torna-se, então, necessário explorar o potencial do texto como espaço semiótico (Mourão, 2002), onde a coexistência de incisões, cores, formatações e códigos de circulação reclama um leitor que será, simultaneamente, público/consumidor e actor/produzidor de uma arte que depende muito de si. Um projecto de investigação sobre leitura em ambiente digital parece constituir um ponto de partida importante para esta dimensão-outra de comunicação que a leitura interpela hoje cada vez mais.

No momento em que os hábitos de leitura se modificam de forma drástica, pretende-se estudar de que modo o uso das novas tecnologias na leitura traduzem inovações estéticas na experiência cada vez mais sensível que é ler. Contudo, consideram-se os meios audiovisuais não enquanto fontes de inovação em si mas como mediações/remediações entre as novas percepções e representações do mundo. Pretende-se realçar características desta nova relação com os meios tecnológicos também à luz da crítica teórica do hipertexto enquanto desenvolvimento da crítica tradicional.

A leitura online, sobretudo pertinente num mundo globalizado, é aqui eleita como tema de investigação a par da literacia: enquanto as tecnologias da literacia informacional se alteram do livro para o ecrã, motores de busca e páginas web, procura-se esclarecer a recepção dessas textualidades originalmente digitais. As problemáticas

² “Entra-se num processo de escrita-pela leitura ou de leitura-pela-escrita que se pode denominar de *escreleitura*”, o que implica um novo papel para o utente/leitor - “*escreleitor*”, “*wreader*” ou “*lauteur*” (Barbosa, 2001: 5).

centrais visam explorar a “textura” desses objectos e analisar a articulação destas novas práticas de criação artística com as competências necessárias para as compreender.

Com este programa de investigação, pretende-se assumir declaradamente a necessidade de uma reavaliação das inseguranças, improvisos, tensões e prazeres da leitura face a uma intensa experiência de estímulos dos textos, cuja dinâmica provém também da ameaça da quebra de fronteiras e da possibilidade do contacto com o híbrido. A este propósito, adianta Maria Augusta Babo: “esta experiencição dos limites revela-se justamente em práticas de escrita emergentes com os novos dispositivos tecnológicos que se situam numa hibridação, hoje muito falada, dos géneros literários, dos próprios sistemas semióticos que concorrem para a sua fabricação, misturando texto com imagem, com som, etc. A hibridação é uma explosão de fronteiras e uma recombinação de sistemas heterogêneos de significância” (Babo, 2000:2). Daí, que na possibilidade do contacto com o estranho que possamos descobrir na leitura, José Luís da Câmara Leme afirme: “assim como a ingestão de alimentos e o intercurso sexual fragilizam as fronteiras do indivíduo, porque se deixa entrar o estranho ou porque se vai ao seu encontro, também a leitura é atravessada por este mesmo risco. (...) Sem estabelecer uma continuidade factícia, é possível reconhecer na história da subjectivação ocidental as várias modalidades desse temor e o modo como se relaciona com a leitura” (Leme, 2006:133).

Podemos definir como objectivo genérico deste trabalho caracterizar e interpretar a intersecção da leitura com a máquina/computador, de modo a compreender que espiral é desencadeada a partir do momento em que, do livro em papel, se passa para um ambiente digital, onde palavras/imagens em movimento desafiam modelos de leitura tradicionais. Pretende-se discutir questões focais, como por exemplo: enquanto leitores de textos digitais, como podemos avaliar, caracterizar e interpretar a prática da leitura que fazemos? O que podemos aprender com o passado e com a história da leitura? Seremos capazes de antever novas modalidades de leitura?

Considerando que o tema desta investigação pretende fornecer um contributo à recepção das textualidades digitais, o argumento será entretanto validado com uma análise a três tipos de trabalho digitais para tentar perceber como é que as alterações no espaço da concepção e da percepção se influenciam inevitavelmente e reciprocamente.

Das várias questões passíveis de análise decorrentes desta problemática, tentaremos analisar as que parecem mais relevantes para o nosso objecto de estudo em quatro capítulos:

No primeiro capítulo contextualiza-se a leitura no percurso comunicacional ao explorar os eixos estruturantes e entendimentos da retórica da recepção.

No segundo capítulo, propõe-se a “transliteracia” como perspectiva necessária a períodos de alterações profundas nos textos e experiências multisensoriais de leitura. Atribuiu-se à questão da “literacia da leitura” um papel central no momento de produção massificada de objectos artísticos (e não artísticos) digitais, partindo do princípio que as exigências dos trabalhos digitais actuais obrigam a recontextualizar o leitor nos percursos multimédia e a repensar as competências necessárias para interpretar e compreender a mensagem que é elaborada em novos espaços e com outros recursos.

No terceiro capítulo, explora-se a coexistência da materialidade e imaterialidade na técnica, interactividade e ergocidade hipertextual da textualidade electrónica.

No quarto capítulo ilustramos a discussão com a análise de três casos de leitura em ambiente digital: a ficção digital de Kate Pullinger, o trabalho de poesia hipertextual e hipermédia de Rui Torres e os livros digitais da equipa da Biblioteca de Livros Digitais, coordenada por Carlos Correia.

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I: ENCONTROS DO PASSADO COM A LEITURA PRESENTE

1. 1. Eixos estruturantes de leitura: retórica tradicional para novos entendimentos

1. 1.1. Paradigmas de leitura

1. 2. No mundo das palavras: livros, leitores e leituras

1. 2.1. Os livros e seus leitores

1. 2.2. Entendimentos das experiências de leitura

1. 3. A experiência multisensorial de leitura

Capítulo I: Encontros do passado com a leitura presente

1.1. Eixos Estruturantes De Leitura: Retórica Tradicional Para Novos Entendimentos

A História do mundo confunde-se com a História da escrita, dos textos e da leitura, porque é na diversidade do mundo que encontramos a diversidade dos conceitos de leitura, dos tipos de texto, dos modos de leitura e da história dos seus leitores. Como descreve Roger Chartier, toda a cultura escrita foi sofrendo várias alterações resultantes da relação profunda ou “vinculação” estabelecida com os suportes de leitura no decorrer dos tempos.

“Tal vinculação está arraigada a uma história de longa duração da cultura escrita e provém da sedimentação de três inovações fundamentais: em primeiro lugar, entre os séculos II e IV, a difusão de um novo tipo de livro (...) que chamamos códex e que substituiu os rolos da Antiguidade grega e romana; em segundo, no final da Idade Média (...) o aparecimento do “livro unitário” (...); e finalmente, no século XV, a invenção da imprensa (...). Sabemos que a leitura do rolo da Antiguidade era uma leitura contínua, que mobilizava o corpo inteiro, que não permitia ao leitor escrever enquanto lia. Sabemos que o códex, manuscrito ou impresso, permitiu gestos inéditos (folhear o livro, citar trechos com precisão, estabelecer índices) e favoreceu uma leitura fragmentada mas que sempre percebia a totalidade da obra” (Chartier, 2002b:22,30).

Ora, de facto, através das inovações trazidas pelo códex, pelo livro ou pela imprensa, foi a leitura que definiu o tipo de relação estabelecida entre o homem e a obra. Donde, aos dispositivos que deram corpo e forma ao discurso ao longo da história corresponde a própria evolução do homem enquanto sujeito participante na evolução do mundo. A questão da “razão gráfica” levantada por Jack Goody (1988), por exemplo, explica a invenção da escrita enquanto técnica criada pelo homem para conseguir “racionalizar” a sua própria linguagem, sublinhando que “o progresso mais importante, depois da criação da própria linguagem, é a redução da palavra à forma gráfica, o desenvolvimento da escrita” (Goody, 1988:48). Daí se justificar que o autor também defenda a existência de uma relação directa entre a formalização do discurso e a cultura escrita, na medida em que esta é responsável não só “por importantes consequências nos

domínios políticos, económicos e religiosos” (ibidem: 48) mas pela própria formalização “da linguagem de várias maneiras” (Goody apud Pallares-Burke, 2004:334).

Entretanto, é importante sublinhar que todas as alterações que acompanharam a passagem de uma sociedade baseada comunicacionalmente na oralidade para uma sociedade baseada na escrita, diz Tito Cardoso e Cunha, determinaram irreversivelmente tanto as capacidades cognitivas individuais como a própria organização social (Cardoso e Cunha, 2010). Ora a partilha de ideias, pensamentos e experiências sempre se afirmaram como necessidades básicas da vida do indivíduo: veja-se as diferentes narrativas das civilizações, inscrições nas paredes das grutas do homem das cavernas, o desenvolvimento da própria linguagem, a invenção da escrita, a invenção da tipografia e, actualmente, a revolução comunicacional apresentada pelo computador e os seus dispositivos informáticos. Contudo, quer os vários tipos de escrita quer o discurso oral foram sempre formas de comunicação que não se substituíram mas que produziram mudanças que se vêm adaptando e que têm acompanhado o desejo de comunicação ao longo do percurso da história. Daí que o texto nunca tenha deixado de ser um processo para o qual o homem procurou um sentido “legível ou visível” (Christin, 2010). Aliás, desde o princípio dos tempos que as várias formas de comunicação foram assistidas pelo espaço delimitado das “molduras” dos dispositivos, como afirma Anne Marie Christin, que permitiam dar sentido à totalidade da obra:

“Nesta progressão empírica rumo à escrita, o que deveria permanecer da imagem é o suporte, mas então valorizado por ele próprio. Foi-o, em primeiro, pela moldura: a primeira iniciativa dos adivinhos consistiu sempre em delimitar o espaço no interior do qual a mensagem divina se formaria. Não há nenhuma legibilidade possível (e, desde logo, nenhuma escrita dos deuses) sem um espaço fechado, demarcado, que não só relaciona as figuras umas com as outras, mas lhes impõe igualmente uma medida comum, gerada por si” (ibidem).

1.1.1. Paradigmas de leitura

O que hoje ainda não se sabe muito bem é como a leitura entende as novas circunstâncias textuais se as molduras dos dispositivos que acolhem a escrita electrónica deixaram de ser estáveis e fixas. Até aqui, apesar das diferentes práticas de leitura de que temos memória, não se verificaram rupturas radicais ou abandono total de tradições, mas antes processos articulados de evolução, como nos diz José Luís Câmara Leme: “Não obstante a multiplicidade de formas de suporte de texto, estas não correspondem a descontinuidades repentinas nas práticas de leitura, antes, o que os historiadores constatarem, é a sobreposição e a persistência dos modos arcaicos a par dos mais actuais” (Leme, 2006:133). Ora, a maior parte das transformações, poder-se-á afirmar, não tem sido tanto ao nível de grandes teorias conceptuais ou mudanças estruturais radicais mas, antes, ao nível das percepções e vivências que se tem delas. Ou seja, a lógica que tem afectado as alterações do acto de ler terá com certeza as suas variáveis, porém será a intensidade com que as consequências das transformações são sentidas que tem, de facto, determinado as práticas de leitura.

O paralelismo que se pode estabelecer entre a comunicação online actual e a importância da oralidade, nas comunidades sem cultura escrita ou mesmo durante a Antiguidade, permite, por exemplo, reconhecer a forte dimensão dialógica dos paradigmas originais de comunicação. Segundo Walter Ong, apesar do aparecimento da escrita, a oralidade era durante a Antiguidade, e ainda é em algumas comunidades, o recurso utilizado para a produção de sentido e partilha de saberes. Diz Ong que um dos principais efeitos da invenção da escrita foi distanciar o criador do receptor, porque ao construir um discurso “que não pode ser questionado ou contestado directamente, tal como é o discurso oral, o discurso escrito está distanciado do escritor” (Ong, 1982:78). Neste tipo de culturas orais, o conhecimento é passado de geração em geração e, porque se recorre sobretudo à memória, cada elemento de uma comunidade que desaparece leva consigo uma parte da história viva do conhecimento. Logo, neste tipo de comunidades, a relação que existe entre o autor/locutor e o ouvinte/receptor é presencial e de tal modo próxima que as situações de interacção entre os intervenientes são uma condição obrigatória da comunicação.

A dimensão da presença na comunicação é analisada e questionada por Derrida, quando afirma peremptoriamente, por exemplo, que “a Humanidade, quer em relação às novas tecnologias biogenéticas, à virtualização multimédia ou ao novo espaço público,

será um novo “espectro” para lá da oposição da vida e da morte, da presença e da ausência.” (Derrida, 2001:107). E, particularmente em relação à escrita, Maria Augusta Babo lembra que: “a radicalização levada a cabo pelas teorias desconstrucionistas vê na escrita a marca de uma clivagem profunda com todos os processos comunicacionais: a morte do sujeito de escrita que é, por esta desapaixado do seu escrito, a suspensão absoluta da relação do escrito com o seu referente, o diferimento do acto de escrita com o seu destinatário e, portanto, a suspensão total da escrita relativamente ao presente e à presença do contexto comunicacional” (Babo, 1996:4). E daí se poder concluir que a escrita envolverá sempre uma ausência de um “traço que nunca está completamente presente por princípio”, porque “ele inscreve nele próprio a referência ao espectro de outra coisa” (Derrida, 2001: 151).

A partir da redefinição dos conceitos de comunicação, de escrita e do próprio acto de leitura, as textualidades digitais contemporâneas obrigam-nos, desta forma, a reconsiderar estas questões familiares à teoria e crítica literárias. Bernard Stiegler sugere que “escrever um manuscrito é organizar o pensamento confiando-o ao exterior sob forma de marcas, isto é, de símbolos, somente por onde ele se reflecte, se constitui *realmente*, tornando-o repetível (Jacques Derrida diria *iterável*) e transmissível.” (Stiegler, 2009: 11). O discurso do universo electrónico também agita os vários papéis semânticos ou sintácticos que conserva do processo de representação em papel. Poder-se-á, então, afirmar que a retórica tradicional é viável para uma análise de trabalhos construídos nos meios electrónicos ou que as escritas digitais requerem uma abordagem completamente nova?

O especialista de crítica literária e hermenêutica digital, Roberto Simanowski, afirma que a discussão teórica sobre as artes digitais será mais completa se combinarmos critérios modernos e clássicos. O professor defende que a teoria dos géneros continuará sempre a ser um instrumento útil para analisar os trabalhos digitais, da mesma forma que conceitos básicos como história, enredo e personagem continuam a ser elementos que se aplicam na ficção ou na poesia hipertextual. Já outros conceitos como “alegoria” ou “rima” utilizados na retórica clássica, lembra Simanowski, precisam de ser adaptados para se conseguir descrever correctamente os dispositivos estilísticos da arte e literatura digital (Simanowski, 2010).

Tal como em outras práticas de escrita, a palavra que ocupa os ambientes imersivos dos trabalhos em rede adquiriu uma nova identidade: uma identidade de “simbiose” entre a tecnologia e a arte, da qual resultou uma profunda mudança tanto ao nível da criação como da recepção. Apesar de a *techné* estar ligada à arte e a escrita ser vista já como *techné* desde a Grécia antiga, Pedro Barbosa afirma que “uma das grandes mutações da contemporaneidade é, sem dúvida, a simbiose instaurada entre dois redutos considerados dantes inconciliáveis: a técnica e o *logos*, a técnica e o discurso, a técnica e a linguagem” (Barbosa, 1996:29). De facto, o que acontece na textualidade electrónica espelha as complexidades de uma experiência vivida entre dinâmicas que encerram simultaneamente velhos e novos tipos de meios de comunicação, se transformam a cada dia e que permitem uma coexistência de linguagens que falam uma língua indefinida que, hoje ainda, procuramos entender. A variabilidade e inovação, ou a negação de inflexibilidade ou limites da hermenêutica digital desafiam o leitor a percorrer caminhos ímpares com a sua leitura.

1.2. No Mundo Das Palavras: Livros, Leitores E Leituras

Os livros, os leitores e as leituras entendidos historicamente constituem um campo que pressupõe diversidade, circunstância, ruptura, escolhas, isto é, pluralidades de um processo que sempre acompanhou as idiosincrasias da própria evolução da escrita, da literatura e da civilização. Disse Roland Barthes:

“Portanto, em toda a escrita actual existe uma dupla postulação: há o movimento de uma ruptura e o de um advento, há o próprio desenho de qualquer situação revolucionária, cuja ambiguidade fundamental é o facto de a Revolução ser obrigada a extrair daquilo que quer destruir a imagem do que quer alcançar. Como a arte moderna na sua totalidade, a escrita literária contém simultaneamente a alienação da História e o sonho da História” (Barthes, 1981:72).

O desejo de fazer história, de inscrever e escrever *o mundo-livro* e o próprio desejo de ver o mundo como um livro que pode ser lido, colocou a leitura e os seus protagonistas continuamente em discussão e no seio de todas as reformas.

1.2.1. Os livros e seus leitores

Da passagem do rolo ao códex durante os primeiros séculos, à invenção dos caracteres móveis no Século XV, passando pela participação dos livros nas redes de sociabilidade do Século XVIII até aos livros electrónicos actuais, a história do livro comprova uma descontinuidade que José Afonso Furtado afirma ser importante conhecer:

“Convém manter alguma distância para não cair nas armadilhas típicas das posições maniqueístas. E para isso há uma ferramenta muito importante, que é um conhecimento mínimo do que se passou até hoje. Ou seja, tudo o que está a acontecer neste momento decorre de um legado de milhares de anos” (Furtado, 2010: 47).

Enquanto dispositivo de leitura, o livro foi sempre sujeito a transformações que alteraram não só a sua forma, mas a relação que sempre estabeleceu com os leitores. A

passagem do manuscrito para o códex, por exemplo, e a consequente redefinição do processo de escrita³ silenciou uma leitura predominantemente oral e articulada. O registo visual não deixa de ser, nas palavras de Maria Augusta Babo, “fruto da industrialização da própria técnica de impressão. (...) a transformação do objecto livro em livro-objecto não se deve unicamente à impressão de caracteres que deixam de ser manuscritos. Ao substituir a mão, a máquina multiplica, industrializa o texto” (Babo, 1993:34). Aliás, a reprodução em série dos textos com a invenção da imprensa por Johnnes Gutemberg permitiu uma democratização da leitura que a partir daí se libertou da exclusividade dos círculos elitistas monásticos e nobres, passando a estar disponível a um maior número de leitores.

Tal como aconteceu com o manuscrito, também o livro introduziu novas modalidades de leitura: de uma leitura *intensiva*, cujo principal objectivo era obter um “corpus limitado e fechado de textos, lidos e relidos, memorizados e recitados, entendidos e sabidos de cor, transmitidos de geração em geração” (Chartier, 1995:274); passou-se para uma leitura *extensiva* em que o leitor “consome os impressos numerosos e diversos, lê-os com rapidez e avidez” e que caracteriza o século XVIII com a “fúria de ler” ou *Lesewut*, como refere Roger Chartier (ibidem:274). Walter Benjamin concluía, em 1931 que, durante séculos, “a um reduzido número de escritores correspondia um número de vários milhares de leitores”, contudo, notava que, nos finais do século XIX, houve uma alteração significativa dessa situação. Devido a uma “crescente expansão da imprensa...uma parte cada vez maior de leitores começou por (...) passar a escrever”, assistindo-se não só ao crescimento do número de autores como do público leitor (Benjamin, 1992a: 96). Aliás, Jorge Luís Borges assinala as potencialidades infinitas dos textos escritos, mas também a versatilidade dos que ainda estariam por escrever no seu sonho da imaginária “Biblioteca de Babel”:

“A história minuciosa do porvir, as autobiografias dos arcanjos, o catálogo fiel da Biblioteca, milhares e milhares de catálogos falsos, a demonstração da falácia desses catálogos, a demonstração da falácia do catálogo verdadeiro, o evangelho gnóstico de Basíledes, o comentário desse evangelho, a relação verídica da tua morte, a versão de cada livro em todas as línguas, as

³ Com a passagem de uma dimensão oral, auditiva e táctil da cultura manuscrita para uma dimensão visual e estática da cultura tipográfica.

interpolações de cada livro em todos os livros, o tratado que Beda podia escrever (e não escreveu) sobre a mitologia dos saxões, os livros perdidos de Tácito” (Borges apud Manguel, 2006:61).

O livro, enquanto dispositivo de escrita e leitura, foi sem dúvida uma das grandes invenções do homem, com alterações sociais e culturais que ainda hoje se discutem. Espen Aarseth confirma esta ideia ao lembrar que “o formato códex é um dos instrumentos comunicacionais mais poderoso e flexível inventado até agora, com uma capacidade de mudança que ainda não foi totalmente explorada.” (Aarseth, 1997: 9). A partir do momento em que o texto foi circunscrito ao livro, o leitor passou a ser sujeito a uma série de convenções que fazem do *livro-objecto* uma entidade complexa e muito bem hierarquizada: desde a publicação, à figura do autor, editor até ao leitor, mas também em relação às formalidades que deles fazem parte (título, capítulos, paginação, formatação, encadernação), o livro surge como uma entidade profundamente hierarquizada e complexa.

O livro estabeleceu regras na relação autor/leitor que introduziram, ao contrário do que acontecia na cultura oral, um distanciamento intransponível entre eles. A escrita e o seu autor são autoridade dentro dos limites físicos da obra e em alturas em que a leitura é monopolizada por grupos sociais específicos, por exemplo, tenta-se controlar não só o que é escrito e lido, mas quem lê, e como se lê – numa forma possível de dirigir a leitura.

Contudo, a sociedade que se caracteriza pela resistência e pela inovação exige, de modo recorrente, a criação de novas narrativas através de um processo complexo de renovação. A história comprova todos os exemplos possíveis. Segundo Roger Chartier, contudo, ao nível da narrativa e das práticas de leitura nunca, como hoje, se viveu uma revolução tão profunda. Se considerarmos o pergaminho como protótipo do livro, podemos verificar que, passados mais de vinte séculos, as manifestações e adaptações às condições sociais, culturais e tecnológicas têm sido uma constante. Porém, é importante salientar que, sendo a passagem do rolo para o códice um momento decisivo para o estatuto actual do leitor e da leitura, a abrangência das possibilidades que hoje se oferecem não tem equivalente anterior. Lemos e falamos hoje com uma gramática diferente, um jargão tornado linguagem quotidiana e terminologias em permanente

atualização. Como esclarece Chartier, “a invenção de Gutenberg não modificou a forma do livro. As revoluções nas práticas de leitura ocorreram num contexto de uma certa estabilidade quer nas técnicas de reprodução dos textos quer na forma e materialidade do objecto. Mas hoje estas três revoluções – técnica, morfológica e material – estão perfeitamente interligadas” (Chartier, 2002a).

Por vezes esquecemos que o livro-objecto é uma tecnologia de leitura, um meio, um espaço escolhido para o texto, ou seja, uma materialidade que as palavras encontraram para poder existir. Todavia, os limites da textualidade não terão sido castrados pela condicionante externa das fronteiras físicas de um livro, ou sequer pela autoridade do seu autor. E por isso, quando se fala do possível desaparecimento do livro perante a ameaça do digital, a discussão não deverá esquecer o legado de milhões de anos de escrita através da qual a palavra, a história e os sentidos dos textos sempre sobreviveram para lá dos limites físicos dos livros - acolhendo diferentes corporalidades, várias leituras e vários entendimentos.

1.2.2. Entendimentos das experiências de leitura

A questão do entendimento da escrita e do discurso remete para a discussão do sentido do texto, da interpretação propriamente dita, que é, de facto, do que se trata quando se fala de leitura.

Apesar das concepções e posições diametralmente opostas na abordagem à literatura ao longo dos tempos (desde as poéticas de Platão e Aristóteles, às teorias dos géneros literários do Renascimento ao neoclassicismo, à poética romântica do século XVIII e movimento alemão do *Sturm und Drang*, às teorias naturalista e evolucionista dos géneros literários, até à reavaliação dos géneros literários com a teoria da recepção de Iser e Jauss e dos estruturalistas), uma das preocupações centrais tem sido a posição do Homem no mundo ou como ele o percebe, o interpreta, o lê. Neste sentido, será importante lembrar o interesse que o campo da recepção sempre despoletou nas várias áreas do saber, mas principalmente, nas ciências sociais e humanas: é aos constrangimentos inerentes à subjectividade do campo hermenêutico, enquanto paradigma determinante da interpretação, que recorreremos para reflectir sobre a leitura.

Não é nova a ideia de que a hermenêutica, vista como técnica de entendimento (e já não como arte) segundo Schleiermacher, serve o objectivo prático da leitura de “compreender o outro, que se exprime no texto, melhor do que ele se compreendeu a si mesmo”, como afirma Maria Luísa Silva⁴. A discussão filosófica sobre a relação do sujeito com o texto ou consigo mesmo foi sofrendo alterações profundas ao longo dos tempos, variando conforme os tempos e os teorizadores, onde se incluem autores desde a Grécia antiga (Homero, Aristóteles) até ao ocidente do século XX (Schleiermacher, Martin Heidegger, Hans-Georg Gadamer ou Paul Ricoeur).

Enquanto teoria da interpretação, a tradição hermenêutica estende-se até Alexandria, à antiga filosofia grega e ao “mistério da comunicação” suportado por Hermes (deus-mensageiro) que será responsável por resolver a “tarefa inalcançável de desvendar a não-evidência do sentido das coisas” (Gusdorf, 1988). Já o sentido das coisas só poderia ser alcançado por Hermes ou por alguém eleito por ele que tinha então essa “função de transmutação – transformar tudo aquilo que ultrapassa a compreensão humana em algo que essa inteligência consiga compreender”, ou seja, de ajudar no “processo da inteligibilidade à compreensão” (Palmer:1989:24). Ora, a questão aqui é a ideia da necessidade de dar sentido às coisas para as tornar inteligíveis.

Mais tarde, a tradição judaico-cristã altera o objectivo deste trabalho da interpretação e vem reclamar para a hermenêutica a função de “ministério da verdade”, responsável por encontrar a palavra verdadeira de Deus na leitura das Escrituras, como lembra Georges Gusdorff (Gusdorf, 1988). Segundo Orígenes, por exemplo, as Escrituras teriam três níveis de sentido (correspondentes à tríade formada pelo corpo, alma e espírito) em que cada um reflectia progressivamente um estado mais avançado de compreensão religiosa. A própria ideia de hermeneia como arte ou técnica de compreender e interpretar os grandes textos continua durante a Idade Média e Renascimento, quando surge como instrumento fundamental aos estudos bíblicos. O objecto em causa desta discussão seria sempre o sentido da palavra de Deus e, por isso, a hermenêutica esteve até ao século XIX fortemente ligada à religião e aos sentidos das Escrituras.

⁴ Silva, Maria Luisa Portocarrero F. da, s.v. Hermenêutica. *E-Dicionário de Termos Literários*. Ceia, Carlos (Coord.). Disponível em <http://www.edtl.com.pt>. Consultado a 17 Setembro 2010.

Entretanto, a hermenêutica sofre uma ruptura com o Romantismo e Idealismo alemão e desloca-se da hermenêutica teológica para uma hermenêutica laica, ganhando um estatuto filosófico e libertando-se da sua vertente mais prática: deixa de ser considerada uma ajuda metodológica ou didáctica para outras disciplinas e centra-se mais em aspectos da comunicação simbólica. Vários autores do romantismo alemão, por exemplo, celebram a capacidade da procura incessante, da insatisfação, ou mesmo obrigação quase infinita da imaginação e reconhecem as potencialidades da poesia na demanda do sentido de vida: “Todo o objecto poético tem de ser um indivíduo vivo. Que inesgotável quantidade de materiais à espera de novas combinações individuais não existe à nossa volta! Quem alguma vez descobriu este segredo, não precisa de mais nada a não ser decidir-se a renunciar à diversidade infinita e à sua mera fruição, para começar num ponto qualquer” (Novalis, *Fragmentos*). Na Enciclopédia Filosófica de Standford, Ramberg e Gjesdal resumem as alterações impostas pela hermêutica romântica numa alteração ao próprio questionamento de base.

“A pergunta «Como ler?» é substituída pela pergunta «Como comunicamos afinal?». Sem esta alteração introduzida por Friedrich Schleiermacher, Wilhelm Dilthey e outros, seria impossível vislumbrar a mudança ontológica na hermenêutica que, em meados dos anos 20, foi despoletada pelo *Sein und Zeit* de Martin Heidegger e desenvolvida pelo seu aluno Hans-Georg Gadamer”(Ramberg & Gjesdal, 2009).

Neste sentido, a hermenêutica não é somente uma questão de compreender o outro - porque para Heidegger o outro é opaco, nem só uma base metodológica para as ciências humanas. O texto acaba por se deslocar do paradigma psicologizante de Schleiermacher para o paradigma mais ontológico de Heidegger, cuja proposta de reinserção da obra na experiência da sua leitura e compreensão tem por base uma espécie de mundanização do sentido do próprio texto. Na perspectiva de Martin Heidegger esta estrutura circular de compreensão compromete a hermenêutica à perspectiva ontológica na medida em que questiona as condições fundamentais do ser humano num mundo, onde em “Jedes Fragen ist ein Suchen” [cada pergunta há uma busca]. A partir desta passagem do I capítulo de “*Sein und Zeit*”, João Barrento lembra que o posicionamento do “filósofo da pergunta” é fundamental porque “a pergunta não exige necessariamente uma resposta, muito menos definitiva, mas contém a ideia de uma busca, e pode gerar hipóteses de trabalho” (Barrento, 2002:208). É nesta medida

que Gadamer fala da essencialidade da leitura para se aceder à verdade do texto e afastar as hipóteses do subjectivismo da estética da vivência.

Tendo por base algumas destas ideias e reabrindo a possibilidade para outras, o campo da hermenêutica vai surgir no centro do debate da Estética da Recepção, onde a crítica literária se concentra na dinâmica entre autor, obra e leitor, sendo este agente transgressor de limites e construtor de sentidos. É uma altura em que se assiste à deslocação da crítica literária para as circunstâncias do próprio processo da recepção. As vozes provenientes do círculo da Escola de Constância (Hans Robert Jauss, Wolfgang Iser, Stanley Fish) e os contributos das teorias estruturalistas de Barthes ou Genette, disputam o conceito de sujeito-leitor através de uma interacção que produz linguagem e é produzida por ela.

Nesta perspectiva, ler não é descobrir aquilo que o autor quer dizer, decifrar um único sentido do texto, mas ter consciência que o sentido encontrado pode ser um entre muitos. Aliás, existe uma transversalidade na actividade interpretativa quando na leitura se trava contacto com o texto, pois estão presentes idiossincrasias de vários tipos: desde as experiências pessoais, as ideologias, as visões do mundo e a própria consciência do leitor. O leitor é, neste sentido, co-autor do texto lido, em um processo de intencionalidade permanente de construção de sentidos: compreender-se à luz do texto, ou seja, traduzir para o horizonte do presente o sentido das suas questões e responder-lhe com os conceitos do presente. Os condicionalismos trans-subjectivos que alimentam esta hermenêutica funcionam para suscitar novas questões e problemas a partir de um modelo de diálogo que entrelaça os vários “horizontes de expectativa” de Jauss.

O horizonte de expectativa de Robert Jauss e a crítica de Wolfgang Iser vão propor ao leitor a interacção simultânea com as diferentes vozes dos diferentes textos, que estão disponíveis em um determinado momento e que correspondem, de algum modo, às expectativas da comunidade leitora em relação ao texto (Iser, 1979,1985; Jauss, 1009, 1993). São, de facto fundamentais os trabalhos da Escola de Constância para demonstrar a necessidade de restaurar o processo dinâmico de produção e recepção do texto e da relação dinâmica entre autor e leitor. Desenvolve-se, nesta Escola, uma Estética da Recepção que dirige o seu objecto de crítica literária para o leitor, o qual deixa de ser figura inexistente do acto literário e passa a desempenhar um papel activo

na tarefa de reconstituir o elo entre a literatura, ou experiência estética, a história ou os acontecimentos do mundo e o seu público:

“A recepção interpretativa de um texto pressupõe sempre o contexto anterior da experiência em que se inscreve a percepção estética. (...) A possibilidade de objectivar estes sistemas históricos de referências diz idealmente respeito às obras que primeiro criam no leitor um horizonte de expectativa, através de convenções de género, estilo ou forma, para só depois o destruírem, passo a passo, o que pode não só servir fins críticos mas também fins propriamente poéticos” (Jauss, 1993:68).

Constituindo-se como uma teoria da comunicação literária e reconduzindo o fenómeno literário ao domínio da experiência, a Estética da Recepção torna, desta forma, o leitor em uma entidade transindividual com funções de intérprete e construtor de sentidos sempre mediatizado pelo texto. Donde, desta relação entre sujeito e objecto vai resultar a representação que fizer mais sentido para o mundo pessoal do leitor em causa.

Assim, ler poderá ser também, e segundo Paul Ricoeur, uma construção de sentido que resulta de uma relação de *ipseidade*, isto é, da afinidade na diferença: *Soi-même comme un autre* propõe ao texto passar do *ego* ao *ipse* (Ricoeur, 1990:13). A dialéctica do Eu e do Si reafirmada pela hermenêutica de Ricoeur lembra a importância da definição do lugar de si mesmo no processo da interpretação. O encontro da teoria hermenêutica de Paul Ricoeur com elementos da teoria fenomenológica obriga a um regresso da filosofia da leitura a si mesma, devolvendo à experiência de ler a condição de *fenómeno*. De acordo com a proposta de Edmund Husserl, a posição fenomenológica reflecte a necessidade de regressar às próprias coisas – *suchen Sachselbst* – ou ao *Dasein* de Heidegger, em que só o afastamento das palavras e dos juízos permitirá o reencontro com a verdadeira essência das coisas (Husserl, 1990).

Neste plano da interpretação e já não da intencionalidade, trata-se de reconhecer a leitura como uma *experiência consciente* resultante do mundo que é vivido pelo sujeito, de acordo com a fenomenologia de Merleau-Ponty (1976). Um mundo vivido que preexiste a qualquer descrição ou análise que se possa fazer dele; que está aí para

ser conhecido como é, sem necessidade de explicações ou justificações. Assim, a leitura resulta da vivência do sujeito, que progressivamente descobre a sua posição no mundo que habita, revelando à medida que lê um determinado modo de existir. Sendo consciente, esta experiência promove um processo comunicativo que se estabelece através da *relação reversível* entre leitor e mundo vivido, mas também na relação com a comunidade de leitores e o horizonte de expectativa. As diferentes linguagens empregues nessas várias relações acabam por funcionar como mediações entre a experiência e a consciência do leitor (Lanigan, 1992). Estas condicionantes vão traduzir-se na exigência de uma colaboração activa do leitor que mesmo ao “interpretar mal o texto” poderá conseguir retirar-lhe “muitas interpretações canónicas anteriores” e assim descobrir novos aspectos e melhores operacionalidades “de acordo com a sua própria *intentio operis*” (Eco, 1992:41).

Ora, ler é, também poder criar sentidos para a obra que procedem da interacção entre o leitor e o texto. Heranças como a de Bakhtin, por exemplo, posicionaram o leitor não apenas como construtor de sentidos de leitura, mas sendo ele próprio construído por esses sentidos. Aqui é importante salientar esse deslocamento do autor como origem do sentido para o leitor como seu construtor. A ideia da polifonia inerente ao texto propõe ao leitor o caminho da intertextualidade, a possibilidade de percorrer outros textos, outras línguas, linguagens e formatos (Bakhtine, 1986). Julia Kristeva, já numa posição textualista, elabora sobre esta intertextualidade como condicionante determinante da leitura, em que o sentido do texto não pode estar só no texto em si mas (ecoando os dialogismos de Bakhtin) será produzido em função da rede de textos/referências anteriores invocados pelo próprio texto e o processo de leitura (Kristeva, 1977). Referindo-se à sobreposição de textos possível, Maria Augusta Babo lembra, por exemplo, as metáforas utilizadas por Genette e Barthes para falar da “dimensão palimpsesto” da intertextualidade e do seu “tecido ou tessitura”, respectivamente: “«cette duplicité d’objet, dans l’ordre des relations textuelles, peut se figurer par la vieille image du palimpseste, où l’on voit, sur le même parchemin, un texte se superposer à un autre qu’il ne dissimule pas tout à fait, mais qu’il laisse voir par transparence»” (Genette apud Babo, 1986).

A contribuição de Jacques Derrida para a hermenêutica seguiu uma perspectiva pós-estruturalista, insistindo no facto do sentido não depender exclusivamente da vontade de diálogo. O autor vê no acto de leitura um constante devir em que ler é

accionar dispositivos de leitura para construir e destruir sentidos no texto e simultaneamente outras representações enquanto leitor-texto (Derrida, 1967, 1972, 1997, 1998, 2001). Para Derrida, o sentido só é possível exactamente na ausência da relação entre cada palavra dessa rede da linguagem enquanto estrutura fluida. Esta atitude de rejeição de qualquer linearidade de sentido, orientação para a possibilidade de uma verdade ou de uma comunicação genuína resulta de uma relação com o outro que não supõe uma interacção, ou seja, a relação a existir entre textos e sentidos será sempre complexa.

Todas estas conjecturas fazem sentido, particularmente, quando lemos o texto irrequieto dos trabalhos digitais, onde parece estar o texto, ele mesmo, sem livro, com ou sem roupa/disfarce (meios hipermedia), mas não poucas vezes desprotegido, porque o código ficará sempre visível sob a protecção do enquadramento do ecrã ou da página em linha. Diz-nos Derrida que “a figura do texto «processado» no computador é como um fantasma no sentido em que tem menos corpo, é mais «espiritual», mais «etéreo». Existe como que uma desencarnação do texto neste caso. Mas a sua silhueta sublime mantém-se e, além disso, para a maioria dos intelectuais e escritores, o programa, o «software» das máquinas, ainda tem muito a ver com o modelo sublime do livro” (Derrida, 2001: 30).

De facto, enquanto leitores de um texto digital, não temos os limites da folha e encadernações, mas temos, não só, a necessidade repetitiva de um movimento físico para que a obra progrida, como um trabalho de (des)codificação que aguarda decisões permanentes⁵. De qualquer forma, nos trabalhos literários electrónicos, o leitor é colocado perante mecanismos metafóricos profundos que operam mudanças e desvios constantes e que escondem sentidos e interrompem soluções: a linguagem é um espaço arqueológico complexo onde todos os planos precisam de ser acautelados.

No meio deste espaço de trabalho, a fragmentação impera e a determinação da ordem depende sempre do leitor, que se encontra em situação de ambiguidade diferente da ambiguidade da dimensão literária do impresso (densidade do sentido, polissemia, denotação, fruição). Esta ambiguidade assemelha-se à ambivalência da escrita da

⁵ De qualquer forma, é o comprovar de uma teoria de Umberto Eco que sempre disse que “ todo o texto é uma máquina preguiçosa que pede ao leitor que faça uma parte do seu trabalho” (Eco, 1995: 9).

modernidade a partir das vanguardas desde Mallarmé até à poesia experimental, sonora ou concreta.

Com o texto impresso e linear, o leitor está num contexto “simpático”, onde o jogo literário tem consequências, mas de onde só se pode extrair prazer, como diria Roland Barthes, mesmo que esse prazer seja, por vezes, a vertigem ou o caminho do inferno: um processo ambíguo de alienação e justaposição, que sintetiza a relação quase perversa, ambígua e errática do jogo literário:

“Um «prazer» geral, toda vez que preciso me referir a um excesso do texto, àquilo que, nele, excede qualquer função (social) e qualquer funcionamento (estrutural); e, de outro, tenho necessidade de um “prazer” particular, simples parte do Todo-prazer, toda vez que preciso distinguir a euforia, a saciedade, o conforto (sentimento de repleção em que a cultura penetra livremente), da agitação, do abalo, da perda, próprios da fruição” (Barthes, 1983:32).

No campo digital trabalhamos com algo diferente, porque, a compreensão do sentido do texto, de facto, não está só atrás do texto, no seu sentido, mas à sua frente, na sua morfologia, na sua técnica e na sua materialidade (Ricoeur, 1990^a, 1990b; Chartier, 2002a, 2002b; Drucker, 2002; Nunes, 2002; Hayles in Haegele, 2008). É a partir de uma semântica da superfície (que pode ameaçar qualquer réstia de romantismo dos textos literários) que nos posicionamos: o leitor da obra literária digital ora está no meio de encruzilhadas, entre o apelo da ambivalência e a alteração repentina de sentido, o desespero do labirinto perante polivalências e a explosão, negação ou construção de sentidos. Estas polivalências, ambivalências, fugacidades, que afectam verdadeiramente a interpretação, estão intimamente ligadas a uma (i)materialidade dos meios que condicionam uma nova experiência de leitura que convém discutir.

1.3. A experiência multisensorial de leitura

O que acontece hoje, num momento de mudança de hábitos de leitura, é que, com a utilização frequente das novas tecnologias, a experiência de leitura é permeável às interferências de várias artes que convocam renovações estéticas e que determinam um acto de ler que se afigura muito multisensorial. Ora sendo o regime da leitura técnico-estético, pode nomear-se através de várias perífrases como uma leitura *emparelhada*, uma leitura *mediada*, uma leitura *metamorfoseada*, uma leitura *penetrada* e todas as restantes denominações que possam identificar a presença dos aparelhos técnicos (enquanto mediadores de novas práticas de leitura) e a participação do leitor, dando voz à inexorável realidade de uma experiência cada vez mais ligada aos sentidos.

Devemos aqui destacar que, ao contrário do texto impresso, as questões da mediação através da tecnologia não são novidade para outras formas de percepção como a música ou o vídeo. No artigo “O Pixel e o Papel”, José Afonso Furtado lembra que “a mediação através da tecnologia de «equipamentos de leitura» (*players*) é uma parte intrínseca da fruição dos registos musicais e do vídeo, a que as actividades de audição, gravação e reprodução estão normalmente associados” (Furtado, 2002). Logo, os equipamentos que medeiam a música ou o vídeo vulgarizaram-se de um modo que não faz sentido pensá-los, sequer, como elementos distintos, pois constituem um todo e não sobrevivem uns sem os outros. Agora, relativamente à escrita, a alteração e substituição na mediação alterou não só a forma do texto, da leitura mas, principalmente, a própria relação com o conhecimento e com o mundo.

Adriano Duarte Rodrigues conclui que num momento de “viragem sistémica da técnica, as relações intersubjectivas e as relações do homem consigo próprio são cada vez mais tecnicizadas, modelizadas de acordo com modelos inspirados nos sistemas biológicos. Restam cada vez menos dimensões da experiência que escapem à intervenção técnica, à medida que a tecnicidade se vai naturalizando” (Rodrigues, 2004:47). É particularmente nesta dimensão de vivência mediada pelas tecnologias que também devemos centrar a discussão sobre leitura *online*, pois a reconfiguração do texto, da leitura e do leitor obriga a uma nova posição conceptual, devido particularmente a essa “tecnicidade” onde está enraizada a experiência de escrita e leitura no mundo audiovisual.

De uma perspectiva minimalista poderíamos afirmar que o ponto de partida da comunicação entre homem e computador se deu através dos números que já existiam na escrita há muito tempo. Aliás, para viabilizar essa comunicação com a máquina foi necessário desenvolver uma linguagem informática a partir dos chamados números binários de modo que o computador entendesse as suas ordens⁶. Por motivos económicos, financeiros, sociais, de poder ou mesmo bélicos, o facto é que foi criada esta nova relação/comunicação homem-máquina: foram desenvolvidos programas de computador para que os utilizadores/consumidores comunicassem de forma contínua, eficaz e produtiva - estando os comunicadores distantes geograficamente ou não, mas ligados em rede através da maior efectivação de ligação que é, hoje, a Internet. A escrita, com o apoio do ACSII, continua então a ser o meio de eleição de transmissão de informação através dos meios electrónicos e da Internet. Sendo ainda a Internet um meio predominantemente textual, poder-se-á concluir que a maior parte dos seus utilizadores saiba ler (e que uma grande maioria saiba ler em inglês). Hoje, longe de a Internet reduzir o número de leitores oferece à leitura a mais elevada ascensão desde Gutenberg. Contudo, a tendência dos leitores familiarizados com o impresso é concentrar-se em primeiro lugar no texto do ecrã, utilizando estratégias lineares que se foram desenvolvendo ao longo dos séculos, através de interacções entre escritores, leitores, editores, livreiros, e todos os intervenientes do meio impresso.

Agora, o próprio texto em linha não corresponde a um sistema linear ou produto final, mas a um processo em devir que pressupõe, naturalmente, uma leitura fluida. O ecrã passa a ser o rosto de uma experiência sensível intensa, em que para além dos cinco sentidos que são convocados a marcar presença, o turbilhão de choques e estímulos do contexto *online* obriga a uma travessia que testa a nossa percepção e a própria memória de experiência:

“Quanto maior for a amplitude do factor de choque em determinadas impressões, mais constantemente terá a consciência de estar alerta enquanto reflector contra os estímulos; quanto mais eficiente for, menos estas impressões

⁶ A linguagem ACSII é um sistema formado por zeros e uns que permite a leitura das operações electrónicas e que possibilitou a implementação e desenvolvimento de outras linguagens no mundo digital.

entrarão na experiência (Erfahrung), permanecendo, tendencialmente, na esfera de um momento na vida de alguém (Erlebnis)”⁷ (Benjamin, 1992b: 159).

Seguindo o pensamento de Walter Benjamin, quanto mais diferenciado for o carácter do texto, mais a atenção do leitor terá de estar alerta, funcionando como reflector face os estímulos; naturalmente, quanto mais eficaz for esta atenção, menos oportunidades terão essas impressões de perturbar uma verdadeira experiência, acabando por se manter na esfera de um momento na vida do leitor, isto é, cometendo-se à simples esfera de vivência fugaz e não de uma efectiva experiência de vida. O contributo das ciências cognitivas para esta questão é também relevante (Wolf, 2008; Small, 2008, 2009; Morais, 1997, 2007), na medida em que analisa cientificamente a importância da condição do leitor neste processo através das alterações que ocorrem na mente no momento da leitura. Em “A Arte de Ler”, por exemplo, José Junca de Morais alerta para o facto de a compreensão ser sempre determinada por um processo cognitivo muito complexo e abrangente cujo desempenho depende totalmente da nossa condição:

“Geralmente não temos consciência dos mecanismos que nós, leitores hábeis, utilizamos na leitura. O autocentrismo da nossa consciência levamos por vezes a subestimar a importância do nosso consciente cognitivo. Ora, não é por termos a impressão de estarmos directa e imediatamente conscientes do sentido daquilo que lemos, que esta compreensão não é o resultado duma actividade mental complexa. A fim de compreendermos os textos, utilizamos as nossas competências lexicais (isto é, o nosso conhecimento do sentido das palavras), bem como processos de análise sintáctica e de integração semântica; utilizamos até os nossos conhecimentos do mundo, a nossa experiência pessoal, mas todos estes processos e conhecimentos estão activos quando compreendemos a linguagem falada” (Morais, 1997:112).

Assim sendo, a verdade é que a experiência de leitura implica um conjunto de acções que se passam no sistema cognitivo, suportado pelo cérebro, órgãos sensoriais e

⁷ “The greater the share of the shock factor in particular impressions, the more constantly consciousness has to be alert as a screen against stimuli; the more efficiently it does so, the less do these impressions enter experience (Erfahrung), tending to remain in the sphere of a certain hour in one’s life (Erlebnis). (Benjamin, 1992b: 159).

motores suportam, cujo desempenho depende sempre dos recursos que estamos preparados para utilizar ao ler (ibidem: 110).

Ora, apesar do cariz impetuoso e intuitivo que a leitura em linha poderá envolver actualmente, existe a possibilidade de uma outra leitura, mais perspicaz, que impõe contudo um conhecimento prévio do funcionamento do ambiente digital, uma memória do passado bem desperta para lidar com o choque dos estímulos e, sobretudo, uma atitude crítica relativamente ao conteúdo da mensagem. Deste modo, dependendo do nível de competência e atenção do leitor face ao novo tecido textual, irão delinear-se os contornos da sua experiência ou vivência de leitura: “sem reflexo não existiria nada além do início repentino, normalmente a sensação de susto que, de acordo com Freud, confirma a ausência da defesa do choque” (Benjamin, 1992b:159). Ao implicar competências técnicas mas também competências críticas, a função de descodificação/codificação alia-se ao objectivo central e final de leitura: ler sentidos. Será este depois, também, o denominador comum na construção de um perfil de leitura digital.

Se a condição para um texto ser um hipertexto, ou um texto digital passar pela obrigatoriedade de ser constituído por *nós* ou *ligações* e por um interface dinâmico e interactivo (Furtado, 2002), o leitor tem, então, a seu cargo, e dependendo directamente da sua atitude, a construção pessoal de percursos de leitura resultantes dos diferentes estímulos proporcionados pelo ambiente digital em que navega. Ora, quando se aproxima o problema da esfera da recepção, deve-se retomar o contributo da Estética da Recepção de Hans Robert Jauss para articular premissas que já inseriam a obra na própria experiência de leitura e compreensão: no triângulo formado pelo autor, a obra e o público, este último não pode, de facto, ser considerado um elemento passivo. O princípio, nestes novos ambientes electrónicos, é que o leitor possa ser um colaborador que contribui para construir a própria história, aceita a tarefa de produzir outros mundos para, assim, poder criar novas experiências, como faz sentido na proposta hermenêutica de Jauss:

”A vida da obra na história não é pensável sem a participação activa daqueles a quem se dirige. É a sua intervenção que faz entrar a obra na continuidade de um horizonte dinâmico de experiência, na qual se opera a permanente passagem de uma recepção simples a um comportamento crítico, de uma recepção passiva a

uma recepção activa, e das normas estéticas reconhecidas a uma produção nova” (Jauss, 1993: 57).

Logo, ao centrar-se nos efeitos que a obra produz, a Estética da Recepção constitui-se como apoio teórico válido para uma análise das textualidades electrónicas, segundo também afirma Espen Aarseth em *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997). As respostas aos vários percursos abertos pelo jogo labiríntico do ambiente digital resultam num verdadeiro e constante movimento hermenêutico que determina as múltiplas possibilidades das textualidades e das leituras.

As práticas de leitura assumem uma dimensão plural e multifacetada, caracterizada pela fruição que se opõe ao ambiente aurático de uma actividade elitista de há alguns séculos atrás. Um dos efeitos desta colaboração e aproximação do leitor ao autor é o agudizar da crise da noção de aura, que já vinha sendo sentida. No ensaio “A obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica”, Walter Benjamin lembra que a reprodução mecânica produziu uma mudança fundamental na natureza da arte, que arruinou a “aura” da obra de arte ao retirá-la do contexto do ritual e da tradição, no qual a arte sempre esteve inserida:

“Aproximar” as coisas espacial e humanamente é actualmente um desejo das massas tão apaixonado como a sua tendência para a superação do carácter único de qualquer realidade, através do registo da sua reprodução. (...) Retirar o invólucro a um objecto, destroçar a sua aura, são características de uma percepção, cujo “sentido para o semelhante no mundo” se desenvolveu de forma tal que, através da reprodução, também o capta no fenómeno único” (Benjamin, 1992a:81).

Esta mudança de estatuto da arte torna-se, hoje, relevante para uma discussão sobre as novas formas de viver a escrita e a leitura. Enquanto Walter Benjamin procura compreender as conexões entre forças históricas, políticas, estéticas e tecnológicas, nos anos 30, hoje tentamos entender, a partir das suas ideias, as idiossincrasias da natureza da comunicação. Ao questionar-se sobre as consequências para a experiência de arte, e para a arte propriamente dita (no momento em que a sua reprodução se torna possível), Benjamin defende que tal período de reprodução mecânica mudou para sempre não só a

nossa experiência de arte mas, também, as funções políticas, o valor residual e as relações sociais construídas à volta da própria arte.

Não conhecendo as valências e potencialidades dos meios audiovisuais e multimédia na época, Benjamin levanta uma das principais questões dos nossos tempos: a problemática da cópia, dos direitos de autor e da edição. Cada reprodução e cada representação alterariam para o autor e para o leitor a experiência futura do original, fazendo com que, no fim, fosse permitido ao indivíduo um uso revolucionariamente pessoal ou manipulação autorizada da obra de arte e, conseqüentemente, um controlo ou poder sobre os contornos da sua utilização (*empowerment*). A capacidade de reprodução da fotografia, rádio ou cinema que ele toma como ponto de partida de análise, pode efectivamente ser alargado à possibilidade de reprodução electrónica e digital da escrita nos nossos dias.

Isto, porque são também estas questões que hoje tratamos quando discutimos as metamorfoses vividas pela experiência da leitura e do leitor contemporâneos. A par do devir técnico, assiste-se a um devir estético que exige novas práticas sociais de leitura, de escrita e, conseqüentemente, de constituição de um novo leitor. Este leitor, face à ausência de autoridade ou de limites, depara-se com um problema de escala, já não com um número determinado de personagens num romance, mas com a possibilidade da indeterminação à disposição de “utilizadores” que queiram (ou possam) colaborar e decidir caminhos:

“E, antes que um contemporâneo chegue a abrir um livro, caiu sobre os seus olhos um tão intenso turbilhão de letras cambiantes, coloridas, conflituantes, que as oportunidades da sua penetração na arcaica quietude do livro tornaram-se mínimas. Nuvens de gafanhotos de escrita, que hoje já obscurecem o céu do pretense espírito para os habitantes das grandes cidades, tornar-se-ão mais densas a cada ano seguinte” (Benjamin, 1987:28).

O prognóstico apresentado por Walter Benjamin nos anos 30 é hoje muito actual. O problema será agora compreender este “mar de gafanhotos” que já obscurece o céu devido ao intenso ruído informacional disponível. As novas tecnologias/leituras apropriam-se do indivíduo e proporcionam aos seus órgãos perceptivos e intelectuais

novos caminhos de produção/recepção, modificando, conseqüentemente, as ligações estabelecidas com o texto e o conhecimento.

Se, por um lado, o livro impresso exige concentração, o mergulhar cuidado e intencional dos signos impressos (para poder extrair sentidos da narrativa), relações de cortesia com o seu hóspede, solidão e silêncio, por outro, o texto construído em vários regimes semióticos em simultâneo e em cruzamento requer dispersão. As leituras que fazemos em ambientes digitais acumulam documentos de regimes diferentes que circulam diluídos através de ligações, e que, naturalmente, podem acabar por determinar uma certa informalidade, precariedade e a atrofia da memória ao acto de ler (Steiner, 2001).

Participamos, assim, numa experiência impulsiva na procura de sentidos, que entra em conflito com antigas formas de leitura: a lógica anterior de apresentação fixa contrasta com uma realidade flexível e não linear onde a autoridade, ou paternidade para um percurso de crescimento depende, quase exclusivamente, da colaboração activa, dinâmica ou interactiva que possa acontecer. Donde, a natureza multisensorial desta nova experiência de leitura obriga o leitor *digital* a conduzir um processo de construção de obra única e personalizada, tal como afirma Lev Manovich:

“Em contraste com os velhos media onde a ordem de apresentação é fixa, o utilizador pode agora interagir com um objecto audiovisual. No processo de interacção, o utilizador pode escolher quais os elementos a apresentar ou quais os caminhos a seguir, criando assim uma obra única. Deste modo, o utilizador torna-se co-autor da obra”⁸ (Manovich, 2001:55).

⁸ “ *In contrast to old media where the order of presentation is fixed, the user can now interact with a media object. In the process of interaction the user can choose which elements to display or which paths to follow, thus generating a unique work. In this way the user becomes the co-author of the work*”. (Manovich, 2001:55)

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II: OS CAMINHOS CRUZADOS DA LITERACIA

2.1. A leitura e o poder da literacia

2.2. De uma Exigente Literacia da Experiência Electrónica

2.2.1. Referências nacionais e internacionais

2.2.2. Das complexidades da competência de leitura

2.2.3. Alegorias da literacia da leitura: sem limite, estranha, sem hora mas solícita

2.3. A Urgência De Transliteracias Perceptivas

2.3.1. Da transliteracia

2.3.2. Adaptações singulares: passagens do mesmo ao mesmo através da diferença

2.3.3. Propostas da transliteracia

Capítulo II: Os Caminhos Cruzados De Leitura E Literacias

No campo dos estudos sobre leitura, uma investigação que vá ao encontro das discussões sobre o conceito de literacia, parece-nos especialmente relevante. A descoberta e a instituição social da escrita marcaram sempre a linha divisória entre a pré-história e a civilização de forma implícita ou explícita em muitas teorizações ao longo do século XX. Autores de áreas tão diversas quanto a Antropologia, a Sociologia da Educação, a Epistemologia, a Psicologia Cognitiva, os Estudos Literários ou os Estudos da Comunicação defenderam que a linguagem escrita traz consigo mudanças na forma de organizar e transmitir o conhecimento, o sentido, a razão, a crítica e acarreta importantes transformações ao nível de processos cognitivos e das formas de pensamento. Exemplos clássicos desta posição são as distinções sobre pensamento selvagem e pensamento científico em Levi Strauss; sistemas abertos e sistemas fechados em Karl Popper; os importantes contributos de Vigotski e Luria sobre a linguagem, a escrita e as formas de pensamento; as orientações de Walter Ong ou, mesmo esta, de Marschall MacLuhan:

“Se se introduz uma tecnologia numa cultura, venha ela de fora, ou de dentro, isto é, seja ela adoptada, ou inventada pela própria cultura, e se essa tecnologia der novo acento ou ascendência a um ou outro de nossos sentidos, altera-se a relação mútua entre todos eles. Não mais nos sentimos os mesmos, nem nossa vista ou ouvido e demais sentidos permanecem os mesmos” (MacLuhan, 1977:48).

Será, então, a consciência destas transformações e a preparação para intervir neste processo sensível e contínuo que nos levam a tomar a discussão sobre a literacia e o poder da leitura como essencial.

2.1. A Leitura E O Poder Da Literacia

Segundo Jean Foucambert, o poder da leitura depende da própria natureza da escrita na sua exigência de questionamento, isto é, trata-se de um poder sobre si mesmo, de se conhecer, de se compreender e de se situar; o poder sobre a maneira de aprender, sobre a gestão de tempo e espaço; o poder de participar na vida, nas decisões, nos projectos de diferentes origens; o poder sobre o mundo físico e social para o compreender, transformando-o e agindo sobre ele através da produção e criação de algo diferente, porque individualizado (Foucambert, 1994:34).

Estamos perante a “literacia da leitura”⁹ como motor de cidadania, emergência social, a qual tem sido atribuída de uma forma errada, segundo o autor de “A Leitura em Questão”, exclusivamente à alfabetização e à escola (Foucambert, 1994:33). Desde que a escrita foi inventada (desde logo e provavelmente para permitir os registos comerciais pelos senhores dos impérios) sempre esteve, de alguma forma, associada ao poder. O alfabeto foi um instrumento exclusivo dos escribas das classes dominantes (reis, faraós, etc.) durante séculos. Depois, uma elite de escribas e copistas do clero para fugir ao tédio ocuparam o *scriptorium* de cada mosteiro e, como “estímulo intelectual”, fabricaram durante séculos luxuosos manuscritos, acabando por preservar a cultura ocidental (Riché, 2006). Entretanto, a imprensa possibilitou às populações expandirem o raciocínio e alfabetizarem-se e novas formas de acção colectiva emergiram em algumas populações alfabetizadas. A Reforma protestante, as revoluções constitucionais e o método científico foram meios de criação de conhecimento colectivo e surgiram da capacidade das sociedades organizadas partilharem esse processo de conhecimento e pensamento. Uma economia global também começou a surgir: os mercados ganharam vida, embora mantendo a história e memória das praças; o capitalismo, por outro lado, com 500 anos, precisou da ajuda de empresas accionistas para partilhar riscos e juros de moeda apoiada por governos e redes de companhias de seguros. E tudo baseado na escrita.

⁹ A escolha do termo “literacia da leitura”, em vez de simplesmente “leitura”, no meu texto segue a linha científica do PISA. Esta fórmula justifica-se por ser uma expressão mais abrangente para a leitura, não como mero fenómeno de descodificação mas, como um “conjunto alargado de competências cognitivas, desde a básica descodificação, ao conhecimento das palavras, gramática, estruturas e características linguísticas e textuais mais alargadas, até ao entendimento do mundo.” (PISA, 2009: 23). A expressão implica também as “competências metacognitivas”, as quais lidam com a capacidade de selecção das estratégias mais apropriadas para cada tipo de texto.

O que se testemunha hoje é uma aceleração de uma tendência que está a ser construída há séculos: enquanto os meios de comunicação se desenvolvem, as capacidades cognitivas e sociais sofrem e reclamam alterações desses mesmos meios, as velhas tendências adquirem e contrariam desvios e os indivíduos tornam-se outros. Facto é que através dos tempos, o número de pessoas que participam da escrita e leitura tem aumentado, passando de uma elite para uma quantidade significativa de pessoas; ao mesmo tempo, os instrumentos disponíveis a estas populações são cada vez mais (agressivamente) ubíquos e (potencialmente) poderosos.

Desde há muito tempo que a literacia deixou de se confinar ao domínio restrito das competências ditas transversais, aqueles *corpora* de competências que é instrumental a todas as demais aprendizagens: ler, escrever e contar. Relacionar-se com os outros, viver em sociedade, perceber as leis que regem o mundo físico e a natureza, compreender o valor da beleza e a dimensão estética da vida fazem parte de uma literacia que ultrapassa os meros conteúdos técnicos ou curriculares e abraça referenciais axiológicos – pessoais e sociais – que determinam a noção do esforço e a primazia da responsabilidade pessoal. Alberto Manguel lembra a importância da leitura nas nossas vidas ao propor uma verdadeira literacia da leitura:

“Somos animais leitores. Viemos ao mundo com uma certa consciência de nós próprios e do que nos rodeia e temos a impressão de que tudo nos conta histórias: a paisagem, o rosto dos outros, o céu, em tudo encontramos linguagem. Tentamos desentranhá-la, tentamos lê-la. Nesse sentido, não podemos existir enquanto seres humanos sem a leitura. Inventámos a linguagem escrita, a linguagem oral, para tentarmos comunicar essa experiência do mundo, para nos contarmos histórias e através delas, falar dessa experiência” (Manguel, 2010).

Agora, num tempo de sobrecarga de informação e verborreia omnipresente, essa experiência de leitura pode ser até frustrante se o leitor for confrontado com um excedente de informação que não sabe resolver, ou contextualizar de forma integrada. De acordo com as conclusões de um estudo recente sobre educação para os média, desenvolvido no Centro de Estudo de Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho, a resposta ao desafio dos novos tempos está directamente ligada à atenção e investimento que deve ser dado ao desenvolvimento das novas competências, que são exigidas perante “uma crescente multiplicação da informação disponível e da expansão

das indústrias do entretenimento”. A equipa de investigadores formada por Manuel Pinto, Sara Pereira, Luís Pereira e Tiago Ferreira¹⁰ vai mais longe e alerta para o facto de que “a par das competências para ler criticamente e usar judiciosamente os media; as novas redes, plataformas e ferramentas digitais vieram colocar em evidência outras necessidades básicas para a alfabetização e formação básica de todos os cidadãos, de forma a atenuar os riscos crescentes de novas formas de exclusão social” (Pinto et al, 2011:27).

Assim, vivemos hoje uma nova situação que só trará dividendos para o indivíduo que souber “viver a linguagem” como um desafio à literacia, proposto, já em 1997, pela professora Maria da Graça Pinto (Pinto, 1997). Ora, viver a literacia hoje significa ter presente a importância do entendimento do mundo, tendo consciência de que as narrativas se alteraram e que as referências teóricas que utilizámos até hoje não se aplicam à performatividade que o texto acolheu; assumir que a lógica da leitura é outra e compreender que o espaço narrativo obriga a um grau mínimo de alfabetização tecnológica; reconhecer, por fim, que a linguagem é um verdadeiro “objecto vivo” com todas as idiossincrasias (Pinto, 2009:52).

De facto, o saber-decifrar não é suficiente para o nível da literacia imposto pela sociedade contemporânea; o saber-ler não deve ser confundido com o saber-decifrar. E, por não se tratar de uma descodificação, impõe-se à sociedade e ao ensino a urgência de uma re-conceitualização do estatuto de leitor para atender ao desafio de incorporar todos os leitores nas novas culturas da textualidade.

Donde, tal re-contextualização implica, fundamentalmente, uma atenção às formas de produção escrita mas, sobretudo, à relação com essa escrita: ler significa muito mais do que descodificar porque não significa apenas fazer a versão oral do escrito; ler significa ser questionado pelo mundo e por si mesmo, significa buscar respostas e dúvidas que podem ser encontradas na escrita, no papel ou no computador; ler significa um processo de interacção entre texto e leitor, na medida em que implica construir uma resposta que pressupõe conhecimentos prévios.

Se durante muitos anos os textos, enquanto objectos tradicionalmente fechados, deixavam à leitura a função mais ou menos apazível de descobrir realidades ou ficções explícitas ou implícitas, para Artur Matuck, a “electroescrita” actual permite trabalhar a

¹⁰ Pinto, Manuel (coord.), Pereira, Sara, Pereira, Luis, Ferreira, Tiago (2011). *Educação Para Os Media Em Portugal : Experiências, Actores e Contextos*, ERCS.

reconfiguração dos textos como matéria potencial, tornando-os “matrizes para a reedição, a recombinação (...) disponíveis para serem analisadas, investigadas, transformadas, traduzidas, reprocessadas” (Matuck, 2011: 63).

Ora, para que tudo isto seja possível de concretizar exige-se uma consciência de leitura como experiência, acontecimento, um questionamento constante que não tolera a amputação de nenhum dos seus pressupostos e se constitui assim como um acto poderoso. E se saber ler é poder criar significados para as experiências acumuladas pela humanidade, ter essa competência confere sempre o poder de ampliar a visão do mundo, desenvolver a compreensão, a comunicação e o sentido crítico. Ao sermos colocados em contacto com um mundo simbólico e abstracto através da palavra - escrita no papel ou codificada para o espaço virtual – torna-se possível a vivência de realidades diversas e a descoberta de pessoas e ideias. A leitura é, portanto, a condição e a chave para a cidadania, tendo o poder de transformar o indivíduo e de transformar a própria realidade circundante. Decorrente desta ideia, recupera-se o conceito de “leiturização” da sociedade de Foucault, que propõe que a literacia se deve desprender da sala de aula e ser considerada uma obrigação moral, política a até económica.

De facto, numa era em que a escrita se *metamorfisa*, ler implica também saber seleccionar, adoptar e entender as idiossincrasias da comunicação para assim evitar o alheamento social, económico e cultural. A criação de *nichos* de produção escrita e leitura digital, por exemplo, ilustra o elitismo de quem tem conhecimento, pode aceder, sabe ler e compreender um tipo de textualidades fluidas. Em projectos digitais, como a *Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice* (ELMCIP), por exemplo, são acolhidos, estudados e divulgados os novos trabalhos de literatura digital. Neste género de espaços, o leitor digital desempenha um papel, não de destinatário paciente, solitário, com um olhar de sublimação sobre a mensagem mas de potencial colaborador na realização e concretização do próprio projecto. Quem acede aos conteúdos do ELMCIP terá de ser conhecedor dos novos desafios à textualidade: um leitor activo e criativo, criador e manipulador, que preenche vazios, encontra respostas e determina percursos para propostas que são potencialmente ilimitadas, incompletas e disponíveis à partilha, à presença de um co-autor.

É com base nessa posição valorizada do leitor que a questão da leitura se caracteriza como uma experiência ampliada de todas as competências. Os dialogismos de Bakhtine, a intertextualidade de Kristeva ou as múltiplas literacias contemporâneas

(Bakhtine, 1986, Kristeva, 1977, Furtado, 2000) concretizam-se num contexto de relações de mutação, adaptação, agregação, hibridação, etc. entre textos, leituras e dispositivos, onde os diálogos entre escrita, oralidade e meios audiovisuais promovem uma espécie de apropriação do meio. Este nível necessário de compreensão da leitura está para além do que se conheceu até aqui, mas baseia-se, no entanto, numa organização articulada entre o conhecimento analógico e o digital, numa estratégia concertada entre as práticas de leitura históricas e contemporâneas (Chartier2002a, 2002b).

De acordo com o Programa de Avaliação Internacional de Estudantes (PISA), é imprescindível enquadrar a situação de mudança e as referências tradicionais às directrizes pedagógicas na concepção das políticas de educação. O relatório lembra que “o objectivo da educação mudou o seu enfoque da mera colecção e memorização de informação para a inclusão de um conceito mais abrangente de conhecimento”. A memorização da informação deixa, então, de ser o caminho e a necessidade de ser capaz de “aceder, interpretar e reflectir sobre todos os tipos de informação é essencial se os indivíduos pretendem ser capazes de participar plenamente na nossa sociedade do conhecimento” (PISA, 2009:21).

Ora, o nível de literacia da leitura será, de um modo geral e de acordo com esta perspectiva, o factor determinante para o estatuto social do indivíduo, que se constrói em determinadas condições sociais. O que significa também dizer que a literacia da leitura, além de ser uma questão de técnica, é cada vez mais também uma questão de estatuto e de poder.

A passagem de uma cultura baseada no texto impresso para uma cultura mediada por dispositivos electrónicos implica também ter em conta uma nova moldura conceptual de literacia. Para continuar a ler e entender o mundo é necessário compreender as texturas fluidas das narrativas que se comprometem pela complexidade fragmentária da Internet e do computador: conhecer as novas relações entre autor, leitor e texto é determinante para a construção de um novo perfil de literacia da leitura em que a disponibilidade para trabalhar (n)os meios digitais é imprescindível. Mas não só.

A mudança da própria postura leitural é também uma questão importante na discussão desta temática. Para os leitores que não trabalham directamente os meios electrónicos, a tentação de ler o ecrã, por exemplo, como uma página de um livro é particularmente sedutora. Embora seja claro que o ecrã não é a mesma coisa que o

papel, persiste a tendência da concentração na palavra escrita e a própria adaptação da tecnologia a esta configuração material do livro. Ora, as implicações reais das diferenças para a interpretação crítica estão longe de ser óbvias. Entretanto, a mudança do impresso para os meios digitais é ainda mais complicada pelo facto de as próprias práticas de composição se continuarem a desenvolver a um “ritmo alucinante” à medida que a tecnologia se transforma (Hayles, 2008:23).

Tudo porque hoje a novidade não se resume à questão tecnológica dos dispositivos mas também ao novo perfil de leitor: o perfil de quem pode e sabe ler o mundo de hoje deve considerar o conhecimento das ditas “novas” literacias, mas também das múltiplas literacias que se interrompem no mesmo espaço e no mesmo tempo. A leitura (no seu sentido mais lato) é a competência que mais sobressai neste patamar de conhecimento. Este “sentido mais lato” torna a leitura um acto interpretativo e ambicioso de vários regimes semióticos: visuais, impressos, sonoros, electrónicos ou orais. Donde, nas palavras de Olga Pombo, se exige ao “leitor capacidades de compreensão espacial e espacialização cognitiva, de orientação e navegação cartográfica (...). Produz-se, assim, uma forma inaudita de integração sensorial mediante a qual o hipertexto, não se dirige apenas de forma envolvente à sensibilidade múltipla, como faz confluír a representação intelectual e a apresentação sensível” (Pombo, 2006:15).

Por fim, o que se torna indispensável considerar é uma teoria da literacia que reconhece o poder da leitura digital com ênfase comunicacional e não restringida à lógica informacional; uma literacia que destaca o lado do sentido e da partilha da comunicação, a partir da interacção do leitor com o mundo actual, e que implica um estatuto determinante de poder.

2.2. De Uma Exigente Literacia Da Experiência Electrónica

2.2.1.Referências nacionais e internacionais

Considerando a discussão anterior, podemos afirmar que um dos traços característicos da modernidade é a alteração da textualidade para uma dimensão electrónica, donde a escrita e a leitura digital e online se apresentam como formas preferenciais de comunicação. Os dados recentes confirmam que os novos meios de comunicação são parte integrante das nossas vidas (*Global Poll on Internet Access*¹¹) e os relatórios disponíveis reconhecem a importância do investimento nas literacias digitais para o sucesso económico e social dos países. O estudo sobre a influência da literacia para a economia portuguesa, do Gabinete de Estatística e Planeamento da Educação, atesta esta condição como determinante ao concluir que “a literacia terá um impacto manifesto na capacidade de todas as economias da OCDE para manterem a competitividade e os seus padrões de vida num mundo que se torna, rápida e ferozmente, cada vez mais competitivo (*A Dimensão Económica da Literacia em Portugal: Uma Análise, 2009: p.120*¹²).

Os desafios da literacia inerentes aos novos contextos de comunicação são confirmados pelos vários estudos desenvolvidos em Portugal, nomeadamente os estudos sobre leitura. A abordagem sociológica desta questão constata que, segundo os relatórios de 2007/2008 do *Plano Nacional de Leitura*¹³ (PNL), os alunos portugueses estão a ler mais do que há 10 anos (especialmente a leitura associada às novas tecnologias) e que “o desempenho da literacia da leitura” tem evoluído positivamente, segundo o relatório de 2006 do *Programme for International Student Assessment* (PISA¹⁴). Contudo, e de acordo também com dados destes e de outros estudos, Portugal

¹¹*Global Poll on Internet Access*. GlobeScan Incorporated. BBC World Service: March 2010. Disponível em http://www.globescan.com/news_archives/bbc2010_internet/. Acedido a 16 Julho 2010.

¹²*A Dimensão Económica da Literacia em Portugal: Uma Análise*. Lisboa: GEPE, 2009. Disponível em http://www.min-edu.pt/np3content/?newsId=4458&fileName=645_09_Miolo_Port_EM_3.pdf Acedido a 16 Julho 2010.

¹³Santos, Maria de Lurdes Lima dos (Coord.) (2007). *A Leitura em Portugal*. Lisboa: GEPE. Disponível em <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/PNLEstudos/>. Acedido a 16 Julho 2010.

Sim-Sim, Inês (Coord.) (2007). *Para a Avaliação do Desempenho de Leitura*. Lisboa: GEPE. Disponível em <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/PNLEstudos/>. Acedido a 16 Julho 2010.

Neves, José Soares (Coord.) (2008). *Práticas De Promoção Da Leitura Nos Países Da Ocde*. Disponível em <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/PNLEstudos/>. Acedido a 16 Julho 2010.

¹⁴*Assessing Scientific, Reading and Mathematical literacy: A Framework for PISA 2006*. OCDE: 2006. Disponível em <http://www.oecd.org/pisa/pisaproducts/pisa2006/assessingscientificreadingandmathematicalliteracy.htm>. Acedido a 16 Julho 2010.

continua abaixo dos patamares europeus em termos de práticas de leitura entre adultos e crianças (*Estudo de Recepção dos Meios de Comunicação Social*¹⁵; *EU Kids Online*¹⁶). No estudo sobre a dimensão económica da literacia, de Novembro de 2009, alerta-se para o facto de Portugal ter de continuar a desenvolver medidas para aumentar os níveis de literacia digital dos cidadãos, nomeadamente dos adultos, para manter a sua competitividade nos mercados europeu e mundial.

Porém, o que estes estudos também mostram (ou não mostram) é que ainda pouco se sabe sobre a natureza de uma literacia digital de que tanto se fala; nem tão pouco sobre a natureza da leitura. Para aumentar os níveis de literacia de leitura, por exemplo, precisamos de tornar claras as complexidades das novas texturas do discurso digital. Já há mais de um século, Octave Uzane anunciava a preocupação com a preguiça dos novos tempos. Além disso, ilustrava, em tom irónico, a ilusão da facilidade do novo: “não deixarão de concordar comigo que a leitura, tal como a praticamos hoje, provoca rapidamente uma grande lassitude, pois não só exige do nosso cérebro uma atenção constante que consome uma grande parte dos nossos fosfatos cerebrais, como também obriga o nosso corpo a diversas atitudes cansativas” (Uzane, 2010 – original 1895).

Até aqui têm surgido ainda algumas iniciativas no plano da alfabetização, incentivando a premissa do “ler mais” ou, por outro lado, “mais tecnologia na leitura”, com o incentivo à utilização dos computadores em sala de aula nas escolas. As duas ideias, se colocadas distintamente, acabam por negligenciar a necessidade de compreender melhor os processos activados pelos novos recursos: quer sejam livros (*ebooks*), Google ou outros universos multimédia (onde os jovens passam a maior parte do seu tempo). Contudo, qualquer perspectiva unilateral sobre a questão da literacia digital é insuficiente para explicar as novas questões contemporâneas. O ânimo exacerbado e cego relativamente aos novos meios tecnológicos, por exemplo, também pode atropelar e negligenciar a importância da literacia clássica, cujos saberes e capacidades, lembra António Guerreiro, continuam a poder assegurar “as linguagens

¹⁵ *Os Públicos dos Meios de Comunicação Social Portugueses*. Entidade Reguladora para a Comunicação Social. Lisboa: 2008. Disponível em <http://www.erc.pt/documentos/EstudodeRecepcaodosMeiosdeComunicacaoSocial.pdf>. Acedido a 16 Julho 2010.

¹⁶ *EU Kids Online*. LSE (London School of Economics and Political Science): 2009. Disponível em <http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EUKidsII/ParticipatingCountries/portugal.aspx>. Acedido a 16 Julho 2010.

para a cidadania e sentido crítico” (Guerreiro, 2007); e cujo universo de valores e conhecimentos continua actual e justifica sempre a sua re-leitura, segundo defende a professora de literatura da Universidade de Barcelona (e especialista em literatura electrónica) Laura Borràs, no seu último livro “Per Què Llegir Els Classics Avui”¹⁷.

2.2.2. Das Complexidades Da Competência Leitora

Partindo de estudos recentes sobre literacia na Europa e em Portugal, nomeadamente, o Programa de Avaliação Internacional de Estudantes (PISA) promovido pela OCDE e a investigação desenvolvida por um grupo de investigadores da Universidade do Minho, coordenada pelo professor Manuel Pinto, “Educação para os Media em Portugal: experiências, actores e contextos”, pode afirmar-se que hoje, perante a multiplicação de informação disponível, ser um leitor competente implica obrigatoriamente uma utilização estruturada de competências de vária natureza.¹⁸

De facto, as novas tecnologias da informação e comunicação desafiam, mas convocam, simultaneamente, vários conceitos. Ao contrário da associação original ao texto/meio escrito, a literacia hoje convoca qualquer tipo de meio, o que permite agregar, na mesma discussão, desafios de diversas competências envolvidas no desenvolvimento de cada profissional: utilizamos vídeo e áudio para adquirir conteúdo que anteriormente só poderíamos aceder ao vivo; utilizamos computadores e outras tecnologias para partilhar informação que anteriormente partilhávamos pelo telefone ou cara à cara; e de igual modo, encontramos respostas através, muitas vezes, de alguém que se conhece e não através de livros ou outras referências (como também se fazia no passado com o padre, o professor, o melhor aluno da turma ou o bibliotecário).

É evidente que para que uma política de literacia seja adequada à contemporaneidade deverá dotar os indivíduos de autonomia suficiente para formar cidadãos conscientes e activos, que consigam adaptar-se aos diferentes contextos dinâmicos em que estão inseridos. Em 2001, Henry Jenkins identificou os media como

¹⁷ Borràs, Laura (2011). *Per Què Llegir Els Classics Avui*. Ara Libbres: Barcelona.

¹⁸ *PISA 2009 Results: What Students Know and Can Do – Student Performance in Reading, Mathematics and Science (Volume I)*, OECD; *Educação Para Os Media Em Portugal : Experiências, Actores e Contextos*, Manuel Pinto (coord.), Sara pereira, Luis Pereira, Tiago Ferreira, ERCS.

o espaço ideal para sintetizar esta ideia de envolvimento social, ao apontar aí a existência de um lugar inclusivo e não de exclusão, onde se articulam cinco processos distintos de convergência: o processo tecnológico, económico, social ou orgânico, cultural e global (Jenkins, 2001). Ora, a dependência da aprendizagem exclusivamente aos tempos e espaços escolares deixa de ser suficiente ao indivíduo moderno, que se depara com um alargamento das suas competências de leitura e escrita também nos diversos ambientes comunicacionais.

Aceita-se, desta forma, diversas aprendizagens provenientes de fontes de conhecimento que vão para além das capacidades de saber ler, escrever ou falar. A proposta de uma determinada competência como prioritária, por exemplo, parece redutora para a exigência dos dias de hoje.

Mas não só. Segundo Howard Rheingold, a nova literacia é de cooperação, pois saber partilhar o conhecimento é uma das questões mais importantes na sociedade de hoje: “uma nova literacia de cooperação – uma capacidade criada para equilibrar o poder das redes dos grupos sociais e tecnológicos e catalisar a acção – tornar-se-á uma importante competência nas próximas décadas”(Rheingold, 2005:24). Segundo este professor da Universidade Americana de Stanford, a literacia convoca também, e mais uma vez, o hábito (muito antigo) da partilha mas hoje com outros contornos. Rheingold lembra que ao longo da história, as tecnologias (alfabetos, internet) sempre ampliaram as nossas capacidades sociais e cognitivas: na comunicação, cada vez que um meio foi inventado, a forma alterou-se, mas a importância de saber partilhar com o outro manteve-se. Hoje, podemos então perguntar de que serviria sermos os únicos a dominar o ambiente *Windows* ou *Macintosh* ou a saber utilizar o *Moodle* se não tivéssemos ninguém com quem partilhar a experiência; que interesse teria dominarmos as múltiplas possibilidades do *IPhone* se não nos pudéssemos regozijar na hora do café com os colegas de trabalho; ou porque teríamos acesso a todas as revistas científica da biologia, na última base de dados disponível no *tablet*, se não soubéssemos distinguir os autores de referência. Ou seja, em termos comunicacionais, as competências profissionais modernas estão muito para lá das competências tecnológicas, as quais conseguem modificar as relações inter-humanas mas não são, de todo, auto-suficientes.

O contexto comunicacional tecnológico obriga a um esforço redobrado das nossas competências, ao contrário do que normalmente se pensa. Nas novas narrativas

digitais continua a não haver espaço para a iliteracia, pois quer capacidades cognitivas quer sensoriais são sempre aqui convocadas. De acordo com o PISA, vivemos num mundo exigente onde “a quantidade e os padrões de materiais escritos estão a aumentar e se espera que, cada vez mais, as pessoas utilizem estes novos materiais de maneiras inovadoras e, muitas vezes, mais complexas.” (Pisa, 2009, p.21) Efectivamente, estamos a falar de uma nova preocupação sobre *aprender a aprender*¹⁹, ou saber aprender, em que se altera o enfoque da educação: deixa de ser considerada como mera colecção e memorização de informação, para se procurar uma atitude crítica de quem é capaz, não só de aceder, interpretar e reflectir sobre a informação, mas também de participar activa e conscientemente, ao longo da vida, na sociedade do conhecimento.

É a literacia vista num plano diferente com alterações também ao nível do plano cognitivo. Aliás, como lembra José Augusto Mourão na *Revista de Comunicação e Linguagens* sobre as *Geneologias da Web 2.0*, a complexidade das relações que resultam da utilização dos dispositivos multimédia acabam por desafiar o próprio sentido de espaço através da “possibilidade da coexistência da presença e da ausência que remetem para possíveis *heterotopias* e *heteroglossias*” (Mourão, 2011: 31). A investigadora Maria Manuela Pinto, da Universidade do Porto, conclui também que “mais do que a leitura, o que está em causa são os recursos de informação, a maneira de os usar e o papel da mediação. Sobretudo sobre a percepção da amplitude dos recursos” (Pinto, 2010). Estamos sempre em contacto com os textos nas suas variadas formas e por isso, a leitura tem também de se modificar. Diz ainda esta investigadora que necessitamos de novas “capacidades para os decodificar, interpretar, processar, transformar. É a transição, em curso, do “cérebro tipográfico” para o “cérebro hipertextual ou 2.0” (ibidem).

2.2.3. Alegorias Da Literacia Da Leitura Electrónica: Sem Limite, Estranha, Sem Hora Mas Solícita

Perante os indicadores disponíveis de um mundo em mudança, a capacidade de aceder, interpretar e reflectir sobre a informação disponível é hoje essencial àqueles que pretendem participar plenamente na sociedade do conhecimento. As narrativas têm

¹⁹ Expressão utilizada por Nikitas Kastis e Roberto Carneiro, na edição nº12 do eLearning Papers, 2009, com o título: *Literacia digital – a evolução das literacias do século XXI*. Disponível em <http://www.elearningpapers.eu/pt/paper/literacia-digital-evolu-o-das-literacias-do-s-culo-xxi>?Acedido a 19 Julho 2010.

encontrado, a cada dia que passa, materialidades diferentes para o seu discurso: a tentativa de compreender o mundo tem-se concretizado, por exemplo, nas diversas afinidades encontradas na cibercultura e na ficção que atravessam desde há largos anos não só o mundo da literatura como, particularmente, o do cinema e de outras artes. Para António Fernando Cascais, por exemplo, as metamorfoses físicas, materiais, corpóreas que reconstruem novas identidades nas narrativas de ficção científica, exprimem no fundo importantes “processos de ressubjectivação, ou de transformação identitária” (Cascais, 2012:311).

Portanto, esta inegável e profunda transformação justifica o centrar das preocupações das orientações educativas na comunicação estabelecida com o mundo, isto é, na forma como nos relacionamos com essa subjectivização do mundo contemporâneo. Daí, também, a preocupação de Manuel Pinto e da sua equipa de investigadores da Universidade do Minho na conceptualização da literacia dos média como um “conjunto de conhecimentos, capacidades e competências (e os processos da respectiva aquisição) relativas ao acesso, uso esclarecido, pesquisa e análise crítica dos media, bem como as capacidades de expressão e de comunicação através desses mesmos media” (Pinto et al, 2011:23).

Ora, aqui, destacamos o papel fundamental da leitura e, na tentativa de sintetizar as suas novas características, sugere-se uma taxonomia simples com quatro traços centrais que podemos distinguir da seguinte forma:

a) leitura sem espaço	b) leitura selectiva
c) leitura sem tempo	d) leitura participativa

a) Leitura Sem Espaço: De acordo com os dados da *Internet World Statistics*, 2,095,006,005 bilhões de pessoas liam *online* em Março de 2011, a que se junta o aumento constante da taxa de utilização da internet dos últimos cinco anos, só variável de acordo com a situação geográfica e económica dos utilizadores.

No quadro utilizado pelo PISA, para avaliar a literacia da leitura dos alunos, recomenda-se uma atenção particular sobre as competências de “pesquisa, selecção, interpretação e avaliação de informação” provenientes das várias fontes de informação, que se encontram para lá do espaço da sala de aula. Ou seja, a par do estudo de textos escritos em papel, reconhece-se a importância da exploração dos textos electrónicos “que estão a tornar-se uma parte importante da leitura dos estudantes e dos adultos” (PISA:22). Contudo, e além disso, o que temos aqui é uma leitura que deixou de ter os limites físicos do objecto de leitura, oferecidos pelo início e fim dos livros, para ser um acto praticado num espaço sem forma, noutra dimensão (www) e que adquire uma condição *camaleónica* ou *labiríntica*, porque se adapta facilmente e altera conforme a imaginação de quem escreve e de quem lê. Sendo uma escrita virtual e ubíqua, acaba por não ocupar espaço físico, pois até as formas de armazenamento dos dispositivos electrónicos deixaram de ser visivelmente correspondentes às quantidades reais de texto armazenadas.

b)Leitura Selectiva: As competências necessárias para a leitura de textos impressos e electrónicos são idênticas, contudo as alternativas que o espaço digital proporciona às textualidades electrónicas implicam novas preocupações relativamente à dimensão a ser consideradas pelos leitores. Devido às grandes quantidades de tipos de textos disponíveis, a leitura digital feita *online* requer navegação, análise e avaliação imediata da credibilidade dos textos disponíveis, porque de outra forma a navegação tende a instalar-se na deriva se não existir este cuidado ou consciência. Hoje, mais do que nunca, a atenção e o pensamento crítico torna-se fundamental na literacia da leitura devido não só à democraticidade e facilidade da publicação de textos, mas também à ausência (quase) total de selecção e autoridade nas fontes. Entretanto, a par do problema da autoridade perante o desinquieta e ruidoso mundo digital, temos a questão da escolha, da selecção do caminho de leitura: uma “sequência semiótica de movimentos selectivos”, como lhe chama Espen Aarseth (1997:1), que temos de fazer sempre que temos um texto *ergódico* para ler.

c)Leitura Sem Tempo: Para além da necessidade do filtro crítico da leitura, a literacia da leitura expande-se no tempo. A aprendizagem da leitura não está circunscrita aos primeiros anos de escola e pressupõe uma disponibilidade sem idade. De acordo com o programa PISA, saber ler deverá incluir “um conjunto abrangente de conhecimentos, competências e estratégias que os indivíduos constroem ao longo da

vida, em vários contextos, através da interação com os seus pares e com a comunidade em geral (p.23). Embora esta ideia da importância da educação ao longo da vida seja uma questão emblemática dos tempos modernos, parece importante, neste momento, destacar a questão do tempo na própria leitura: na relação do leitor com a textualidade electrónica e do não-tempo do próprio texto digital; ou seja, por um lado, nunca como hoje os textos estiveram tão disponíveis e, devido aos recursos mediáticos, de forma tão ubíqua; e, por outro, o próprio texto digital, muitas vezes, só pertence ao tempo, ou seja só existe, a partir do momento em que é lido/activado/accionado e portanto, só terá vida se for “animado”.

d) Leitura Participativa: “A literacia da leitura é a capacidade de cada indivíduo compreender, usar e reflectir sobre textos escritos e **envolver-se com** eles, de modo a atingir os seus objectivos, desenvolver os seus próprios conhecimentos e potencialidades e participar activamente na sociedade”²⁰ (Pisa, 2009:23). É interessante dar nota da diferença apresentada pelo programa PISA na definição de leitura em 2009 e em 2000. A preocupação de adicionar o termo “engaging” (envolver) à definição anterior revela a importância da acção do leitor na leitura e na escrita dos textos electrónicos.

De facto, a textualidade electrónica obriga o leitor a ultrapassar a vivência virtual em qualquer plataforma digital, para se empenhar em uma experiência²¹ sensível e corpórea de leitura. À compreensão, desde sempre ligada à leitura, junta-se o objectivo da aplicabilidade e funcionalidade da “utilização”, ou seja, somos impelidos, seja pela visão, audição ou tacto, a fazer algo com aquilo que lemos. Para termos, por fim, uma leitura verdadeiramente envolvente e interactiva, os leitores precisam de continuar a reflectir sobre o texto a partir dos seus ideais e experiências. Claro que todo acto de leitura requer reflexão, procura de conhecimento para lá do texto. Até nos tempos antigos, os leitores utilizavam o seu conhecimento para compreender um texto e precisavam de conhecer o vocabulário para poder encontrar sentidos.

²⁰“*Reading literacy is understanding, using, reflecting on and engaging with written texts, in order to achieve one’s goals, to develop one’s knowledge and potential, and to participate in society.*”(Pisa, 2009:23)

²¹ Experiência e vivência aqui utilizadas no sentido de “*Erfahrung*” e “*Erlebnis*” de Walter Benjamin, já apresentado no capítulo anterior.

Ao mesmo tempo, as reflexões dos leitores sobre os textos alteram, paulatina e discretamente, o sentido do mundo. Ora, a reflexão obriga a considerar os conteúdos, a aplicar o conhecimento ou interpretação anteriores e, ao repensar estruturas e formas, determinará a participação do leitor nos textos. A participação, o empenho ou a envolvimento (que o sentido do termo “engaging” oferece) conferem hoje uma dimensão diferente à leitura: ser competente na leitura digital significa valorizar e utilizar a leitura com um propósito que ultrapassa o texto construído, para se tornar adjuvante de um texto em construção²². O conceito de literacia da leitura aproxima-se, desta forma, da noção abrangente de “maturidade na leitura” de W.S.Gray (1956) ao mesmo tempo que abraça os novos desafios deste século XXI. Concebe-se a leitura como um alicerce - de participação na vida económica, política, comunitária e cultural da sociedade contemporânea - que contribui para incentivar uma cidadania activa através de práticas de leitura frequentes e diversas, particularmente, de textos electrónicos.

A excelência e envolvimento na prática implicam a motivação para uma leitura constituída por características afectivas e comportamentais, que incluem a motivação (o sempre e em qualquer lugar), o sentido de controlo sobre o que se lê (a selecção) e o envolvimento (participação) total na experiência de leitura.

²² Aqui remetemos para a ideia da leitura como escrita, ou os conceitos de “escrileitura” e do “escrileitor” já discutidos por muitos investigadores, ao longo dos anos (Barbosa, Pedro (1996;2001), Aarseth, Espen (1997), Mourão, José Augusto (2001) e muitos outros.

2.3. A Urgência Das Transliteracias Perceptivas

Tal como a discussão até aqui tentou tornar claro, a textualidade electrónica intrínseca aos meios computacionais tem necessidade de novos tipos de práticas (leituras), de críticas (literacias) e de entendimentos (percepções).

Vivemos hoje uma experiência vertiginosa de leitura cuja propriedade resulta da relação estabelecida com os suportes electrónicos e multimédia e que reclama novos padrões de análise: como vimos nas discussões anteriores, o poder da leitura digital depende em grande medida da dimensão comunicacional que tem de ser realizada na literacia. Nos últimos anos, e decorrente destas circunstâncias, a questão da literacia tem sido alvo de intenso confronto teórico e metodológico de delimitação (Pinto, 2011; Benavente, 1996; Burbules, 1998; Douglas, 2000, 2000a; Bruce, 2003; Leu, 2004, 2009) que, apesar de se dispersar pelos diferentes subtipos encontrados (*literacia para os media, literacia digital, infoliteracia, ciberliteracia, tecnoliteracia, multiliteracia*), tem mantido sempre um denominador comum: a transformação de antigos paradigmas conceptuais de leitura e literacia. Ora, as propostas encontradas até aqui tiveram sempre em conta o valor informacional dessas literacias, ou seja, cada uma das denominações destaca o aspecto da literacia que considera mais marcante: seja a tecnologia, os média ou a informação.

Apresenta-se aqui outra proposta que ultrapassa a questão tecnológica, mediática ou informacional da literacia, mas que acolhe a questão comunicacional da mesma.

Se o nosso ambiente se alterou e se tornou diversificado, essa diversidade tem obrigado o indivíduo a alterar a relação que tem com o mundo, com a escrita e com o texto. Essa experiência deixou de ser conduzida exclusivamente pela sequência linear das letras do alfabeto e da linha na folha de papel para assumir contornos marcadamente híbridos, ou como diz Fernando Ilharco “do tudo ao mesmo tempo com todos simultaneamente”(Ilharco, 2008:148). O envolvimento global que a cultura visual moderna reclama obriga a uma gestão complexa de competências diversificadas e simultâneas e convida um “envolvimento instantâneo grupal e oral” (Ilharco, 2008:149).

2.3.1. Da transliteracia

Para fazer face a esta nova postura perante o texto, e tentando ultrapassar a tradicional perspectiva dicotómica impresso vs digital, procurámos encontrar um ponto de partida que incluísse não só literacias passadas e presentes relevantes para a leitura, escrita, interacção e cultura, mas também literacias digitais da tecnologia da informação e da comunicação.

A proposta da investigação americana na área oferece, pela primeira vez em 2005, o termo *transliteracias* (Liu, 2005) que considerámos útil para este estudo, na medida em que enquadrava as várias potencialidades e intersecções do contexto actual. O termo surge da seguinte forma a apresentar o projecto:

“Criado em 2005, o projecto *Transliteracies* inclui investigadores das humanidades, ciências sociais e das engenharias da Universidade da Califórnia (...). Pretende estabelecer grupos de trabalho para estudar a leitura *online* de diferentes perspectivas; juntar esses grupos numa base conjunta de desenvolvimento tecnológico; publicar artigos e software de investigação; formar alunos para trabalhar na intersecção das humanidades, ciências sociais e tecnológicas”²³.

Após a proposta de Alan Liu, surge em 2006 o conceito *transliteracia* com Sue Thomas e o Grupo de Investigação e Produção em Transliteracia (*Production and Research in Transliteracy Group* - PART), da Universidade De Montfort. Após uma visita ao projecto *Transliteracies* de Alan Liu, nos Estados Unidos, a professora e investigadora Sue Thomas decide desenvolver um conceito (que ainda não existia nos dicionários) e que lhe pareceu “demasiado interessante” para não ser utilizado (Thomas et al, 2007).

À semelhança da equipa de Alan Liu, o grupo de Thomas, composto por investigadores do Instituto de Tecnologias Criativas (*Institute Of Creative Technologies* - IOCT) em Leicester, desenvolve projectos transdisciplinares, no centro de uma complexa rede de infra-estruturas, onde ainda hoje se associam centros de investigação das áreas da Ciência Electrónica, Artes Digitais e Humanidades. Esta reunião de

²³ Transliteracies Project. Research in the Technological, Social, and Cultural Practices of Online Reading. Disponível em <http://transliteracies.english.ucsb.edu/category/about> [acedido a 16 Julho 2010]

saberes, aplicados a uma experiência diária com a escrita e a tecnologia, oferece a todos os elementos do *PART*, segundo Thomas, o espaço apropriado para trabalhar a transliteracia enquanto “instrumento de trabalho em constante construção” (Thomas et al., 2007).

Ora, o termo transliteracia é definido, pela primeira vez, num artigo publicado pela Revista digital *First Monday* como “a capacidade de ler, escrever e interagir em diversas plataformas, instrumentos e meios de comunicação, desde a linguagem gestual e oral, passando pela escrita à mão, impressão, televisão, rádio e cinema, até às redes sociais digitais” (Thomas et al, 2007²⁴). A proposta do grupo de trabalho da Universidade de Montford apresenta uma perspectiva convergente do que significa literacia hoje. Funciona como ponto de partida, não para um novo comportamento ou uma nova prática por si só mas, para uma disposição inclusiva que obriga à coexistência de diferentes formas de valor. Quer-se explorar uma ideia muito antiga e simultaneamente nova para ajudar a compreender melhor a forma como se comunica nos dias de hoje. Para tal, separa-se a literacia da sua associação original com o texto escrito e defende-se a literacia como uma competência intercultural que abarca diferentes tipos de meios e agrega os desafios exigentes das competências necessárias ao desenvolvimento profissional do mundo contemporâneo.

A criação da palavra deriva do verbo, já existente, “transliterar” - definido pelo Dicionário da Academia das Ciências de Lisboa como a acção de “passar de um sistema de grafia para outro”²⁵. A partir da definição do verbo e com o prefixo *trans* (que significa *para além de* ou *através de*), o *PART* transportou o sentido do acto da transliteração para o ambiente das novas tecnologias e incorporou na literacia as diferentes linguagens de comunicação: a linguagem oral e gestual, a escrita (o manuscrito e a impressão), a imagem (a televisão e o cinema), a linguagem informática

²⁴“Transliteracy is the ability to read, write and interact across a range of platforms, tools and media from signing and orality through handwriting, print, TV, radio and film, to digital social networks”. (Thomas et al, 2007). A primeira tradução do termo surgiu com a tradução do artigo na íntegra, na Revista de Comunicação e Linguagem do Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, edição nº40, de Outubro de 2009, organizada por Maria Augusta Babo e José Augusto Mourão, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, UNL.

²⁵“Transliteração. s.f. (De transliterar + suf. -ção). Ling. Representação dos caracteres de um vocábulo por outros correspondentes noutra língua. Transliteração do alfabeto grego para o alfabeto latino. Transliterar. v. (Do Lat. trans 'além de'+littëra 'letra'+suf. -arg). Ling. Passar de um sistema de grafia para outro.” (Dicionário da Academia das Ciências. Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea, p.3613.)

(computadores e outros meios de comunicação social), etc.. Com esta espécie de *ecologia holística*, segundo as palavras de Sue Tomas²⁶, os investigadores tentaram abrir caminho para ultrapassar divisões demasiado obstrutivas para a literacia do século XXI, tais como a insistência no fim do livro ou do papel, a histeria perante benefícios ou malefícios das TIC, ou as persistentes discussões sobre a divisão entre *os nativos e os emigrantes digitais*. De facto, são várias as referências existentes à analogia dos emigrantes digitais vs nativos digitais de Mark Prenski, no artigo “Digital-Natives-Digital-Immigrants” (Prenski, 2001:1-6)²⁷. Contudo, é o próprio autor que considera esta divisão redutora no artigo de 2009 - *H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*. Prenski lembra que hoje já não faz sentido falar de uma dicotomia entre nativos e emigrantes digitais, mas que devemos centrar a nossa atenção nas interpelações que operam e influenciam o conhecimento:

“Apesar de muitos considerarem os termos funcionais, à medida que nos aproximamos do século XXI em que muitos já cresceram na era da tecnologia digital, a distinção entre nativos digitais e emigrantes digitais tornar-se-á menos relevante. Efectivamente, quando trabalhamos para tornar o futuro melhor, precisamos imaginar outro conjunto de diferenças. Sugiro que pensemos em conhecimento digital” (Prenski, 2009)²⁸.

É a partir de uma perspectiva colaborativa, unificadora e intercultural sobre o que significa ser *capaz de* que se situa a transliteracia. Acredita-se, desta forma, na viabilidade de um conceito de convergência na diversidade, o qual acaba por permitir também pensar a comunicação humana de uma maneira diferente.

²⁶Sue Thomas (2011), “Literacy should be thought of as a holistic ecology, not a linear series of events and changes”. Disponível em <http://travelsinvirtuality.typepad.com/suethomas/2011/08/talking-transliteracy-with-dajbelshaw-patparslow-hrheingold-daveowhite-ambrouk-.html>. Acedido a 12 Setembro 2011.

²⁷MarkPrenski (2001), “Digital-Natives-Digital-Immigrants-Part1”. Disponível em <http://www.scribd.com/doc/9799/Prensky-Digital-Natives-Digital-Immigrants-Part1>. Acedido a 12 Setembro 2011.

²⁸MarkPrenski (2009), “*H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom*”. Disponível em <http://www.marcprensky.com>. Acedido a 12 Setembro 2011.

2.3.2. Adaptações singulares: passagens do mesmo ao mesmo através da diferença

Perante a leitura, a escrita e a interacção entre as várias plataformas, instrumentos, meios de comunicação e culturas, a *transliteracia* não defende a substituição ou gradação das várias literacias mas aposta em uma verdadeira articulação entre elas e com uma forma de adaptação peculiar. Embora seja mais fácil estabelecer uma ligação entre a *transliteracia* e a tecnologia, é importante realçar que aqui se pretende ir além das competências digitais (necessárias para lidar com instrumentos tecnológicos) e acentuar a importância dos vários tipos de competências comunicacionais para compreender a narrativa que se inscreve em novos contextos e veste com novas roupagens. Na verdade, não deixa de ser interessante notar que quando se fala, particularmente, nas novas roupagens digitais, ou nas “diferentes capacidades do fazer” em contexto do computador, muitas dessas novidades não são assim tão “novas” ou “diferentes”.

As tecnologias da informação e da comunicação não deixam de ser tecnologias de escrita que, tal como um alfabeto clássico, mantêm uma relação estreita com o texto e com a palavra. Contudo, hoje, a grande diferença está no *modus operandi*: para além de novos modos de comunicar, o que temos são formas assíncronas de captar e comunicar ideias, particularmente através da diferença de registo ou de meio. Ora, a importância da *transliteracia* baseia-se exactamente na exigência de uma complementaridade e articulação de saberes distintos mas com a mesma finalidade: comunicar eficazmente.

2.3.3. Propostas da transliteracia

As oportunidades de participação que as plataformas digitais oferecem alargam de tal forma o espaço de comunicação que os resultados do nosso conhecimento dependem, em grande medida, da capacidade perceptiva (participação activa, crítica e responsável) que cada um de nós tem na condução deste processo.

Ser competente é uma condição complexa, cuja complexidade reside na dificuldade de gestão da quantidade e qualidade da informação que nos rodeia, ou seja,

num trabalho efectivo de imersão²⁹ na criação de conhecimento perante a *obesidade da informação*³⁰.

O conceito de imersão, analisado por Marie Laure Ryan torna-se intransponível quando falamos de competências comportamentais em ambientes digitais. Nas palavras da autora, sempre existiram condições para a imersão na leitura mas agora apresentam-se inultrapassáveis devido, acima de tudo, à situação actual dos textos: “porque um texto para ser imersivo terá de criar um espaço com o qual o leitor, espectador ou utilizador se possa relacionar, e preencher este espaço com objectos individualizados (Ryan, 2001: 14).

Porém, a chamada à participação é contínua e muito “ruidosa” até, por vezes. Na intervenção que fez na I Conferência sobre Transliteracia, em Fevereiro de 2011, Drew Whitworth, da Universidade de Manchester, alertou para o risco que corremos de prejudicar a nossa capacidade de enriquecer o conhecimento face a uma *obesidade de informação*, que acaba por nos deteriorar, se não formos capazes de criar os nossos próprios contextos – e não simplesmente conteúdos³¹. Ou seja, devido às circunstâncias actuais, a atitude de qualquer indivíduo, seja profissional ou ainda estudante, não deverá ser de consumidor passivo no espaço de trabalho ou na escola criada para si, mas deverá preparar dinamicamente o seu contexto, através da selecção dos diferentes meios de informação e comunicação, construindo uma experiência consciente no meio envolvente.

Ora, a transliteracia faz sentido na medida em que alerta para a necessidade de um conjunto de competências distintas, que poderão permitir ao indivíduo modelar os recursos disponíveis – de um modo mais completo, atento e consciente – com a finalidade de criar, quando quiser ou puder, o seu próprio lugar. Desta forma, os limites de espaço e tempo da literacia são ultrapassados pelos limites de espaço e tempo de cada indivíduo, isto é, o espaço e o tempo são organizados pela capacidade de cada um

²⁹ Ryan, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University Press.

³⁰ Whitworth, Andrew (2009). *Information Obesity*. Oxford: Chandos.

³¹ Transliteracy Conference. Disponível em <http://nlabnetworks.typepad.com/transliteracy/programme.html>. acedido 16 Julho 2010.

ser outro (através da colaboração e participação activa), mas também ele próprio (na atenção³² e consciência das redes tecnológicas e poder).

Esta aposta numa relação orbicular das capacidades de cada indivíduo e as circunstâncias envolventes lembra a corrente construtivista de Philippe Perrenoud³³, empenhada em explicar o desenvolvimento da inteligência humana partindo do princípio de que o nível de inteligência será sempre determinado pelas acções mútuas entre o indivíduo e o meio (Perrenoud, 1999, 2010, 2012). De uma forma pragmática, Perrenoud trata as competências como ferramentas a ser mobilizadas conforme as necessidades, a fim de que se possam resolver determinadas situações-problema não só na escola, mas no dia-a-dia. A capacidade de agir eficazmente em qualquer tipo de situação, apoiada em conhecimentos, mas sem se limitar a eles, deverá estar baseada em um conhecimento amplo e actualizado sobre as novas práticas sociais.

Relativamente às recorrentes alterações de políticas de literacia no mundo, por exemplo, Philippe Perrenoud afirma que os factos provam que desde sempre existiu uma redefinição das ambições das políticas educacionais conforme as necessidades e ambições de cada momento. Em entrevista para um blog sobre a situação da educação no Brasil, o sociólogo não tem dúvida de que:

“No século IX, a ideia de educação como um direito de todos era revolucionária, no entanto e até hoje, alguns países conseguiram escolarizar apenas 10% ou 20% da sua população. Já nas nações desenvolvidas, actualmente quase toda a gente vai à escola. Mas, onde todos já sabem ler, escrever e contar, isso já não basta. À medida que o objectivo da escolarização é atingido, ele se desloca. É normal que o sistema esteja sempre em discordância em relação às ambições que se estabelecem na modernidade, na complexidade, na tecnologia”³⁴(Perrenoud, 2012).

³²De acordo com Katherine Hayles, teremos que fomentar dois tipos de atenção: a concentração (deep attention) e a hiper-atenção (*hyperattention*) (Hayles, 2008, 117-119).

³³Philippe Perrenoud é sociólogo, antropólogo, professor honorário da Universidade de Génève e fundador do LIFE (Laboratoire de Recherche sur l’Innovation en Formation et en Éducation). Reconhecido internacionalmente pelo seu trabalho na área da educação e as suas ideias sobre pedagogia, formação de professores, funcionamento de instituições escolares e, sobretudo, transformações do sistema educativo e políticas de educação (http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/notice.html).

³⁴Philippe Perrenoud (2012) “O pensador dos ciclos”, disponível em <http://celomarques.blogspot.pt/2012/10/philippe-perrenoud.html>. Acedido a 20 de Novembro 2012.

Ora, é exactamente sobre a urgência desse deslocamento de objectivos da literacia para as competências perceptivas que se baseia a transliteracia: as competências não serão eficazes só por serem transversais porque, para observar e analisar objectos específicos, é preciso dispor de conceitos, conhecimentos e métodos diversificados mas também específicos. Logo, a transliteracia não é sinónimo de transversalidade, porque esta acaba por ser, de um modo geral, um mito, ou, então, uma forma de denominar a inteligência e a capacidade de raciocinar e comparar. Hoje, seria melhor pensar em transliteracia como um conjunto de competências múltiplas, que se distinguem pelas categorias de situações que elas permitem resolver mais do que por pertencerem a uma ou outra disciplina fechada sobre si mesma. As competências deverão ser, de facto, multidisciplinares e isso, porém, não significa que não existam competências disciplinares. O importante é relacionar as competências às práticas e identificar os recursos necessários para agir eficazmente.

Enquanto conclusão possível (visto ser um instrumento de trabalho ainda em desenvolvimento) deve-se considerar a transliteracia como uma perspectiva de literacia exigente e premente; uma literacia que considera importante tanto os conteúdos como os meios; uma literacia que se adapta e não exclui; uma literacia que admite a possibilidade da fluidez dos textos e dos meios (sem estarem dependentes de espaço ou de modo); uma literacia que acolhe diferentes competências; por fim, uma literacia que faz da leitura uma experiência marcadamente complexa e sensível ultrapassando, como sugere Lyotard em *Discours Figure*, o paradigma do livro e da própria legibilidade:

“Não se lê, não se ouve um quadro. Sentados à mesa, identificam-se, reconhecem-se unidades linguísticas; de pé, perante a representação procuram-se acontecimentos plásticos. Libidinais. Que o mundo seja alguma coisa a ler significa de um modo brutal que um Outro, do outro lado, escreve alguma coisa que, com um bom ângulo de visão, eu poderia em princípio decifrar” (Lyotard, 1971:10).

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III: TEXTUALIDADES ELECTRÓNICAS

3.1. As Próteses Da Textualidade: Da Natureza Técnica Do Texto

3.1.1. As (i)materialidades das formas electrónicas

3.1.2. O humano e as técnicas

3.1.3. Textos e interactividades

3.1.4. Texto sem papel

3.1.4.1. Menus e ligações

3.1.4.2. Ambientes e formatos textuais electrónicos

3.1.4.3. Navegação e escrita na leitura

3.2. Hipertextualidades

3.2.1. Ergocidade hipertextual

3.2.2. Da essência hipertextual

3.2.3. Hipermedia e hipertexto

3.3. A Literatura Electrónica

3.3.1. A génese de um novo caminho literário

3.3.2. Criação identitária da Elit

3.3.3. Da literatura e do computador

3.3.4. Da singularidade da literatura electrónica

CAPÍTULO III: Textualidades Electrónicas

As rupturas dos limites materiais do texto, com a passagem do impresso para o virtual e a quebra da sequência da página impressa, convidam o leitor a participar num processo que se assemelha ao processo de escrita, ou seja, a recepção alia-se à produção devido à performatividade característica do discurso. Perante um texto destituído de corpo próprio ou único, a textualidade electrónica assiste e conduz essa desmaterialização, enquanto o discurso se desloca entre linguagens e suportes audiovisuais diferentes. O processo de leitura como responsável pela construção de sentidos será, então, responsável pela fixação do texto, imagem, som ou significantes. Como resposta aos estímulos e aberturas do trabalho digital, as narrativas constroem-se como espaços singularizados entre a materialidade algorítmica e a imaterialidade da significação, através (3.1) das técnicas que a textualidade acolheu, (3.2.) das ligações hipertextuais, para poder chegar a uma (3.3) literatura electrónica.

3.1. As Próteses Da Textualidade: Da Natureza Técnica Do Texto

Hoje habitamos um tempo digital, vivemos com a técnica, interagindo diariamente com máquinas inteligentes que influenciam bastante o nosso presente e, sem dúvida, o futuro de todos. Torna-se pertinente tornar visíveis as implicações que tem a arquitectura de novas experiências com a tecnologia e de que forma esta inovação se articula na dimensão textual, onde a materialidade da tecnologia pode ampliar as possibilidades de um texto cuja electrónica tende a desmaterializar.

3.1.1. As (i)materialidades das formas electrónicas

Em 1996, a propósito da ficcionalidade e das alterações dos processos comunicacionais, Maria Augusta Babo concluía numa conferência da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa que “na verdade, do texto como bloco, massa concreta, objecto-livro, passamos, nesta imaterialização da escrita, para o campo dos fluídos. Falamos de fluxo de informação, falamos de navegação, o que pressupõe uma deslinearização da escrita e a sua conseqüente libertação através da intensa mobilidade que lhe passa a ser inerente” (Babo, 1996a). Assim, enquanto técnica de comunicação utilizada pelo desenvolvimento tecnológico, a escrita “é chamada a uma desterritorialização que faz dela um puro objecto nomádico”. Esta mobilidade constante liberta então a escrita da rigidez material oferecida pelo seu suporte clássico (o livro) e desmaterializa o sentido da escrita, ao torná-lo possível exclusivamente numa “perpétua mobilidade”, diz Babo (ibidem).

José Afonso Furtado questiona esta desmaterialização total das textualidades electrónicas ao destacar a necessidade permanente de uma “forte aparelhagem técnica”, “o rompimento da imbricação entre suporte e inscrição” e o “entrelaçamento dos suportes e dos sinais” para a viabilidade de estas novas formas. Afirma o autor que:

“Esta «engenharia» terá assim de assegurar a mediação técnica. (...) Por isso não é possível aceitar a ideia feita da desmaterialização do texto através da electrónica, a sua «des-substanciação», o que equivaleria a ignorar em absoluto o contexto material e social do computador (programação, constituintes materiais, *software*, etc.), no entanto bem significativo, e o fundo material, económico e cultural sobre que se opera a referida desmaterialização” (Furtado,2009:65).

Ou seja, será exactamente da essência da materialidade dos novos suportes que advém a possibilidade de fluidez da electrónica. A materialidade e imaterialidade das formas electrónicas são, afinal, planos diferentes da mesma discussão. Furtado, por exemplo, acaba por assumir essa face imaterial da escrita, ou “concepção mais abstracta do documento” em que o sentido reside não só nos dados mas, sobretudo, na sua codificação enquanto “estrutura lógica” (Furtado, 2009:66).

Lembrar aqui o desafio deixado por Bakhtin sobre a dialéctica entre a obra de arte e a sua materialidade é interessante pois, ao fazer uma analogia com as artes plásticas, o autor tenta demonstrar a diferença profunda entre a característica física de uma estátua de mármore e os objectivos artísticos do autor, ou seja, as complexidades da forma estética da obra (Bakhtin, 1990:265). Embora a obra de arte não possa existir sem a sua materialidade, não pode ser confundida com o seu material; sendo errado assumir que ao estudar exclusivamente a materialidade da obra se está a estudar a obra como um todo.

No fundo, o facto de um texto ser livro, hipertexto ou hipermedia não lhe confere, nem lhe retira, valor intrinsecamente. A forma estética de um texto precisa de um suporte de leitura, contudo o facto do suporte material influenciar o conteúdo, não significa que o identifica *per si*.

A tendência para aplicar o aforismo “o meio é a mensagem” de Marschal Mackluhan (MacLuhan, 1964:7) literalmente nas discussões estéticas tem levado a centrar a discussão na mediação, com prejuízo para os outros constituintes identificados no círculo de Bakhtin (participantes, mensagem, contexto histórico e as consciências inter- subjectivas). Na esteira não só de Bakhtin mas também de Jauss, a construção de sentido de texto é uma actividade que enfrenta contingências sociais e históricas, ou seja, a avaliação estética de qualquer hipertexto depende do seu momento cultural e histórico. Rejeita-se, portanto, o conceito de uma estética ideal ou universal e, em vez disso, procura-se descrever o valor da obra digital em termos contingentes e contextualizados. Critica-se, implicitamente, um determinismo tecnológico que identifique valor na materialidade dos textos, *per se*, e nos benefícios que estes parecem implicitamente oferecer aos leitores/utilizadores.

Donde, o simples facto de um computador mediar um determinado texto não lhe confere, de um modo directo, características de obra de arte electrónica. Contudo, a rapidez de resposta, a flexibilidade, a amplitude dos meios de produção e distribuição a

nível global, que surgem com o universo digital, comprovam, sem dúvida, que a materialidade dos meios e dos conteúdos facilitam a fluidez do discurso destes trabalhos.

Toda esta problemática prova que não tem sido fácil explicar a articulação entre a materialidade e a construção de sentido que Katherine Hayles trata, por exemplo, em 1999, na obra “How we became Posthuman”. A ideia de corpo composto por linguagem e discurso³⁵, por exemplo, leva Hayles a afirmar a certa altura que “embora os investigadores das ciências e das humanidades tenham reconhecido a importância da materialidade de formas distintas, contribuíram, acima de tudo, para a construção de uma ideologia pós moderna em que a materialidade corporal é secundária em relação às estruturas lógicas ou semióticas que essa materialidade codifica” (Hayles, 1999:192). Nos estudos sociais podiam ser encontrados vários exemplos que defendem a ideia de “desencarnação”, como uma das características principais da contemporaneidade. Porém, Katherine Hayles elege Jean Baudrillard na obra “The Ecstasy of Communication”:

“O corpo humano, o nosso corpo, parece supérfluo na sua própria extensão, na complexidade e multiplicidade dos seus órgãos, da sua textura e funções, porque hoje tudo está concentrado no cérebro e no código genético, o qual sozinho sintetiza a definição operacional do ser” (Baudrillard apud Hayles, 1999: 192).

Ou seja, esta aparente invisibilidade da matéria não prova o desaparecimento do corpo, mas reforça a questão da subjectividade que subjaz ao envolvimento da materialidade informática com a imaterialidade do discurso.

O tema da imaterialidade é todavia já um clássico, estando presente desde o *Fedro* de Platão e tocando vários planos da cultura escrita. Quando, por exemplo, se considera a temática da autoria e se identifica o autor como “figura monumental”, perante um “leitor que é só um visitante na catedral do autor” (Bolter, 2001:4), a autoridade e sistema hierárquico subjacente produzem um efeito de “neutralizar” a importância da própria escrita e da sua recepção, na medida em que tudo o resto se torna quase invisível perante a “admiração teórica ao autor” (Aarseth, 1997:15; Hayles,

³⁵ A ideia de corpo como linguagem e discurso tem sido muito utilizada quer pela informática (na exploração de dados informativos), quer pelas humanidades (nas análises de discurso feitas na arqueologia do conhecimento, em que o corpo é visto como um jogo de sistemas discursivos – Cf. Foucault).

2002:33). Este estado de invisibilidade tem-se alterado e, como refere George P. Landow, “encontramo-nos, pela primeira vez, em séculos, capazes de ver o livro como não-natural, uma inovação tecnológica quase que milagrosa, e não como algo intrinsecamente e inevitavelmente humano” (Landow, 1997:25).

3.1.2. O humano e as técnicas

Na relação do homem com o texto/arte, a questão da relação de dependência do corpo à máquina, ou da máquina ao corpo é pertinente, porque interessa perceber de que forma se articula essa relação entre o indivíduo e os meios técnicos; ou de que modo é que os meios apresentam um contexto que vai configurar (ou transfigurar) e disciplinar (ou descaracterizar) irremediavelmente o corpo.

Como a história tem comprovado, com as mudanças de paradigmas existiram sempre cortes e continuidades, temores e exultações reconciliando-se o homem, ao longo do tempo, através da adaptação à configuração anteriormente temida, ou através da negação e recriação de novos paradigmas. Por isso, podemos afirmar que, na verdade, todas as mudanças na história, nomeadamente na escrita e na leitura, nunca foram feitas apenas pela técnica, mas pela interação do indivíduo com ela, como se pode verificar em alguns momentos decisivos da história da linguagem e da comunicação, por exemplo, a invenção da escrita, a criação da imprensa, a proliferação dos média analógicos e, hoje, a multiplicação dos meios audiovisuais e multimédia.

A criação do dispositivo mediador mais adequado ao indivíduo, ao processo educativo ou à literacia foi sempre decisivo. Aliás, toda a história da humanidade testemunha uma “relação visceral” entre homem e técnica. Segundo a teoria mnemotécnica de Bernard Stiegler:

“A arqueologia e a paleontologia humanas permitem responder com uma teoria da memória onde a tecnicidade aparece como aquilo que constitui a vida como «co-existência», isto é, como desejo e como saber. (...) O homem trava essa luta [de vida], que também poderia ser dita espiritual, através de órgãos não biológicos, isto é através de «órgãos artificiais», que é aquilo em que as técnicas consistem” (Stiegler, 2009:16-7).

Uma das análises feitas à relação do homem com a máquina considera o meio tecnológico como prótese do próprio corpo ou, como Maria Augusta Babo propõe,

“extensões que favorecem e potencializam as «performances» do sujeito” (Babo, 2004: 29). Neste sentido, a autora trata a questão dos limites do corpo humano ampliados por dispositivos que se apresentam, não apenas como “substitutos de membros amputados” mas, como próteses potenciadoras de experiências de vida. Os dispositivos tecnológicos entendem-se aqui como materializações e amplificações das capacidades do indivíduo. Contudo, segundo Baudrillard, o livro, o telégrafo, o telefone, a rádio, o cinema, a televisão, o computador não só aumentam a eficácia do ser humano, como têm o poder da simulação, da criação do virtual e da própria materialização da imaginação (Baudrillard, 1991). Daí que os meios tecnológicos utilizados pelo homem cumpram a tarefa de mediadores não só da realidade mas da ficção, como diz Gonçalo Furtado acerca das “promessas da produção ficcional” estarem intrinsecamente ligadas na cibercultura a “um desejo de transcendência e libertação espaço-temporal” (Furtado, 2012: 283).

Enquanto mecanismos ao serviço da escrita, os dispositivos de leitura oferecem não só o conhecimento do mundo, a possibilidade de enriquecer e redimensionar o quotidiano, imaginar o futuro, mas também de registar e transmitir a história de um passado. Este registo de acontecimentos anteriores, ou memória inorgânica, oferecerá então a possibilidade de eternizar a experiência humana para além da morte inexorável do corpo através da inscrição em um “arquivo ou memória externa” (Babo, 2004:32), que só voltará a ser actualizada com a instrumentalização humana dos dispositivos. Esta ideia desenvolve-se a partir da tese central de Bernard Stiegler em *La technique et le temps* (1994) que entende o objecto técnico como suporte básico da memória da experiência humana. Esta experiência situa-se na ordem do inorgânico organizado, enquanto exterioridade (material e verbal) da acção do indivíduo e como prótese que arquiva conhecimento que é reactivado em cada utilização.

A relação do homem com a técnica foi desde sempre uma inquietação que também acompanhou a escrita e a leitura, no sentido de as considerar elementos ou momentos conciliadores (ou não) do engenho e da arte, ou da técnica e da criação. A criação de sentido através da escrita e da leitura encerra, simultaneamente, a controvérsia em torno da dialéctica entre a sujeição e a libertação do homem face à técnica, e reflecte a combinatória entre técnica e arte, cuja história sempre acompanhou a história da escrita e do mundo.

Em Fedro, no mito sobre a invenção da escrita, Sócrates argumentava que a escrita era um engano, um disfarce de sabedoria, na medida em que tornaria *os homens mais esquecidos, pois que sabendo escrever, deixarão de exercitar a memória, confiando apenas nas escrituras, e só se lembrarão de um assunto por força de motivos exteriores, por meio de sinais, e não dos assuntos em si mesmos.* (Platão, 1994) Neste diálogo de Platão, Sócrates conta a história de como o rei Tamuz, governante do Egípcio, reage às invenções apresentadas pelo Deus Toth, entre elas a matemática, a astronomia a escrita e o cálculo. A escrita é apresentada como algo extraordinário, *uma arte que tornará os egípcios mais sábios e os ajudará a fortalecer a memória, pois com a escrita descobri a receita para a memória.* Contudo, a resposta do rei é peremptória (e reflecte também a posição de Sócrates) condenando a invenção devido às consequências nefastas para o próprio saber:

“Não será um remédio para a memória, mas sim para a rememoração. E quanto à transmissão do ensino, transmite aos teus alunos, não a sabedoria em si mesmo mas apenas uma aparência da sabedoria, pois passarão a receber uma grande soma de informações sem a respectiva educação! Hão-de aparecer homens de saber, embora não passem de ignorantes em muitas matérias e tornar-se-ão, por consequência, falsos sábios em vez de sábios verdadeiros!”

O jogo de rupturas apresentado por Platão entre a oralidade e a escrita ou a própria ambivalência entre dois paradigmas distintos na altura – defendidos por filósofos e sofistas – é um tema analisado por Derrida em “*La Pharmacie de Platon*” (1972). A partir da noção de escrita como *arte*, mas também como *técnica* (como remédio e veneno - *pharmakon*), Derrida desenvolve a conhecida tese sobre o valor da escrita como veneno e antídoto: uma ambiguidade que nunca poderá ser resolvida, pois depende sempre de escolhas ou mesmo da perspectiva de análise. O mito platónico da escrita é, desta forma, desconstruído e a certeza colocada em patamar inseguro. Por vezes, é “como se nada tivéssemos aprendido com Derrida”, afirma peremptoriamente Katherine Hayles, pois é ainda recorrente a análise dualista dos fenómenos, quando se considera, por exemplo, o discurso e a sua materialidade como entidades distintas, dando azo à construção de uma hierarquia em que o discurso toma posição dominante e a sua materialidade é vista como acessório (Hayles, 1999:12). Segundo a autora, ligar a subjectividade da arte com os meios mecânicos, técnicos ou computacionais será

sempre um projecto altamente controverso, onde “a luta pelo poder tem o papel principal”, mas a necessidade de uma visão engajada é vital (Hayles, 2008:87-88).

A escrita e a leitura em ambiente digital são, por fim, o ponto de fusão da relação entre humano e tecnologia, diálogo entre humano/ máquina/ mundo, cuja complexidade está presente nos diferentes tipos de interacção que se estabelecem.

3.1.3. Textos e interactividades

Apesar das diferenças e gradações, todos os textos podem ser dialogantes e interactivos independentemente dos meios que “habitam”, na medida em que nunca deixam de ser propulsores de ideias e significados. De um modo geral, a leitura implica sempre uma interacção em que as diferenças nos níveis de interactividade decorrem, depois, da forma de aceitação e acolhimento por parte dos leitores perante as propostas e indícios colocados pelos diferentes tipos de texto. Os textos electrónicos, por sua vez, exteriorizam essa interactividade cada vez que os indícios são declaradamente apresentados ao leitor e o diálogo resulta evidente.

De facto, a textualidade que emerge com a tecnologia apresenta-se, muitas vezes, em modo interactivo devido principalmente à multiplicidade de indícios visuais: se por um lado, todos os textos “falam” quando são lidos na página de um livro e se projectam na imaginação de cada um, é com o som, a imagem e o movimento que os textos acabam literalmente a executar acções diversas. Porém, o desempenho do texto electrónico sujeitar-se-á sempre ao nível de envolvimento do leitor com os indícios propostos. Ora, a disponibilidade de diversas opções e a criação de espaços interactivos na textualidade electrónica não significa que a proposta seja aceite e que o texto electrónico seja obrigatoriamente interactivo. Contudo, a noção de interactividade é fundamental para a textualidade electrónica na medida em que a receptividade prevista pelos trabalhos digitais pressupõe sempre a colaboração do leitor nas estratégias de significação do texto e na própria opção de leitura concreta: ler uma sequência em vez de outra, por exemplo.

A partir de um estudo de 2002 que explora várias perspectivas sobre a interactividade ao longo da história, Sally McMillan conclui que a interactividade sempre foi um característica determinante na comunicação em geral mas, por se ter tornado determinante nos meios de comunicação social actuais, é necessária uma

discussão devido, principalmente, à sua natureza *multifacetada* (MacMillan, 2002:10). A investigadora apresenta um quadro de análise a partir de três abordagens à interacção que tem sofrido alterações ao longo dos tempos: a interacção entre “utilizador-utilizador” (*user to user*), “utilizador-documento” (*user to document*) e “utilizador-sistema” (*user to system*) (MacMillan, 2002:10). Enquanto o primeiro tipo de interacção distingue a comunicação humana e os modos como os indivíduos interagem uns com os outros, o segundo tipo destaca a interacção entre as pessoas e os documentos e o terceiro evidencia o momento em que os indivíduos interagem com os outros e com os documentos através dos meios (MacMillan, 2002:10,18,25). Quando se analisa um texto electrónico é na própria interacção entre utilizadores, documentos e o próprio sistema que reside a especificidade deste género de texto.

Tendo em conta as diferenças entre a actividade interpretativa e a interactividade, a originalidade da textualidade electrónica pode ser comprovada através dos vários níveis de relacionamento entre leitor e texto/computador, nomeadamente ao nível da incorporação e da alteridade. Em primeiro lugar, quando o leitor é decisor da trama do texto e se torna participante da história (o que acontece, por exemplo, nas ficções interactivas) estamos no nível da incorporação. Maria Augusta Babo afirma que, neste caso, “talvez que o que surja aqui como dimensão outra será mais do domínio da incorporação do próprio espectador como actor. E quando digo incorporação, quero mesmo dizer inclusão do corpo do espectador no espaço tecnológico multimédia” (Babo, 2002:4). Depois, o que acontece na interacção entre utilizador, texto e sistema electrónico não deixa de ser uma relação de interdependência de todos os intervenientes, o que implica um interesse e disponibilidade para compreender cada um, e coloca a interacção também no plano da alteridade. Apesar de se poder dizer que estas dimensões relacionais sempre estiveram presentes ao longo da história da comunicação, quando concretizadas em ambientes multimédia ganham outra dimensão, na medida em que as alterações no texto, na fisiologia do acto de ler e no horizonte de expectativa acabam por determinar as especificidades de toda a experiência.

À exigência de envolvimento que implica para o leitor soma-se a experiência que é vivida com a tecnologia e que redimensiona as possibilidades de leitura. Indagar sobre a relação da leitura com as textualidades electrónicas e a adaptação aos modernos dispositivos audiovisuais não constitui, em si mesmo, uma originalidade, pois que escrita sempre implicou certas técnicas com as quais o leitor trabalhou e se adaptou. No

entanto, ao destacar a recente relação do leitor com o ambiente digital, deparamo-nos com uma experiência textual outra, de acentuado cariz sensorial, potenciada pelos meios audiovisuais, os quais, pela primeira vez, se tornam parte intrínseca da fruição textual. José Augusto Mourão adverte:

“O que é interessante na história da escrita interactiva não são tanto os conteúdos revelados mas sobretudo os percursos múltiplos no interior dos conteúdos já existentes. Estas bifurcações no percurso de consulta manifestam outras tantas «modificações» e actualizações das narrativas. São as pistas privilegiadas no interior do conjunto dos possíveis que se tornam significantes” (Mourão, 2009:92)³⁶.

É, desta forma, que as textualidades electrónicas afastam, recorrentemente, um tipo de texto fixo para exibirem um tipo de texto não linear, potencialmente polifónico e realizado em plataformas fluidas e variadas. A dificuldade, nos dias de hoje, reside em pensar a articulação entre a técnica, o texto e o leitor como um todo, o que obriga a ultrapassar dicotomias e perspectivas unilaterais. Uma análise real da situação contemporânea requer a articulação de uma terceira posição que evidencie uma dinâmica que una corpo e máquina. A técnica e o homem, enquanto *con-textos* para uma textualidade electrónica, obrigam a pensar continuidades entre a tradição e a modernidade e tornam viável uma textualidade no campo dos meios electrónicos com implicações significativas para uma prática imersiva e subjectiva. Mais do que isso, essa relação obriga a uma perspectiva dinâmica que não hierarquize mas envolva de modo a possibilitar a reflexão sobre a textualidade e os próprios dispositivos. Este “reflexive feedback loop”, como lhe chama Katherine Hayles, na obra *Electronic Literature* (2008:88), é o que permite ao discurso registar os efeitos dos meios, interrogar os próprios meios que produzem os efeitos e alimentar o suposto potencial que a criação electrónica tem para transformar as práticas literárias.

³⁶ Daí, também, falar-se cada vez mais da necessidade de conceptualização de uma literacia mediática (e já não de tecnologias da informação e comunicação). Vide *Recomendação sobre Educação para a Literacia Mediática*, Conselho Nacional de Educação, Dezembro 2011.

3.1.4. Texto sem papel

Quando falamos do texto escrito para uma leitura digital, estamos a falar de textos em que a linguagem é usada na sua forma gráfica e electrónica (o que exclui os textos impressos ou escritos à mão). De acordo com Katherine Hayles, ao falarmos de textualidades electrónicas estamos a falar de uma espécie de “tradução do impresso para o electrónico”, na medida em que ali existe sempre algo que é perdido naquilo que é ganho (Hayles, 2005:89), ou seja, estamos a falar do mesmo e do outro simultaneamente.

Desta forma, é importante salientar a especificidade deste texto electrónico enquanto “objecto de primeira geração gerado no computador e (normalmente) com o objectivo de ser lido também no computador” (Hayles, 2008: 3). Ou seja, temos que deixar claro à partida que, quando falamos de textos electrónicos ou digitais, estamos a tratar de textos criados nas próprias plataformas electrónicas, e para serem, exclusivamente, aí lidos. Isto é, os textos digitais, ao contrário dos textos impressos, podem incluir artefactos de linguagem oral, tais como: gravações de voz; filmes, tv, imagens animadas que podem conter ou não texto verbal. Estes textos electrónicos distinguem-se também dos textos impressos em outros aspectos, incluindo a forma de ler; a quantidade de texto visível ao leitor; o modo como as diferentes partes do texto e os diferentes textos se ligam uns aos outros através das ligações hipertextuais; e, como resultado destas diferenças, o próprio modo como os leitores se envolvem com os textos electrónicos.

De uma forma mais efectiva, os leitores necessitam de construir os seus próprios caminhos para concluir qualquer actividade associada ao texto electrónico. E por isso, a definição de leitura no campo digital mantém a diferença significativa entre “informação” e “texto”. A partir desta fórmula, a linguagem escrita associada ao objecto de leitura ultrapassa a mera mensagem informativa e assume a complexidade de um texto comunicativo. A leitura de textos electrónicos coloca-se num domínio multidimensional e complexo, donde os seus componentes não existem independentemente uns dos outros nem em divisões estanques.

O texto do meio electrónico pode ser apresentado em LCD (*Liquid Crystal Display*), plasma, TFT (*Thin Film Transistor*), ou outros dispositivos electrónicos, que permitem a operacionalização da sua textura hipertextual. De acordo com os objectivos pedagógicos do programa Pisa, por exemplo, o texto electrónico é apresentado como

“sinónimo de hipertexto: um texto ou textos com instrumentos e características de navegação que tornam possível ou melhor, reclamam uma “leitura não-linear”. (PISA, 2009:27). Cada leitor é, por isso, construtor de um texto adaptado aos sentidos que cada um recolhe durante o caminho que escolhe. No fundo, estes textos electrónicos têm uma “existência dinâmica e flexível”, na medida em que o que está disponível/visível em determinado momento é só uma parte do texto e, muitas vezes, desconhece-se, ou acaba por não se conhecer, o texto na sua totalidade. Logo, a totalidade deixa de ser uma característica deste tipo de textos, dando lugar à fragmentação.

As características e instrumentos de navegação³⁷ têm um papel fundamental no meio electrónico porque, em primeiro lugar, são eles que comandam a visualização da quantidade, qualidade e do tipo de texto que é apresentado; em segundo lugar, porque permitem uma leitura que envolve a utilização de textos múltiplos e, muitas vezes, a obrigatoriedade de selecção perante um número virtual de possibilidades infinitas. Os leitores terão de estar familiarizados com instrumentos de recolha, indexação e navegação para poderem fazer a ligação entre os textos.

3.1.4.1. Menus e ligações

Uma das técnicas mais antigas de indexação utilizadas em documentos electrónicos é o menu, ou lista de títulos de páginas que o leitor é convidado a escolher. Estamos perante o conceito tradicional de índice impresso, mas aqui sem número de página: o leitor selecciona uma opção ao clicar directamente no menu, ou no símbolo que o represente. A consequência da ausência de número de página é que, logo que a página é apresentada, o leitor deixa de saber a sua posição no conjunto que compõe o livro electrónico, perdendo-se, assim, a noção de totalidade de obra que aqui não existe. Os menus podem ser hierarquizados, ou seja, ao seleccionar um item do menu, outro menu mais específico irá surgir; e podem ser apresentados como páginas separadas; mas também podem ser parte de páginas de outros textos. A leitura de textos electrónicos requer assim um entendimento de menus, tal como a capacidade de representar mentalmente alterações não lineares, quer sejam hierárquicas, ou em rede, como as hiperligações.

³⁷ Os leitores familiarizados com os textos electrónicos têm de saber utilizar dispositivos que permitem mover a janela de leitura para a página seguinte, como, por exemplo, as barras da página, botões ou as próprias barras de índices.

O instrumento de navegação mais importante, que auxilia o leitor na procura do caminho entre vários textos, é a ligação hipertextual³⁸. Aqui, interessa sobretudo salientar o sentido da utilização da ligação hipertextual na página do texto digital. Ao contrário das listas ou hierarquias, a organização das páginas numa estrutura em rede segue relações semânticas através dessas páginas, deixando, contudo, de ser regulamentada de acordo com um conjunto de convenções sistematizadas. À priori, será o autor do documento electrónico que vai determinar como é que as páginas estão ligadas, através da introdução de ligações. A navegação e orientação dentro destas estruturas não lineares baseiam-se, depois, na capacidade do leitor representar mentalmente a estrutura do hipertexto. O Programa de Avaliação Internacional de Estudantes (PISA) acentua, por exemplo, a importância de o leitor estar familiarizado com ligações electrónicas “explícitas e implícitas, estruturas de páginas não lineares e dispositivos de representação” para se poder obter uma leitura competente, com navegação e procura de sentido a que o hipertexto obriga. (Pisa, 2009:29)

A dificuldade de uma tarefa de leitura digital é parcialmente condicionada pelos instrumentos e características de navegação associados. Além da complexidade narrativa que poderá estar em cada texto electrónico, a dificuldade das tarefas varia consoante o número de instrumentos de navegação necessários, o número de operações ou passos obrigatórios e o tipo de instrumentos utilizados. Geralmente, quanto maior o número de operações e mais complexo o tipo de instrumento maior é a dificuldade do objecto textual. A familiarização, transparência dos instrumentos e características de navegação também afecta essa dificuldade. Por exemplo, uma ligação que diga “clique aqui” é mais fácil de navegar do que um menu, que só aparece se o cursor passar por ele. Porém, algumas tarefas electrónicas podem necessitar de pouca ou nenhuma navegação quando, por exemplo, se pede aos leitores para localizarem ou interpretarem texto que está, à partida, totalmente visível.

³⁸ Enquanto característica distintiva dos textos electrónicos, a ligação e o tema do hipertexto são temas a desenvolver mais profundamente na secção seguinte.

3.1.4.2. Ambientes e formatos textuais electrónicos

Os textos electrónicos podem existir em diversos ambientes, incluindo nos ambientes da internet, ambiente de trabalho e correio electrónico. Há outros ambientes electrónicos que utilizam texto escrito, como as mensagens escritas dos telemóveis e agendas electrónicas. A preocupação nesta discussão limita-se aos textos electrónicos em ambiente de computador, *tablet* ou qualquer dispositivo electrónico com acesso à Internet e da forma como o texto é aí construído e a leitura praticada.

O Pisa 2009 identifica dois grandes tipos de ambientes electrónicos, para avaliar a leitura de textos electrónicos na rede, em que a distinção é baseada na condição do leitor poder ou não influenciar o conteúdo dos sítios online: um *ambiente de autor* é aquele em que o leitor é principalmente receptivo e o conteúdo não pode ser alterado; um *ambiente de resposta*³⁹ é um espaço onde o leitor terá a oportunidade de adicionar ou alterar o conteúdo (Pisa, 2009: 29).

Os textos num *ambiente de autor* têm um conteúdo fixo que não pode ser alterado pelo leitor, pois são autónomos, controlados ou publicados pelo seu autor. Daí não se pode afirmar que a interactividade está presente em todos os textos electrónicos. Os leitores utilizem estes espaços principalmente para obter informação e experiências não muito diferentes das que tinham em ambientes impressos. Assim, os objectos de texto dentro de um ambiente de autor incluem os documentos em formato pdf e todas aquelas páginas da Internet com um teor mais informativo, tais como sítios que publicitam eventos ou produtos, sítios de informação institucional, sítios educacionais com informação para estudantes, sítios de notícias, catálogos de bibliotecas, ou todos os livros electrónicos que são simplesmente livros impressos digitalizados.

Nos textos de *ambiente de resposta*, pelo contrário, o leitor é sempre convidado a participar e contribuir para o desenvolvimento do texto proposto. O conteúdo é, no fim, resultado de um trabalho de colaboração, na medida em que pode ser modificado, de algum modo, pelos indivíduos leitores, que utilizam estes espaços não só para obter informação mas como uma forma de comunicar. Os objectos textuais dentro deste ambiente de resposta incluem todas as formas textuais que são arquitectadas *online* e só aí acontecem.

³⁹ Os termos originais sugeridos são: “authored environment” e “message-based environment”.

Inevitavelmente, a variedade de categorias possíveis de texto em ambiente electrónico de resposta é imenso mas, neste trabalho, o objectivo não é representar todo o tipo de objectos textuais digitais possíveis. A partir de alguns exemplos analisados no Capítulo IV, demonstra-se que o ambiente de leitura com textos de resposta não pode ser classificado de uma forma estanque devido ao seu carácter misto e híbrido: um determinado texto digital, por exemplo, pode incluir excertos de autor e uma secção na qual o leitor é convidado a intervir, ou seja, por vezes a leitura pode necessitar de resolver situações de textos de autor e de resposta, ao que o programa Pisa chamou “tarefas transversais” (Pisa, 2009:29).

Estas tarefas transversais tornam-se interessantes, particularmente, a partir do momento em que o formato do texto digital não é contínuo ou mistura traços de continuidade e descontinuidade; isto é, ao lermos um texto que não segue a linearidade de um texto impresso, as tarefas do leitor necessitam de algo mais do que as funcionalidades dos instrumentos de navegação físicas e visíveis (que co-adjvam o entendimento do texto). O carácter misto e híbrido dos regimes semióticos incluídos no texto digital obriga a uma utilização de outras estratégias para encontrar um (caminho com) sentido para a expressão literária que se podem apresentar, por exemplo, em blocos de palavras, imagens ou sons múltiplos e/ou simultâneos.

3.1.4.3. Navegação e escrita na leitura

Tendo em conta todas as características referidas do texto digital, podemos concluir que as especificidades dos dispositivos de leitura (menus, ligações, formatos e ambientes) e, no fundo, a relação entre navegação, escrita e leitura do texto funcionam como complexidades fundamentais para a concepção de uma literacia da leitura electrónica. A leitura do texto electrónico requer muitas das competências de leitura e de interpretação da leitura do texto impresso; por outro lado, a leitura, ao alterar o seu meio, requer também capacidades e conhecimentos exclusivos às convenções digitais. Tal como saber virar a página ou saber como ter um livro nas mãos são elementos que fazem parte do conhecimento dos leitores do impresso, o conhecimento de algumas técnicas e características de navegação fazem parte da literacia do meio electrónico. Tais competências e conhecimentos, conhecidos como “competências TIC”, devem ser

considerados uma parte integrante da literacia da leitura (e nunca um fim, ou “meta” em si mesmo, como lembra o professor Fernando Albuquerque Costa⁴⁰).

A leitura do texto, tal como é entendida convencionalmente, e a capacidade de navegar num meio electrónico são parte integrante do mesmo processo e, por isso, o sucesso da articulação, não hierarquizada, das mesmas condicionará a excelência da leitura electrónica. Todas as práticas da leitura electrónica obrigam o indivíduo a ler e a navegar no meio electrónico, contudo poderá existir maior ou menor quantidade de elementos de navegação e de escrita. Algumas leituras serão muito objectivas e terão pouco de ambos; outras leituras irão pretender que o leitor trabalhe um texto completamente visível no ecrã e então aí será necessária pouca ou nenhuma navegação; outra situação poderá ainda obrigar a um ou mais passos de navegação através de um determinado número de ligações, com poucas palavras, em cada página acedida; podemos ainda pensar em outra leitura que envolva uma navegação substancial e a necessidade de escrever uma porção substancial de texto (em termos de complexidade e/ou quantidade). Agora, o que podemos afirmar, segundo as conclusões dos estudos da especialidade (PISA, 2009; IEPCP: Estudos de Avaliação, 2009; Avaliação PNL, 2008) é que quanto mais quantidade de escrita e navegação existir nos objectos textuais electrónicos, mais difícil e exigente será a leitura.

Para sustentar a tese da dificuldade desta leitura digital devemos realçar ainda a conclusão do estudo europeu Pisa, que defende acima de tudo a excelência de novas competências como condição essencial para uma leitura bem sucedida, mas não abandona os princípios e características operacionais da leitura do texto impresso. Ora, a questão da textualidade digital, nesta literacia, obriga a ir além da capacidade do leitor decodificar informação. A literacia da leitura em linha envolve interpretação, utilização, reflexão e, como vimos, compromisso com os textos electrónicos de forma a satisfazer, não só, objectivos pessoais mas também a participar activamente em sociedade.

⁴⁰ “As TIC desempenham um papel central na sociedade contemporânea em que as formas de comunicação, de acesso à informação e de produção de conhecimento que elas propiciam não só fazem parte dos referentes culturais jovens de hoje, como nelas reside um elevado potencial para a promoção do desenvolvimento global dos indivíduos, da sociedade e, bem assim, da missão nuclear da própria escola.” Costa, Fernando Albuquerque (2010). *Metas de Aprendizagem na área das TIC: Aprender Com Tecnologias*, p.933.

3.2. Hipertextualidades

O que eu aprecio numa narrativa não é directamente o seu conteúdo nem mesmo a sua estrutura, mas sim as esfoladelas que faço no belo invólucro: corro, salto, levanto a cabeça, torno a mergulhar.

Barthes, *O Prazer do Texto*

3.2.1. Ergocidade hipertextual

Uma das principais inovações da técnica na prática literária da última década foi a experiência proposta pelo hipertexto e a possibilidade de tornar acessível, à superfície, uma intertextualidade que se encontrava em transparência no papel. O hipertexto desvendou a organização mecânica da própria textualidade a partir do momento em que as especificidades do dispositivo se tornaram parte integrante da economia textual. Nos últimos vinte anos, foram vários os autores que exploraram as potencialidades do hipertexto na escrita⁴¹; vários os teóricos que analisaram e contribuíram para uma teoria do hipertexto⁴², e alguns até a considerarem que a “ligação” constitui um “novo sinal de pontuação”⁴³, cuja complexidade e alteridade conseguem, muitas vezes, ser responsáveis pela *angústia* (Borràs, 2005) que suscita a textualidade electrónica.

No livro *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Espen Aarseth introduziu a expressão “literatura ergódica” para caracterizar esse suposto esforço adicional, ou “não-trivial”, necessário para percorrer a nova textualidade devido, sobretudo, à hipertextualidade. Na linha de Aarseth, os conceitos anteriores de leitura não incluíam este “trabalho de construção física” que agora decorre da ergocidade do hipertexto:

⁴¹ Pode-se destacar os trabalhos de ficção hipertextual desenvolvidos na Eastgate Systems, nos anos 90, por Michael Joyce, *afternoon: a story* (Watertown, Mass: Eastgate Systems, 1995) e Shelley Jackson, *Patchwork Girl* (Watertown, Mass: Eastgate Systems, 1995).

⁴² De facto, ancoradas nas teorias literárias contemporâneas, autores tão diversos como Ted Nelson (1965), Jay David Bolter (1991), George Landow (1997), Espen Aarseth (1997) ou Rober Coover (1999), fundamentam as possibilidades do hipertexto no conceito de pluritextualidades. Apesar de muitas semelhanças, existem alguns pontos fundamentais discordantes entre estes teóricos do hipertexto que complicam a sistematização de uma posição conceptual.

⁴³ “*What matters most in electronic writing is the link. Links are the first new punctuation mark to appear in centuries, the most important technical innovation in our literary machinery since the comma.*” (Mark Bernstein, *Reading Hypertext*: 4)

“Durante o processo cibertextual, o utilizador irá percorrer uma sequência semiótica e este movimento selectivo é um trabalho de construção física que os vários conceitos de “leitura” não têm em conta. Chamo a este fenómeno “ergódico”, utilizando um termo proveniente da física que deriva das palavras gregas “ergon” e “hodos” e que significam “trabalho” e “caminho” (Aarseth, 1997:1⁴⁴).

Não quer isto dizer que o hipertexto seja uma forma revolucionária ou uma ruptura radical com anteriores textualidades, no sentido das novas possibilidades e desafios criados com computador. A proposta do hipertexto consistirá, antes de mais, em uma abordagem ampliada das formas de textualidade: os sistemas de comunicação literária apresentam diferenças funcionais entre as partes mecânicas, as quais, a partir daqui, desempenham uma “função essencial na determinação do processo estético” (Aarseth, 1997:22). A ergodicidade, proposta por Aarseth para descrever as obras cibertextuais, reforça a ideia de que “é preciso um esforço diferente para que o leitor consiga atravessar o texto” (Aarseth, 1997:1). Ele distingue estes textos de outros convencionais pelo esforço aplicado. Vai até mais longe ao notar que em textos não-ergódicos não existem “responsabilidades *extranoematicas* deixadas para o leitor, excepto (por exemplo) o movimento do olhar e o ocasional e arbitrário virar de página” (Aarseth, 1997:1).

Ou seja, na perspectiva do autor e por oposição, a literatura não ergódica será aquele género de literatura em que os materiais, interfaces e seus mecanismos analógicos se tornaram tão habituais para os escritores e leitores que são virtualmente transparentes e considerados comuns ou triviais. Os textos ergódicos são diferentes porque impõem o dever de fazer algo para além de entender o texto. Esta diferença é significativa para Aarseth, pois “o esforço e a energia pedidos ao leitor do cibertexto levam os níveis da interpretação aos níveis da intervenção”, acrescentando, mais à frente, que o “leitor do cibertextos é um brincalhão, um jogador; o cibertexto é um jogo-mundo ou um mundo-jogo” (Aarseth, 1997:4).

⁴⁴ “During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of “reading” do not account for. This phenomenon I call “ergodic”, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words “ergon and “hodos”, meaning “work” and “path” (Aarseth, 1997:1).

Katherine Hayles acentua a valorização feita por Espen Aarseth dos jogos de computador como “ o exemplo paradigmático de textos ergódicos” (Hayles, 2002:28). De facto, Aarseth defende que “a arte ergódica bem sucedida mantém a tensão e a excitação, enquanto oferece um caminho à descoberta, um regresso da atenção à didáctica do design e princípios escondidos a trabalhar na obra. Em certos casos, normalmente em jogos de aventura, este regresso ao centro de atenção é, em si mesmo, um princípio de design, uma parte necessária à experiência do utilizador” (Aarseth, 1997: 179).

Todavia, a estruturação do hipertexto numa rede formada por nós, e pelas ligações entre esses nós, não se limita ao suporte digital. Conceitos como não linearidade, dialogismo e intertextualidade são anteriores ao hipertexto electrónico e já pressupõem o texto como tecido de múltiplas textualidades, assim como a leitura de uma enciclopédia já é do tipo hipertextual.

Por um lado, a organização do texto escrito em parágrafos, capítulos, sumários, índices, notas, remissões também sempre contribuiu para uma articulação não linear, tornando o acto de ler um processo de selecção e de construção de significação. Ana Cláudia Viegas, num artigo de 2004, lembra que as histórias mais antigas já adoptavam estratégias narrativas complexas; dá o exemplo da *Ilíada*, pois é uma obra que começa perto do fim de uma guerra épica, com uma discussão entre soldados acerca de divisões de resquícios dessa guerra já terminada. Mesmo ao longo da história da literatura, a investigadora realça que tem havido propostas inovadoras de narrativas não lineares, assim como a imprensa tem criado diversos mecanismos opostos ao poder da linha. Também nós, leitores, ao lermos um livro de forma não sequencial, saltamos capítulos, procuramos a informação desejada através de índices remissivos, desafiamos a linearidade do texto impresso, lendo-o como um hipertexto (Viegas, 2004:101). Agora, tais desafios ganham, contudo, uma nova dimensão quando dispõem de uma nova tecnologia textual que não tem por base a linearidade.

No princípio do século passado, M. Bakhtin falava sobre a questão da existência do eu depender do diálogo com o outro, sem o qual não se poderia concretizar. O autor literário seguirá esta dialéctica enquanto entidade dinâmica que vive das relações com as outras entidades textuais. (Bakhtine, 1986). Julia Kristeva acaba por divulgar estas ideias através dos seus estudos sobre a intertextualidade e a proposta de que “todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um

outro texto.” (Kristeva, 1977:64). Maria Augusta Babo salienta que “tratar a textualidade a partir de uma abordagem do texto entendido como trama ou tela é não só fundamental como actualmente óbvio. Essa abordagem permite pensar o texto nas relações que ele mantém com os que o precedem, mas ainda como escrita que se revela reescrita ou leitura” (Babo, 1986). No livro *Textualidades Electrónicas: Nuevos Escenarios para la Literatura* (2005), Laura Borràs também destaca a questão da intertextualidade como um aspecto, desde sempre, intrínseco à textualidade, na medida em que quando existe algum tipo de interacção com os outros textos, ideologias e tradições, a leitura é feita na “encruzilhada referencial, ou numa caixa de ressonância de uma multiplicidade de símbolos culturais” (Borràs, 2005:33).

Estas características apontam para uma questão muito concreta: apesar de até aqui a leitura ter sido feita, predominantemente, de uma forma linear e sequencial mas também não linear, ler nunca foi um processo estático. Pelo contrário, a literatura sempre pretendeu abrir um conjunto de possibilidades críticas ao universo do leitor (tendo em conta que o texto terá sido escrito para ser lido em determinado “horizonte de expectativa”, na linha de Jauss). É importante, no entanto, distinguir a intertextualidade da não-linearidade, na medida em que o facto de um texto ser não-linear não significa que se coloque face aos outros numa relação intertextual, ou seja, como afirma Babo, que exista uma “transposição” que cruza, troca, reagrupa e nega outros textos (Babo, 1986).

Sendo assim, o hipertexto veio conferir uma materialidade inegável ao plano intertextual que lembra ainda, por exemplo, alguns mecanismos utilizados pelas estratégicas enciclopedistas. No plano do texto enciclopédico, o hipertexto pode ser considerado, por exemplo, como a materialização do ideal enciclopedista tal como foi trabalhado, em 2006, no projecto “Enciclopédia e Hipertexto” coordenado por Olga Pombo, António Guerreiro e António Franco Alexandre⁴⁵. Este projecto pretendia compreender de que forma poderia o hipertexto abrir novas possibilidades ao projecto enciclopedista da seguinte forma:

“A rede é hoje a antecipação já eloquente da enciclopédia do futuro: um sistema hipertextual integrado de milhares de sub-sistemas interconectados, que não contém apenas sumários e palavras-chave, mas artigos de toda a espécie, sem

⁴⁵ Pombo, O., Guerreiro, A., Alexandre, A. (Eds.) (2006). *Enciclopédia e Hipertexto* Lisboa: Edições Duarte Reis.

limite de extensão, cartas, gráficos, mapas, discos, bandas sonoras, microfilmes, tabelas e massas formidáveis de conhecimentos científicos de todo o tipo, médicos, demográficos, económicos, técnicos, políticos, informações relativas a negócios, direito ou viagens, artigos constantemente actualizáveis por equipas de especialistas a nível planetário, estudos especializados e de carácter geral, representativos, em cada momento, do estado geral do conhecimento” (Pombo, 2006:279).

Ou seja, Olga Pombo apresenta o alcance de uma estrutura hipertextual em rede como o “limite ideal da enciclopédia”. Reconhece-se, contudo, que além deste ruído intenso de informação, o hipertexto oferece mecanismos de indexação e organização que permitem a filtragem e selecção da informação disponível, ou seja caminhos de interpretação, ou “vias de escolha”, para as articulações, derivações e implicações hipertextuais (ibidem:280).

A abertura labiríntica facultada pela natureza enciclopédica do hipertexto é evidente, mas o desafio oferecido ao texto é, de facto, surpreendente, pois o hipertexto acaba por ser um lugar de confronto entre questões antigas, mas também muito actuais: a autoria, as práticas de escrita e leitura, os géneros e formas literárias, a pluralidade de leitura, a navegação, a deriva, a narrativa não linear, a conectividade, intertextualidade, indeterminação de limites ou a infinita abertura do texto (ibidem:11). Nesta perspectiva, o hipertexto é entendido como a realização de instâncias teóricas já pré-existentes no plano filosófico e cultural, um espaço de experiências em que se analisa a dissolução da centralidade do texto, a multiplicação dos pontos de vista e a livre iniciativa do leitor.

3.2.2. Da essência hipertextual

Entretanto, o que se apresenta como novo na hipertextualidade digital será, de facto, a facilidade e rapidez da passagem de uma ideia para outra, ou seja, de um nó a outro e assim obter a possibilidade de agregar, no mesmo meio, textos, sons e imagens em movimento. Apesar dos termos “hypertext” e “link” terem sido criados por Ted Nelson em 1965, o conceito hipertexto não surge com o digital, a rede nem com a Internet. Diz-nos José Augusto Mourão acerca desta “novidade” cunhada por Ted Nelson:

“Este instrumento tecnológico não induz, de um ponto de vista estritamente literário, uma invenção propriamente dita. A escrita hipertextual permite antes um regresso a uma imensa tradição que tende a exprimir o não-linear, o encavalitado da vida, a profusão do real, a magia do invisível, para lá da rigidez do suporte impresso. O Pessanha das consoantes líquidas, o Appolinaire dos caligramas, Joyce, Proust, os surrealistas e muitos mais autores "modernos" andavam de mão dada com a literatura oral, com os mistérios da idade média, com a *Ilíada* e a *Bíblia*” (Mourão, 2001: 19).

Conceptualmente, o hipertexto corresponde a um texto que permite estabelecer uma ligação para um outro texto fora do documento original. É, assim, a partir desta ideia basilar que é criado um dos paradigmas da Internet, onde um texto composto por *lexias*⁴⁶ e nós (blocos de palavras, imagens dinâmicas ou estáticas, ou sons) é ligado por caminhos múltiplos, correntes ou passagens numa rede aberta e fechada simultaneamente. Daqui advém a não linearidade, a omissão de hierarquia, a indefinição de fronteiras, e a flexibilidade dos documentos e metadocumentos (especialmente quando combinados com multimedia), com profundas implicações para o texto e a própria palavra.

O hipertexto compromete a condição da leitura visto poder alterar não só a fisicalidade do texto mas também do suporte. Sendo o texto aberto, o acto de ler é abertura face a um sistema plural e ruidoso, em que uma comunidade de autores coloca em circulação uma rede infindável de produções. O hipertexto objectualiza o ideal da textualidade de Barthes que aponta para um texto aberto e plural, caracterizado por uma miríade de leituras, nas quais o leitor é libertado do controlo do “autor-Deus” (Barthes, 1998:170). Donde, Barthes desenvolve uma estética da leitura enraizada no contraste entre a sua concepção de texto “legível” e texto “escritível”. O teórico achava que o texto “legível” ou a narrativa clássica era insuficiente na medida em que o leitor era forçado a ser um consumidor passivo de códigos, que podia aceitar ou rejeitar um texto, mas a quem seria negado o acesso à “magia do significante” (Barthes, 1990:5). O texto

⁴⁶ Apesar do termo *lexia* ter sido divulgado, no campo do hipertexto, por George Landow em *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, como “blocos de texto”, o termo e a própria ideia é da autoria de Roland Barthes: as *lexia* enquanto “blocos de significação” ou “unidades de leitura”, ou seja, pequenas secções de um texto maior, com um ou mais significados dos *Cinco Códigos* (Barthes S/Z 13).

“escritível”, pelo contrário, era defendido por Barthes como novo objectivo estético das artes literárias. Descreveu-o como um texto aberto, plural que oferece uma série indeterminada de interpretações àquele leitor participativo “que escreve”. Barthes afirma que “quanto mais plural é o texto, menos é escrito antes de ler” (Barthes, 1990:10). Entretanto, no famoso ensaio “A morte do autor”, Barthes diz que “existe um lugar onde esta multiplicidade está centrada e esse lugar é no leitor, e não, como antes se pensava, no autor” (Barthes, 1995:129). Fora e dentro, como bem vê Barthes, deixam de fazer sentido: o texto é espaço, e é o seu suporte de séculos – o livro, que participa da mais incrível das mutações do conhecimento dos últimos 500 anos.

Em última análise, salienta Laura Borràs (2005), o abandono da linearidade com o hipertexto coloca em causa não só a estabilidade do livro, do acto de ler mas também do trabalho de escrita. Assume-se que a criação artística deixa de ser linear ao deslocar a obra criada para o ecrã, permitindo ao leitor saltar de ideia em ideia, embora mantendo certo grau de sequencialidade determinado pelo seu pensamento. Com o hipertexto escolhe-se uma palavra, uma frase, uma imagem, uma fotografia, um som para seguir a história e desobriga-se a leitura do seu ritmo canónico. Román Gubern, por ocasião das Jornadas sobre «La letra digital: Retos e interrogantes alrededor del libro electrónico», que se realizou em Barcelona em Setembro de 2010, lembrou que, hoje, o conceito de livro deixa de ser só o livro objecto, “o bom livro”, para ser o livro como texto, ou melhor, como textualidade, que continua a ter espaço no papel, mas só na rede pode expandir as suas potencialidades hipertextuais e hipermedia (Gubern, 2010: 54).

3.2.3. Hipermedia e hipertexto

Marie Laure Ryan, no livro *Narrative as Virtual Reality* (2001), refere que a leitura de um texto, que se constrói num espaço “*matrix*”, implica uma dimensão virtual; o leitor que seguir as ligações propostas poderá, através de várias linguagens, construir novos textos (Ryan, 2001:206). O itinerário de leitura resulta, assim, de uma ergodicidade textual em que da articulação entre autor e leitor, produtor e receptor se decide seguir, ou não, e de que forma, as ligações agregadas aos blocos de texto. Quando José Augusto Mourão apresenta o hipertexto como um “livro dentro do livro escondido debaixo do texto” (Mourão, 2001: 19), a percepção de texto como tecido, conjunto de outros textos, vozes (e imagens) dissonantes que ecoam nas aberturas e

significações, despoletadas pelo hipertexto, obriga a uma rearticulação dos conceitos de intertextualidade e dialogismo, aqui como verdadeiros operadores de leitura.

Marie Laure Ryan decide chamar-lhe um novo “protocolo de leitura”, cuja ergodicidade é construída na interacção entre o texto e o leitor, através do encontro com diferentes sequências de signos, durante sessões diferentes de leitura. De uma forma mais simples podemos dizer que a leitura electrónica pode ser edição, uma montagem individual, através da qual se alcança uma interpretação diferente para cada leitor particular. O acto de leitura define-se, assim, como uma materialização dos sentidos de um texto, sendo o hipertexto uma das desmaterializações dos processos de escrita. A ideia da virtualidade, ou transparência do suporte físico, da leitura que a textualidade digital parece desejar, obriga a considerar válida a preocupação de Katherine Hayles. Em 2002, no livro *Writing Machines*, a autora afirma: “temos pouca esperança de encontrar uma justificação robusta e elaborada para o modo como a literatura está a mudar seguindo o impacto das novas tecnologias” (Hayles, 2002: 19).

A introdução do hipermedia veio ampliar e complexificar a ideia de hipertextualidade, ao incluir informação visual, som, animação e outras formas de dados. Dado que o hipertexto liga uma passagem de discurso verbal a imagens, mapas, diagramas e som, tão facilmente como a outra passagem verbal, e expande a noção de texto para além do exclusivamente verbal, é difícil distinguir entre hipertexto e hipermedia. Ao contrário do que se pensa, esta nova estética narrativa tem sido considerada como valor acrescentado da textualidade electrónica e não como um factor limitativo. Isto porque, depois da atenção dada ao tipo de fruição que exige um trabalho textual electrónico, a estética da frustração torna-se uma estética de revisão, que impele releituras e re-interpretações sempre diferentes.

Assim, surge a ideia, por exemplo, de que o “verdadeiro” hipertexto, de acordo com Espen Aarseth, nunca será alcançado, porque será sempre “uma condição tecnológica utópica de comunicação perfeita” (Aarseth, 2006: 25). Para lá da utopia e em vez disso, é num plano de análise que este trabalho se coloca ao constatar que a ergodicidade da textualidade electrónica funciona como expressão da interdependência de vários elementos e planos hipertextuais.

A ergodicidade hipertextual é, desta forma, uma experiência vivida através de um sistema complexo de nós interrelacionados e de sentidos que se encontram sempre na relação com outros. Neste lugar virtual de descentramento e desterritorialização, a

hipertextualidade oferece a ferramenta certa para que o leitor se possa tornar leitor-autor, ou pelo menos, “utente/leitor - "escreitor", "wreader" ou "lauteur" como diria Pedro Barbosa⁴⁷.

⁴⁷ A propósito do texto virtual, Pedro Barbosa diz que “se entra num processo de escrita-pela-leitura ou de leitura-pela-escrita que se pode denominar de "escreitura", o que implica um novo papel para o utente/leitor - "escreitor", "wreader" ou "lauteur" (Barbosa, 2001)

3.3. A Literatura Electrónica

A história da literatura comprova e deixa prever as dificuldades inerentes à definição do respectivo conceito. Além de polissémico é um conceito relativamente moderno e construiu-se após mais de dois milénios de produção literária, em função das circunstâncias histórico-culturais. Contudo, a literatura não consiste apenas numa herança passiva de textos escritos no passado, mas apresenta-se antes como um processo constante de produção de novos textos. A literatura materializa-se numa diversidade de objectos textuais, os quais podem representar uma “novidade e uma ruptura imprevisíveis em relação aos textos conhecidos, mas podem ainda provocar modificações profundas nos textos até então produzidos, na medida em que propiciam, ou determinam, novas leituras desses mesmos textos”, recorda a teoria da literatura de Vítor Aguiar e Silva (Silva, 1997:14).

Depois de mais de quinhentos anos de literatura impressa (e de tradições orais e manuscritas anteriores), nas últimas décadas, as tecnologias da informação e comunicação estimularam uma diáspora textual do suporte impresso para o suporte digital e, pela primeira vez, a literatura passou a estar presente nas várias plataformas digitais (computador, *e-readers*, telemóvel, *tablet*, etc). Os meios audiovisuais e multimédia tornaram-se veículos de uma literatura digitalizada (obras impressas e digitalizadas electronicamente), e parceiros ágeis de uma literatura electrónica, a qual inclui, de uma forma completamente inovadora, produções originalmente criadas com o computador para serem lidas, quase, exclusivamente em ambiente digital.

Se a arte (literatura) também é tornar estranho o que é conhecido e fazer-nos olhar para as coisas de maneira diferente, se sempre existiram formas diferentes de escrever e de ler, será necessário entender as características deste novo tipo de escrita electrónica. A hibridez das formas e da inovação tecnológica que os artistas trazem para os trabalhos obriga, de facto, a um nível elevado de experimentação que pode, no início, ofuscar o conteúdo literário e resistir às tentativas de categorização e classificação clássicas baseadas no impresso.

De uma perspectiva tecnológica, a literatura electrónica é algo inovador, tão inovador quanto o computador pessoal que entrou no mercado nos anos 80, mas que só marcou presença devido à Internet após os anos 90. De uma perspectiva literária, partimos do princípio de que o que a literatura electrónica faz não é novo; faz o que escritores e, principalmente, os poetas têm feito desde sempre: explorar os limites da

linguagem. Os trabalhos de literatura electrónica colocam várias questões essenciais às práticas anteriores de criação e percepção através de propostas híbridas que compreendem modalidades visuais, sonoras, fílmicas, cinestésicas feitas, por exemplo, de letras que fogem do lugar⁴⁸, sons que ensurdecem, e imagens que cegam. Agora, ao explorar o potencial literário das tecnologias e dos meios, será possível a articulação da perspectiva tecnológica com a literária?

3.3.1. A génese de um novo caminho literário

As ficções hipertextuais de Michael Joyce – *afternoon, a story*⁴⁹ (apresentada em 1985 e publicada em 1990) e *Patchwork Girl* de Shelley Jackson⁵⁰ são apontadas como trabalhos pioneiros e exemplares de literatura electrónica. Contudo, não podemos esquecer que já há muito que vários autores, nomeadamente portugueses, testavam as metamorfoses da representação e as potencialidades dos meios na concepção literária através, principalmente, da poesia experimental. Rui Torres chama a atenção para o trabalho inovador da poesia experimental portuguesa, particularmente o trabalho de Herberto Helder, Alberto Pimenta ou Ernesto M. de Melo e Castro, enquanto exemplos da relação que se pode estabelecer entre “uma dialéctica das formas e uma metamorfose permanente dos meios”⁵¹. José Augusto Mourão também lembra que “a literatura criou, nos últimos dois séculos, textos em que podemos reconhecer traços da lógica hipertextual: Jorge Luís Borges, James Joyce, Júlio Cortázar, Ítalo Calvino, William Burroughs, entre outros, representam uma tradição a que se pode chamar proto-hipertextual” (Mourão, 2010:161).

A partir de os anos 60, por exemplo, surgiram os trabalhos pioneiros de “literatura potencial” e “literatura algorítmica” elaborados por um grupo de escritores e matemáticos franceses do OULIPO (Ouvroir de Littérature Potentielle) e ALAMO (Atelier de Littérature Assisté par Mathématique et Ordinateur). Segundo Raymond Queneau, o grupo de investigadores franceses (de que o autor fazia parte) procurava

⁴⁸“A leitura de palavras que se movem” é uma tradução possível para um livro editado por Roberto Simanowski, Jürgen Schäfer, Peter Gendolla: *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*, Media Upheavals, 2011.

⁴⁹Joyce, Michael (1985-1992) *Afternoon, A Story*, Watertown, USA: Eastgate System Inc.

⁵⁰Jackson, Shelley (1995) *Patchwork Girl*, Watertown, USA: Eastgate System Inc.

⁵¹Rui Torres, *Poesia Experimental e Ciberliteratura: por uma literatura marginalizada* http://poex.net/index.php?option=com_content&task=view&id=96&Itemid=31&lang=#_ftn11

conceber novas propostas de “estruturas de natureza matemática” e “novos processos artificiais ou mecânicos” para servir de suporte inspirador à “criatividade da actividade literária” (Barbosa, 1996:158). Estas experiências levaram, por exemplo, o português Pedro Barbosa a iniciar uma “aventura textual (...) no domínio da palavra mecânica e da criação electrónica” (Barbosa, 1996: 237).

Em 1990, foi criado o projecto didáctico português *Algeratura*⁵², e, em 1996, a obra “Teoria do Homem Sentado - primeiro livro virtual em português”⁵³, que são hoje referências pioneira de Literatura Gerada por Computador.



No âmbito deste género de literatura electrónica, Pedro Barbosa afirma, sem rodeios, que “a literatura gerada por computador parece indiciar uma nova tendência literária: não o fim do livro, mas seguramente uma outra maneira de ler, uma nova maneira de escrever e uma alternativa perante a palavra” (Barbosa, 1996a:9). Os textos virtuais oferecidos pelo Sintex (SINtetizador de TEXtos, ou gerador textual) de Barbosa só existem como “textos potenciais”, isto é, como parte de uma “obra-a-construir” resultante de uma abertura estrutural permanente (Barbosa, 1996a:12). Com o Sintext, gera-se uma recriação digital a partir de um texto original e permite-se o acesso a outros efeitos “linguísticos, associativos e metafóricos imprevisíveis à partida”, pois renova-se *intra-textualmente* todo o potencial ilimitado de sentidos (Barbosa, 1996: 352). O resultado do texto virtual de Pedro Barbosa é uma obra aberta por se tratar de uma obra

⁵² *Algeratura* foi um projecto de software didáctico apresentado em 1990, em Portugal, como uma “simbiose entre a literatura e a informática. (...) *Algeratura* avança com uma nova forma de fruição da palavra, uma via diferente de relação com a escrita dos outros: analisar, decompor, questionar, recompor, jogar, escolher, multiplicar variantes.” (Barbosa, 1996:195, 211).

⁵³ Barbosa, Pedro, Cavaleiro, Abílio (1996a), *Teoria do Homem Sentado*, 76 págs. + disquete em caixa, Edições Afrontamento.

em movimento, incompleta e indeterminada. Como acontece com toda a literatura generativa, a literatura virtual representa a possibilidade de obter bastantes resultados diferentes, ou *múltiplos*, do mesmo código. A questão do *múltiplo* é relevante porque decorre da multiplicidade de possibilidades que se abrem à obra, as quais têm origem na mesma estrutura mas que resultam sempre diferentes no pormenor de cada uma. Seguindo a teoria de Abraham Moles, Barbosa propõe que o criador se afaste da obra e permita que, da ideia original da composição, se alcance “uma inumerável multiplicidade de realizações, os múltiplos” (Barbosa, 1996:107). Eis um excerto de um *múltiplo* obtido com o Sintex a partir da “Máquina de Emaranhar Paisagens” segundo Herberto Hélder (Barbosa, 1996:355):

PAISAGEM Nº 0112

E chamou Deus à luz Noite. E às cúpulas chamou Dia. E fez-se a tarde e fez-se o céu – dia primeiro. E fez-se a separação entre as estrelas do céu que estavam debaixo do firmamento e as ilhas que estavam por cima do saco de silício. E eis que havia um espaço tenebroso. E o sol tornou-se negro como um grande terramoto. E a manhã tornou-se como sangue. E as águas caíram na terra, como quando a figueira lança os seus figos verdes, abalada de um grande vento. E a lua retirou-se como um livro que se enrola. E todos os montes e as águas se moveram dos seus lugares. E vi os mortos, pequenos e grandes puxando pelos lábios os seres deslumbrados e aniquilados. Irmãos humanos que depois de nós vivereis, não nos guardéis ódio nos vossos corações. Rasgou os limbos a antiga luz das fábulas, luz terrível que os homens e as mulheres beijavam cegamente a que ficavam presos pela boca, arrastados, violentamente brancos – mortos. Denso granizo, águas negras e trevas caíam do firmamento. Maravilha fatal da nossa idade. Ah, como custa falar desta selvagem floresta tão áspera e inextricável, cuja simples lembrança basta para despertar o terror. E essa colina subia e girava e foram abertos os livros. E dentro desta luz e desta morte os sons amadureciam. Em baixo, vermelhas, estalavam as neves.

A imprevisibilidade e indiferença resultantes do trabalho do computador declinam as limitações que poderiam advir de “tradições linguísticas, rotinas mentais, hábitos associativos, preconceitos estéticos, inibições, recalcamientos e quaisquer tabus de ordem psicanalítica ou mesmo social” (Barbosa, 1996a:24). Ou seja, o computador disponibiliza à literatura novas concepções literárias com novas formas escritas e novas mediações para a mensagem. Por outro lado, se os textos literários assentam em procedimentos informáticos combinatórios, multimidiáticos ou interactivos, a mensagem também precisa da acção do próprio leitor perante “o labirinto por vezes inesgotável de percursos textuais”, e a mensagem literária será a partir daqui, inegavelmente, “obra aberta - seja na sua modalidade potencial seja na sua modalidade

interactiva” (Barbosa, 1996a:41). Isto porque na literatura gerada por computador, o computador é utilizado de forma criativa, como um manipulador de signos verbais e não apenas como simples armazenador e transmissor de informação. Segundo Rui Torres, este campo promove a “experimentação e o jogo” e é onde se tem a oportunidade de repensar o tema da textualidade e da interpretação (Torres, Poesia Experimental e Ciberliteratura).

Se os primeiros exemplos de ficção hipertextual mencionados, provenientes dos EUA, foram objectos literários produzidos através da plataforma *StorySpace* editada pela *Eastgate System Inc*⁵⁴, os exemplos da literatura gerada por computador (criada, por exemplo, a partir do Sintext) não deixam de ser um conjunto de experiências poéticas diferentes e elitistas, criados por um grupo europeu muito restrito de investigadores e escritores. Ou seja, até aos anos 90, apesar da diversidade, criatividade de estilos de escrita e alguns exemplos solitários de criação literária, o ambiente autoral e o interface utilizados nas criações literárias electrónicas eram profundamente marcados pelas características das plataformas e dispositivos desenvolvidos em laboratórios científicos e empresas especializadas.

A literatura electrónica permanecia circunscrita a um circuito reduzido de tecnologias e contextos, não havendo muito espaço para outras formas de produção literária electrónica. Com a disseminação da internet surgiram porém outros canais de distribuição e concepção e estes nichos perderam gradualmente o domínio que desfrutavam. A passagem destas comunidades localizadas e centralizadas para comunidades organizadas em rede permitiu que a viabilidade da literatura electrónica dependesse a partir daqui da capacidade de entidades, como a ELO (Electronic Literature Organization) ou a ELMCIP (Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice), que são responsáveis pela organização, sistematização e divulgação deste novo género de literatura.

A *Electronic Literature Organization* foi criada em 1999, nos Estados Unidos da América, por Scott Rettberg, Jeff Ballowe e Robert Coover após um percurso

⁵⁴ Este programa de criação hipertextual foi criado nos anos 80 por Michael Joyce, Jay David Bolter e John B. e depois concedida a licença a Mark Bernstein da pequena empresa *Eastgate Systems* (que ainda hoje divulga e desenvolve o *Storyspace* <http://www.eastgate.com/>). O software foi de tal forma determinante para o desenvolvimento do hipertexto que os trabalhos concebidos a partir daí tornaram-se conhecidos como exemplos da “escola *Storyspace*” (Hayles, 1998:6).

interessante⁵⁵ que juntou uma comunidades de investigadores, cientistas e escritores como Michael Joyce, Jay Bolter, Deena Larsen, Stuart Moulthrop, Stephanie Strickland, N. Katherine Hayles, Mark Bernstein. Actualmente, Rettberg apresenta a Elo como “uma das organizações mais activas no campo da literatura electrónica, essencial para a prática da e-lit nos Estados Unidos e para o seu reconhecimento como disciplina académica.” (Rettberg, 2012). De facto, o investigador Scott Rettberg continua a ser uma figura catalisadora de iniciativas na área da literatura electrónica como, por exemplo, na criação da base de dados ELMCIP (Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice) ou na promoção do projecto CELL (Consortium of Electronic Literature).

Este consórcio para a literatura electrónica, por exemplo, está pensado como uma rede internacional que pretende fazer a ligação das várias organizações, projectos e instituições que trabalham a literatura electrónica nas suas várias vertentes: ELO (Massachusetts), Hermeneia (Barcelona), ELMCIP (Bergen), Laboratoire Paragraphe (Paris), Arquivo Po.Ex de Literatura Experimental Portuguesa (Porto) entre outros (Figuras 01, 02, 03, 04, 05)⁵⁶. Segundo Rettberg, estas entidades têm colaborado nos últimos anos a nível internacional em projectos de literatura electrónica, na troca de informação entre bases de dados em linha, na criação de modelos bibliográficos e de arquivo para a literatura electrónica e na coordenação de datas e divulgação de eventos da área, etc., (Rettberg, 2012).

⁵⁵ Para um conhecimento mais profundo do processo de criação da ELO, história da organização, missão, perfil e objectivos para o futuro, vide artigo de Scott Rettberg disponível em www.dichtung-digital.org/2012/41/rettberg.htm.

⁵⁶ ELO (Massachusetts) disponível em <http://collection.eliterature.org>, Hermeneia (Barcelona) disponível em <http://www.hermeneia.net/>, ELMCIP (Bergen) disponível em <http://elmcip.net/>, Laboratoire Paragraphe (Paris) disponível em <http://paragraphe.info>, Arquivo Po.Ex de Literatura Experimental Portuguesa (Porto) disponível em <http://po-ex.net/>.

Figura 01: Electronic Literature Organization (ELO)



Figura 02: Hermeneia



Figura 04: Laboratoire Paragraphe



Figura 03: ELMCIP



Figura 05: Po-EX



3.3.2. Criação identitária da Elit

Presentemente, a literatura electrónica continua a ser uma forma cultural emergente e pode ser definida, segundo outra das responsáveis pela criação da Electronic Literature Organization Katherine Hayles, “por oposição à literatura impressa que foi digitalizada” como “um objecto digital de primeira geração criado no

computador e (normalmente) destinado a ser lido no computador.” (Hayles, 2008:3). A literatura electrónica não pode ser impressa ou lida em voz alta sem acabar por negar aquilo que a torna uma espécie de *nativa* do meio digital: por ter sido criada, por viver e ser experimentada nesse meio, ao traduzirmos a literatura electrónica para outros ambientes, ela vai perder todos os elementos extra-textuais que definem a sua originalidade. A literatura electrónica tira partido dos vários dispositivos audiovisuais e multimédia, programas informáticos, linguagens informáticas e formatos electrónicos para criar as mais variadas experiências literárias. Donde, o comportamento dos textos electrónicos vai proceder sempre de instruções programadas que fazem com que o texto se mova, pare, interaja com o leitor/utilizador, se altere, actue a tempo, ou inclua componentes sonoras ou visuais. Entretanto, a forma como a literatura electrónica se articula com as capacidades emergentes dos computadores e das redes em geral vai determinar a diversidade de géneros criativos que vão desde a narrativa hipertextual, ficção interactiva, literatura virtual, narrativa locativa ou poesia generativa, entre muitos outros.

Foi o desenvolvimento do computador pessoal e da Internet que estimulou este novo fenómeno textual e literário cuja denominação mais comum será literatura electrónica, ou literatura digital. Porém, existem as outras formas de referir este tipo de literatura como, por exemplo, ciberliteratura, literatura gerada por computador (LGC), literatura algorítmica, e-literatura, literatura virtual, etc. Todos estes nomes têm uma história e denotam práticas e concepções específicas, mas parciais, deste fenómeno literário, na medida em que os géneros principais deste tipo de literatura surgem não só da maneira de utilização e experimentação dos objectos literários, mas também das estruturas e especificidades do código que está por trás. Aliás, diz Hayles, não é de estranhar que alguns géneros de literatura electrónica se tenham “tornado conhecidos do público através do software que os criou e os operacionalizou” (Hayles, 2008: 4). Por exemplo, a literatura gerada por computador tem a ver com os poemas gerados por computador, os quais não têm que ser necessariamente publicados em formato electrónico.

Em 1996, Pedro Barbosa propôs o termo *ciberliteratura*, depois da *literatura gerada por computador* [LGC], para apresentar as novas formas de produzir literatura numa “atitude exploratória de novos processos comunicativos, muitas vezes multimediáticos que surgiam com a informática e que não tinham cabimento possível

nos livros (do texto virtual aos geradores informáticos). O termo ciberliteratura incluiria, segundo o autor, os géneros electrónicos dominantes: hipertexto, geradores automáticos e texto animado” (Barbosa, 1996:21). Hoje em dia, a nível internacional, e apesar da utilização simultânea de todos os outros termos, a literatura electrónica é o termo mais utilizado, sobretudo, por estar ligado à *Electronic Literature Organization* e ser, de facto, o termo mais abrangente.

Todavia, uma definição para a literatura electrónica será sempre ilusória pois o seu ponto de partida - o computador - é um instrumento de trabalho sustentado em um ambiente multimédia com elementos de escrita, cinema, vídeo, som. Consequentemente, será também difícil abarcar toda a variedade de práticas que estão incluídas na literatura electrónica. Depois de Pedro Barbosa e Katherine Hayles, mas também muitos outros autores e a própria ELO⁵⁷ terem tentado definir a potencialidade e hibridiz da literatura electrónica, parece ser claro que não existe uma definição “perfeita”, ou pelo menos, fechada ou completa. Contudo, existe consenso em pelo menos duas características: (1) a literatura electrónica explora as capacidades de uma máquina: o computador (autónomo ou em rede) e (2) a literatura electrónica destina-se a ser experimentada com a ajuda de uma máquina: o computador.

3.3.3. Da literatura e do computador

Para saber o que torna um texto “texto electrónico”, não podemos esquecer que na literatura o computador tem sido utilizado: a) como meio de produção (processamento de texto, linguagens de programação e programas autorais); b) como meio de armazenamento e distribuição (meios e redes de armazenamento digitais, como a Internet); e c) como dispositivo de leitura (monitor, colunas, rato, teclado). À partida, a história destas utilizações justifica a dificuldade de definir a literatura electrónica.

⁵⁷ “What is Electronic Literature? The term refers to works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer. Within the broad category of electronic literature are several forms and threads of practice, some of which are: Hypertext fiction and poetry, on and off the Web; Kinetic poetry presented in Flash and using other platforms; Computer art installations which ask viewers to read them or otherwise have literary aspects; Conversational characters, also known as chatterbots; Interactive fiction; Novels that take the form of emails, SMS messages, or blogs; Poems and stories that are generated by computers, either interactively or based on parameters given at the beginning; Collaborative writing projects that allow readers to contribute to the text of a work; Literary performances online that develop new ways of writing.” Disponível em <http://eliterature.org/about/>. Acedido a 30 Outubro 2010.

A utilização mais habitual do computador na criação de literatura é o processamento de texto, que *remedeia* as capacidades da máquina de escrever. Jay David Bolter e Richard Grusin elaboraram este conceito para explicar o processo de representação de um meio antigo em um meio novo, ou seja, o processamento de texto é um desenvolvimento da máquina de escrever porque permite ao escritor formatar e editar o texto no monitor antes de ser impresso (Bolter, 1999:55). Utilizar o processamento de texto para escrever um poema, por exemplo, não o torna necessariamente “electrónico”, pois este tipo de *software* é destinado originalmente a produzir cópias impressas. Enquanto tecnologia de inscrição, pode deixar marcas na literatura, por um lado, no processo de composição e, por outro, na forma que a literatura adquire, devido também à paleta variada de elementos de formatação (tipo de letra, tamanhos, opções de espaçamento, cor, a integração de elementos gráficos como fotografias, e outras opções). Um autor que utiliza o computador como tecnologia de inscrição obtém um controle notável sobre os meios de produção e pode, seguramente, fazer uso deles para potenciar a criatividade do trabalho. Pelo contrário, se o resultado pretendido é uma cópia impressa ou uma *performance* então não será exactamente literatura electrónica.

Do mesmo modo, a utilização dos meios de comunicação digital e em rede para distribuir a literatura também não a torna electrónica. Muitas publicações na rede contêm literatura original ou transcrita (que poderá estar disponível exclusivamente online pois nunca foi publicada em papel) mas que não é literatura electrónica. Escrever um poema de Fernando Pessoa numa mensagem de *email* e enviar, ou publicá-lo na página do *Facebook* não o converte em “electrónico” (apesar de estar em formato electrónico e poder ser afectado pelo meio digital envolvente de várias formas). Agora, se for possível tirar partido das capacidades informáticas do computador e adicionar um comportamento diferente ao poema, então, o objecto literário recria-se e torna-se um poema electrónico, como por exemplo, os jogos literários elaborados por Rui Torres a partir da poesia de Sophia de Mello Breyner, Clarice Lispector ou Salette Tavares⁵⁸, que só podemos descobrir através do computador.

Aqui, trata-se já do terceiro aspecto – o lugar onde a literatura electrónica pode ser lida. Sem dúvida que a literatura electrónica tira partido das capacidades oferecidas pelo computador como máquina de leitura. Por princípio, se uma história pode ser

⁵⁸ Cf. capítulo IV.

impressa, ou lida em voz alta, sem perder aspectos significativos, então, não está, de facto, dependente do computador como meio e não será, conseqüentemente, um exemplo de literatura electrónica. Surge então a pergunta necessária para este campo emergente: como se diferenciam os objectos literários electrónicos, ou seja, o que torna a literatura electrónica diferente e inovadora?

3.3.4. Da singularidade da literatura electrónica

A natureza da textualidade electrónica não é estática mas profundamente dinâmica e multimodal, na medida em que se gera um movimento contínuo de novos meios que simulam constantemente outros meios, em um contexto que não está à superfície (como o texto impresso) mas atrás daquilo que se vê. Para lá do plástico, metal ou silicone que compõem o *hardware*, o computador é uma máquina de construção e descodificação contínua de várias linguagens: o *software* que dá ao computador a sua funcionalidade. É com esse software e através dos interfaces que se dão instruções ao computador. Todo o interface de ícones, botões e aplicações funciona como metáfora, uma construção ao nível da programação, para, assim, tornar *visível e legível* o que na linguagem da máquina são números (zeros e uns) codificados (algoritmos). Segundo Anne-Marie Christin as noções de “visível” e de “legível” encontram-se muito próximas apesar de serem diferentes. A autora distingue os dois conceitos da seguinte forma:

“O «visível» remete para o modo geral e espectacular do «aparecer». É, antes de mais, uma revelação. (...) O «legível» releva, também ele, da revelação, mas de um modo singular, combinando o visível com um dado que lhe é exterior, na medida em que implica uma forma de comunicação específica: a escrita. Quer surja em sentido literal ou metafórico, o legível implica sempre «o escrito». Por isso, a revelação que propõe não é da ordem do fascínio ou sequer da surpresa, mas da reminiscência”.⁵⁹

⁵⁹Christin, Anne-Marie (2010). Legível/Visível. *Dicionário Crítico de Arte, Imagem, Linguagem e Cultura*. disponível em <http://www.artecoa.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoELinguagemLinguagem&Menu2=Legivel>. Acedido a 3 de Abril de 2012.

Ou seja, o computador funciona como uma máquina de conversão e convergência que recria o som, a imagem ou o texto a partir de um código informático que é necessário para a materialização de uma fisiologia “visível” e – talvez - “legível”. A legibilidade daquilo que é visível torna-se um problema devido exactamente à fluidez e instabilidade das diferentes linguagens que se cruzam no interior e que se exteriorizam agora no discurso hipermédia. É, sobretudo, um visível da significação que Lyotard diz estar esquecido, porque será sempre impossível apreender de um ponto de vista estritamente visual aquilo que não é nem está visível. Ou seja, enquanto se produz como proposta de questionamento dos seus próprios pressupostos, a obra surge como autêntico processo de experimentação (Lyotard, 1971: 99). Em 1991, Jay David Bolter dá conta deste tema e apresenta a seguinte definição do texto electrónico no livro “*Writing space - the computer, hypertext, and the history of writing*”:

“O texto electrónico é o primeiro texto em que os elementos de sentido, estrutura e de apresentação são essencialmente instáveis (...) Este desassossego é inerente em uma tecnologia que grava informação enquanto procura, em fracções de segundo, electrões evanescentes nas pequenas junções de silicone e metal. Toda a informação e todos os dados no mundo do computador são uma espécie de movimento controlado, e por isso a tendência natural da escrita no computador é alterar, aumentar, e por fim desaparecer.” (Bolter, 1991:31)

O texto electrónico resulta de um processo de transformação de algo estático (informação) para algo variável (interpretação). Katherine Hayles em “*Translating Media*” defende, por exemplo, que até a transformação de um documento impresso num documento digital (a digitalização, enquanto processo estável, à partida) acontece como um “acto de interpretação”, pois implica sempre escolhas de diversa natureza (Hayles, 2003:263). Quais as consequências de uma textualidade que é desmaterializada em vez de representada, dispersa em vez de unificada, processual em vez de objectual, instável em vez de durável?

Todos estes aspectos: desmaterialização e representação, dispersão, processualidade, instabilidade remetem para um conceito de *nova textualidade transmediada*. À partida, o conceito do *novo* deverá ser relativizado, porque os novos meios são normalmente caracterizados por uma síntese de inovações e, por vezes, esquece-se o facto de que, como diz Manovich, “os novos média nunca deixaram de ser

uma recodificação das vanguardas futuristas” (como o futurismo, o dadaísmo, bauhaus); ou o facto de que todos os meios foram novos uma vez: ”novos média? bem, a fotografia também foi novidade a certa altura” (Manovich, 2001).

Contudo, desde livros electrónicos (livros digitalizados) às obras hipermédia (narrativas que utilizam o hipertexto verbal e multimédia), o factor diferenciador será mais do que uma construção multimédia com vídeos, som, imagens. A diferença está também, por um lado, na intervenção obrigatória da tecnologia dos meios (como instrumentos de participação), e, por outro, na ingerência do “público” ou mesmo na participação das redes sociais (Twitter e Facebook) na construção das narrativas.

É inegável que hoje a internet é a plataforma que domina a integração de estes meios, com os quais se criam textualidades electrónicas diferentes que, por vezes, só funcionam se estiverem em rede. Todos os intervenientes permitem, de facto, uma realidade amplificada ou alternativa (jogos) que possibilita ao receptor converter-se em um espectador/actor/leitor/jogador/fã/criador. Na plataforma livro, conta-se uma história por *meio* da escrita; no cinema, a história conta-se por *meio* de imagens em movimento e por *meio* do som das vozes, do espaço e da música; a rede trouxe outros rasgos determinantes à narrativa, nomeadamente, a capacidade de integrar outras plataformas e meios correspondentes num só espaço e sobretudo uma interactividade original com capacidade de implicar uma grande variedade de níveis de participação ao internauta. No livro sobre os novos horizontes literários da literatura (electrónica), Katherine Hayles afirma:

“A multimodalidade dos trabalhos de arte digital desafiam escritores, utilizadores e críticos a unir conhecimentos diversos e tradições interpretativas para que as estratégias estéticas e possibilidades de literatura electrónica possam ser completamente entendidas. (...) De um ponto de vista crítico, os trabalhos que aparecem em simultâneo em contextos impressos e electrónicos (...) são exemplos de que quando um trabalho é feito para tirar partido das capacidades comportamentais, visuais, e/ou de som da rede, o resultado não é só uma “versão” para a internet, mas uma produção artística completamente diferente que deveria ser analisada nos seus próprios termos, com uma perspectiva crítica profundamente atenta à especificidade do meio” (Hayles, 2008:22-23).

Importa dar atenção à multimodalidade das novas formas de texto, principalmente, devido à necessidade de afastar uma análise exclusivamente linguística, em prol de uma análise semiótica; ou seja, de uma teoria que explica a própria linguagem, para uma abordagem que explique o gesto, discurso, imagem, escrita, objectos 3D, cor, música e outros elementos que agora fazem parte deste texto. Esta análise não deverá privilegiar uma abordagem linguística (nem negá-la) mas focar a importância do trabalho representativo e de desempenho desenvolvido por estes processos para alcançar um propósito interpretativo. Além disso, a partir daqui, a linguagem verbal torna-se uma entre muitas outras linguagens utilizadas para comunicar e que precisam de ser tratadas tanto semioticamente como linguisticamente: através dos algoritmos, utiliza-se uma nova linguagem que se distingue, segundo Jean-Marie Shaffer, pela capacidade de articular simultaneamente veículos semióticos tradicionais como o som, o texto e a imagem⁶⁰.

José Augusto Mourão confirma que a singularidade das ficções electrónicas deve-se ao facto de elas “mobilizarem todas as técnicas outrora distribuídas entre dispositivos ficcionais diferentes” (Mourão, 2012:37). Como se referiu anteriormente, aliás, a forma original de publicar e distribuir o hipertexto estava muito dentro do modelo literário. No entanto, a rede tem uma forma de apresentação radicalmente diferente, e as formas digitais da ficção multimodal têm sido, nos últimos anos, incorporadas nas narrativas e poesia Web de uma forma cada vez mais insistente e diferenciadora.

São vários os exemplos interessantes de textualidade multimodal que utilizam o texto, imagem e o som. Alguns dos trabalhos de Rui Torres, por exemplo, partem da compilação e tratamento de segmentos de texto que recordam textos de autores portugueses e brasileiros reconhecidos. Os poemas electrónicos de Torres (que se apresentam no capítulo seguinte) desvendam fragmentos de palavras e áudios de pranto feminino com hibridações que se encobrem ou descobrem em um formato labiríntico de possibilidades, que o leitor pode descobrir, por exemplo, com um novo olhar sobre o universo de Florbela Espanca. Quando se junta a hipermedialidade à hipertextualidade são promovidas novas formas de criação literária onde se multiplicam regimes

⁶⁰ Jean-Marie Shaffer, apud José Augusto Mourão, *Textualidade Electrónica. Literatura e Hiperficção*, Lisboa: Veja, 2010, p. 35.

intersemióticos e plurisemioticos que potenciam a heterogeneidade do texto até essa hibridez textual que descreve também Maria Augusta Babo:

“O virtual aparece, como o dispositivo, por excelência, capaz de acolher múltiplas hibridações. Mas, mais particularmente, o hipermedia potencia essa textura híbrida. Imagem, texto e som entrelaçam-se com um estatuto a que poderíamos chamar pos-operático. Deve-se à tecnologia informática a capacidade de incorporação de regimes não textuais em regimes textuais, articulando sistemas gráficos, imagéticos e sonoros, numa intersemioticidade não hierarquizada. Daí que os produtos hipermedia manifestem uma criatividade que é, antes de mais, consequência dessa intersemioticidade que os compõe. Do ponto de vista estritamente narrativo, o virtual permite ainda a hibridação de mundos ficcionais, factuais, reais e virtuais, num sistema onde se esbatem as fronteiras entre as diversas formas, como explica Noël Nel (2001), e onde a hipertextualização permite uma amálgama de fragmentos, em que o percurso de leitura é que vem determinar a passagem da associação à sequencialidade” (Babo, 2005a:201).

Deste modo, a natureza miscigenada da textualidade electrónica obriga a repensar como se articula a recepção do texto e da imagem, do som, do corpo e do movimento, que devido à sua fluidez, dificilmente podemos encapsular em determinado conceito uniforme de leitura. Ora, de que forma se pode, então, pensar a leitura quando se é confrontado com a indeterminação e o movimento, com os textos em permanente construção? Na verdade, o conceito de texto-tecido personifica o significado latino original do termo: “textus” como “urdidura”, “encadeamento” ou “entrelaçamento” de vários planos de expressão e conteúdo. Aguiar e Silva lembra como o semioticista Louis Hjelmslev ilustra essa “*entidade bifacial* com uma perspectiva para o “exterior”, para a substância de expressão, e para o “interior”, para a substância do conteúdo, e uma *unidade* constituída pela forma do conteúdo e pela forma da expressão” (Silva, 1997:84). Ou seja, hoje mais do que nunca, o questionamento de Hjelmslev serve para ilustrar a complexidade do sistema textual que a electrónica traz agora, muitas vezes, à superfície.

Estes novos textos são o resultado da construção de um código que, em estado latente ou virtual, permite diferentes vias de sentido, ou seja, múltiplas possibilidades

operacionalizadas com a leitura. Sabemos que uma obra só pode ser obra aberta, segundo Umberto Eco, no momento da interpretação. Aqui, porém, a abertura é anterior à percepção, pois encontra-se ao nível do objecto literário, no momento em que ele possibilita a abertura a essa interpretação, quando inscreve as potencialidades das virtualizações combinatórias que obrigam a seleccionar caminhos perante rotas de navegação e de sentido diferentes. É assim que se torna pertinente pensar a leitura dentro do âmbito de uma comunicação literária em que as questões relacionadas com os aparatos técnicos circulam na confecção singular desta literatura electrónica e da sua percepção.

CAPÍTULO IV

CAPÍTULO IV: PROPOSTAS DE LEITURA DE TEXTUALIDADES ELECTRÓNICAS

4.1. Ficção Interactiva De Alice Inanimada

4.1.1. A Projecção de *Inanimate Alice*

4.1.2. Alice na Escola

4.1.3. Alice em *Staccato*

4.1.4. Uma Alice Digital

4.1.5. Alice Multimédia e Interactiva

4.2. Sentidos E Desvios Da Poesia Generativa

4.2.1. Brincar com as Palavras

4.2.2. Os Mares de Sophia

4.2.3. “Amor – Mundo”

4.3. A Vida Nas Histórias Digitais

4.3.1. Uma Biblioteca De Livros Digitais

4.3.2. Partilhas e Colaborações No Espaço (do) Livro

4.3.3. Textos Para Nativos Digitais

4.3.4. Dos Livros Que Ganham Vida

CAPÍTULO IV: PROPOSTAS DE LEITURA DE TEXTUALIDADES ELECTRÓNICAS

A alteração das formas de narrativa tem sido uma constante ao longo dos séculos, desde os hieróglifos ancestrais e folclores orais até à invenção da imprensa e às tendências de narrativa modernas inspiradas nos dispositivos de leitura digital, como o *Kindle* da Amazon, o *iPad* da Apple ou mesmo o computador. Contudo, a própria história não será assim tão diferente se, em vez do virar de uma página de um livro, estes novos instrumentos só oferecerem ecrãs tácteis e funções como clicar para subir e baixar o texto. Quando, por outro lado, a narrativa se afasta da rigidez da escritura imóvel e passa a tirar partido da capacidade de variabilidade dos meios, então aqui a experiência é outra e outra a sua leitura.

A apresentação de três exemplos da nova estética do texto digital neste capítulo tem como objectivo ilustrar as especificidades da leitura de uma obra literária electrónica. Aqui a teoria crítica contemporânea não estará no centro da discussão, mas servirá como instrumento para a interpretação crítica da própria obra. Não quer isto dizer que não se discuta um elemento específico como característica de um género, ou se tente evitar entender o próprio género como uma forma significativa da cultura contemporânea. Contudo, essa leitura crítica pretende passar por uma análise interpretativa, levantar questões e fazer sugestões obrigatórias sobre certas interdependências entre o artefacto e a situação cultural mais vasta.

É nesta perspectiva que as questões principais a ser tratadas serão sobre o modo de leitura, os aspectos centrais da textualidade electrónica e a perspectiva hermenêutica nos recursos digitais utilizados. Não se pretende fazer uma classificação ou exploração exaustiva destas novas formas de textualidade electrónica ou do discurso de um género, ainda em desenvolvimento. Interessa aqui apresentar três modalidades de criação literária electrónica como ilustrações diferentes da forma como o meio digital problematiza o sentido da escrita e da leitura com base na hiperligação, hipermédia, colaboração e partilha.

Assim, para exemplificar o modo como os computadores modificam e ampliam a experiência literária, propomos três exemplos diferentes de criação literária no meio digital: em primeiro lugar, a hiperficção *Innanimate Alice* de Kate Pullinger; em

segundo lugar, a poesia dos textos combinatórios e animados gerados por computador de Rui Torres; e em terceiro lugar, os textos animados, interactivos e multimédia apresentados pela equipa de Carlos Correia na Biblioteca de Livros Digitais.

4.1. Ficção Interactiva De Alice Inanimada



in <http://www.inanimatealice.com/>

4.1. Ficção Interactiva De Alice Inanimada

Inanimate Alice (IA) é uma narrativa multimédia e interactiva que conta a história de Alice - uma designer de jogos, através da animação, vídeo e som. O trabalho resulta da colaboração entre a escrita de Kate Pullinger, a arte digital de Chris Joseph e a produção de Ian Harper. IA é apresentada como uma proposta de “Digital Novel” [*Romance Digital*] - (figura 1) sugerindo claramente uma proposta diferente de leitura para um público mais jovem. Este romance é contado em prosa mas de uma forma cinematográfica e multimédia, reinventando o género em um meio digital, particularmente, apelativo para uma geração moderna. Esta será a geração que melhor se identifica com Alice e que estará, de facto, a ler ou interessada em ler uma ficção electrónica.



Figura 1: Inanimate Alice (Homepage)

Muitos elementos desta série de aventuras têm origem na cultura moderna e digital (o jogo, o design interactivo, a internet, a composição musical electrónica), mas os criadores de IA reconhecem que o seu objectivo seria imitar e, simultaneamente, construir uma nova experiência de leitura de um livro. No ano de lançamento de IA, em entrevista ao jornal americano *Star Tribune*, Kate Pullinger afirma que o seu trabalho “incorpora texto, som e imagem, mas de certa forma também contém uma relação muito próxima com a leitura de um livro”. Confessa ainda estar “muito interessada em criar uma história em que as pessoas queiram fazer algo parecido com o folhear de uma página” (Pullinger, 2008).

A palavra, o som e a imagem são, de facto, incorporados e articulados nesta narrativa, existindo, todavia, alguns aspectos que aproximam este trabalho da leitura de um livro, tais como a própria narração, a densidade da personagem, o ambiente, o tempo e o espaço. Porém, Pullinger não deixa de salientar que “Alice é uma tentativa de esculpir um espaço para uma leitura especificamente em linha, no seio de um ruidoso mundo mediático” (Pullinger, 2008). Este esforço em “esculpir um espaço para uma leitura especificamente em linha” resulta em um trabalho multidisciplinar de produção e conceptualização que acaba por influenciar o próprio sentido da obra.

4.1.1 A Projecção *De Inanimate Alice*

Desde 2005, IA tem sido explorada com sucesso a vários níveis como trabalho de ficção digital: desde a nível cultural⁶¹, exibido como peça de arte digital em vários países, galardoado em alguns festivais de cinema⁶², integrado na I e II Colecção de Literatura Electrónica (Electronic Literature Collection)⁶³, e desenvolvido como instrumento pedagógico com muito sucesso a nível internacional (com o projecto *Teach with Alice*⁶⁴).

É um projecto ambicioso, complexo e transversal que se encontra traduzido em várias línguas⁶⁵ e disponibiliza ao leitor uma experiência de leitura diferente: uma história que consegue ser, não só, uma narrativa digital (criada no meio digital e para aí ser lida); uma narrativa interactiva (onde o leitor é participante na própria narrativa); uma narrativa multimédia (onde se faz uso de fotografia, vídeo, efeitos, música, som, texto, jogo); um romance (com a história complexa de uma personagem para ser lida em rede); uma novela (constituída por uma série de episódios, que se vão complexificando à medida que a personagem principal se vai tornando mais velha); mas também, um instrumento didáctico que tem sido aplicado desde o principio no meio escolar e onde

⁶¹European Year of Intercultural Dialogue 2008, <http://www.interculturaldialogue2008.eu> [English, Spanish, French, Italian and German versions of Inanimate Alice, episodes 1-3]

⁶² IBM Prize for New Media, 20th Stuttgarter Filmwinter, Estugarda, Alemanha [Inanimate Alice, Episode 1: China]; 2008 CULTURAS Intercultural Dialogue Awards, Madrid, Espanha [Alicia Inanimada, Episodio 1: China];

⁶³http://collection.eliterature.org/1/works/pullinger_babel__inanimate_alice_episode_1_china.html;
http://collection.eliterature.org/2/works/pullinger_inanimatealice4.html

⁶⁴Best Web Site for Teaching and Learning 2012 / AASL (American Association of School Libraries) <http://www.inanimatealice.edu.au/teach.html>. IA é um projecto utilizado nas escolas de mais de 80 países, nomeadamente Austrália, Inglaterra, Canadá, Nova Zelândia. Esta faceta pedagógica e didáctica de Alice é interessante, pois o sucesso que tem tido prova a importância de experiências com estas características.

⁶⁵ *Inanimate Alice* foi escrito originalmente em inglês e, neste momento, tem já os 3 primeiros episódios traduzidos em francês, italiano, alemão e espanhol.

os alunos podem participar activamente, construindo novas histórias adaptadas aos seus países (figura 2).



Figura 2: Alice's School Report

4.1.2. Alice na Escola

“Alice’s School Report” (figura 2) é um exemplo do trabalho desenvolvido na Austrália onde, como parte do projecto educativo e transversal de IA – *Teach with Alice*,⁶⁶ os alunos mostram como imaginam novas aventuras para Alice e Brad. Jessica Laccetti, investigadora e professora de *New Media*, na Universidade de Alberta, afirma:

“Numa altura em que os nossos alunos são obrigados a ser transliterados e a adaptar-se a ambientes multimodais do mundo online, as narrativas dos novos meios como *Inanimate Alice* constituem material pedagógico primordial”(Laccetti, 2011:6).

Com IA, os alunos são convidados a ler, mas também a colaborar na produção da obra, podendo desenvolver exercícios de escrita criativa nas suas aulas e criar novas aventuras para os protagonistas da ficção digital com fotografia, som, jogos, desenho, etc (figura 3).



⁶⁶ Disponível em <http://inanimatealice.com/teach.html>

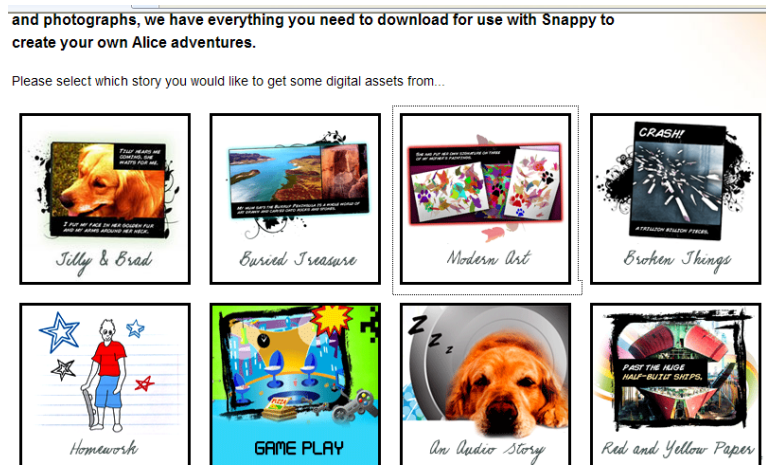


Figura 3: Inanimate Alice in Australia (Digital assets. Modern art)

De acordo com o próprio blog de Kate Pullinger, “os alunos já conseguiram levar as histórias de Alice para além do que existe *online*: inventaram a personalidade de Alice até ser adulta, conceberam um negócio para Alice com o respectivo equipamento tecnológico que ela própria construiu para o seu amigo Brad. Conseguiram ir ainda mais longe e chegaram a criar um programa de televisão com Alice como anfitrião. Gravaram o programa com a entrevista, transmitiram-no e disponibilizaram o guião online”.⁶⁷

Os leitores mais jovens que cresceram em sociedades onde concorrem diariamente vários meios de comunicação reconhecem, facilmente, neste espaço de leitura as linguagens dos jogos electrónicos, cinema, televisão, computadores, dispositivos portáteis ou Internet. É compreensível a razão pela qual este tipo de literatura para crianças integra várias linguagens e meios, numa tentativa de reconfigurar os géneros tradicionais. O facto de IA tirar partido das potencialidades dos novos meios mas também de técnicas narrativas tradicionais na construção de uma ficção digital multimodal justifica-se quando se procura cativar um público leitor para quem os processos de escrita, baseados há séculos no impresso, podem parecer até estranhos ou mesmo muito artificiais.

No caso de Alice, cada passo da história é contado através da articulação de vários tipos de linguagens, contribuindo para uma experiência de leitura multimodal e a partilha de uma vida profundamente emocionante. Por si só, este poderá ser um

⁶⁷ <http://www.katepullinger.com/blog/category/inanimate-alice/>

princípio interessante para cativar uma geração rodeada pela Internet e meios audiovisuais e multimédia, que estranha quem, ao contrário de si, pode sobreviver sem tecnologia, como demonstra a estranheza e o descontentamento de Alice:

“Miro el teléfono, pero no sonorá, ambos se niegan a llevar teléfonos ahora, es realmente molesto.”

Inanimate Alice, Episode 2: Italia (Puzzle)

4.1.3. Alice em *Staccato*

De facto, é inegável não só o sucesso do audiovisual e multimédia no universo (também) infantil como os efeitos desta circunstância actual. Segundo o neurocientista americano Gary Small, por exemplo, a utilização intensa nos últimos anos de toda a parafernália tecnológica tem transformado o perfil do cérebro humano. O investigador tem demonstrado com os seus estudos que se desenvolveram alterações significativas nos circuitos cerebrais dos indivíduos. Aqueles que estão habitualmente em contacto com dispositivos digitais tornam-se incapazes de manter níveis de atenção muito prolongados, mas ficam muito mais receptivos a estímulos fortes e contínuos (Small, 2008). Em 2009, num artigo sobre os efeitos da tecnologia no comportamento do indivíduo, o investigador afirma:

“Se estamos a ver televisão, a brincar com um videojogo, ou simplesmente a fazer pesquisa em linha sobre um filme antigo, o nosso cérebro e outros órgãos reagem automaticamente às contínuas alterações do monitor, *staccato* de estímulos: o batimento cardíaco baixa, os vasos sanguíneos do cérebro dilatam e a circulação sanguínea afasta-se dos músculos mais importantes. Enquanto continuamos a olhar para o ecrã, esta reacção física ajuda o nosso cérebro a concentrar-se nos estímulos mentais que chegam, e a corrente constante de estímulos visuais obrigam as nossas respostas de orientação a um trabalho intensivo.” (Small, 2009)⁶⁸

⁶⁸Small, Gary (2009). “Techno Addicts”, disponível em <http://www.psychologytoday.com/blog/brain-bootcamp/200907/techno-addicts>. Acedido a 7 Junho de 2011.

Interessa aqui, particularmente, o conceito de *staccato* porque resume o modo de orquestração de todo o trabalho em *Inanimate Alice*.

Proveniente da área da música, o *staccato* corresponde a um som produzido de forma breve mas forte, que se distingue perfeitamente dos outros sons⁶⁹. Ora, exactamente como cada fragmento de IA, em que todo o texto é sempre apresentado em pequenos blocos que se sucedem isoladamente e aos quais se pode regressar sempre que o leitor entenda. A história publicada na Internet molda-se, assim, à rapidez e efemeridade do meio e, através de um formato episódico, IA utiliza uma estratégia narrativa com acontecimentos breves e emocionantes para provocar impacto no momento da apresentação e, também assim, corresponder ao interesse e perfil do novo leitor digital.

Entretanto, é importante notar que este formato é também perceptível para outras escolhas de IA, na medida em que existe uma identificação clara com certas idiosincrasias dos tempos modernos. Em resposta às questões colocadas sobre a concepção de IA, por exemplo, o produtor Ian Harper explica a razão para a escolha daquele som electrónico e estático que se ouve a cada episódio. O trabalho de sonoplastia resulta de um trabalho cuidadoso com um dispositivo electrónico (*Electrosmog Detector*) que permite captar as ondas sonoras dos dispositivos sem fios (telemóveis, telefones sem fios, equipamentos bluetooth, *wi-fi*) e transformá-los em áudio. O produtor esclarece que o som captado e utilizado em IA realça a intensidade do barulho real que nos envolve e dos perigos que daí podem advir:

“O que ouvimos são sons genuínos, sem qualquer edição, do mundo sem fios. O mundo em que vivemos. Este mundo que cresce cada vez mais intenso. Até ao dia em que terá efeitos na saúde e no bem-estar no futuro” (Harper, 2009).

Para além desta proximidade de *Inanimate Alice* com o mundo real, existe a utilização de muitos efeitos visuais e sonoros que atraem o leitor e amplificam a capacidade dos diferentes elementos e momentos da história: a música electrónica que oferece o ambiente propício nas cenas de acção, mas também o bater do coração, o som

⁶⁹ O dicionário de termos e expressões musicais da Meloteca (sítio de música e outras artes) apresenta a seguinte definição. “Staccato (ital.): a execução de uma música em que cada nota aparece bem destacada da nota seguinte.” Disponível em <http://www.meloteca.com/dicionario-musica.htm#s>. Acedido a 24 Maio de 2012.

do respirar e as vozes (sem que se perceba, de facto, o que se diz), tudo apoia as circunstâncias das várias cenas de *suspense*.

O facto de os vários episódios de IA não serem apresentados todos de uma vez é não só intencional como vantajoso, na medida em que desta forma se alimenta a expectativa sobre a evolução da história, da protagonista e do próprio desenvolvimento dos jogos electrónicos concebidos por Alice. Esta estrutura e os temas dos episódios são semelhantes e comparáveis a uma colecção de livros para adolescentes, com novas personagens, novos espaços, novas datas e novas aventuras.

Todavia, a narrativa de IA torna-se gradualmente mais imersiva e adequada ao público leitor digital na medida em que existe uma preocupação clara em relação à própria experiência de leitura da obra. A informação sobre o tempo de leitura necessário para ler (que aumenta de cinco minutos no primeiro episódio, para trinta minutos no quarto) pode ser considerada uma tentativa de pedagogia da leitura, em que a informação facultada deixa claro que os períodos de atenção dos leitores devem aumentar progressivamente neste (no) espaço multimédia.

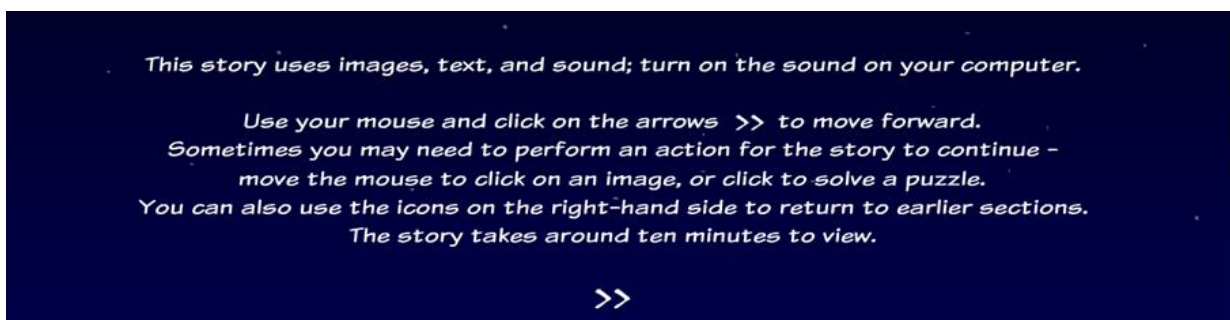


Figura 4: Inanimate Alice, Episódio 2. Itália

O tema da atenção e a preocupação relativamente às mudanças dos perfis dos leitores em linha é uma das questões levantadas por Katherine Hayle a propósito dos trabalhos de literatura electrónica:

“Os efeitos da hiper atenção têm sido sentidos nos trabalhos literários (...). Com múltiplas correntes de informação, estímulos que se alteram constantemente e a sugestão de uma utilização intuitiva da operação algorítmica, estes trabalhos necessitam simultaneamente da concentração e da hiper atenção enquanto parte do processo de transformação do significado da leitura. A demografia irregular da

concentração e da hiper atenção criaram um ambiente em que os vários meios de comunicação competem e colaboram não só em termos de design, estilo e conteúdo temático, mas também em termos de preferências de leitura e modos de participação (Hayles, 2008: 118)⁷⁰.

Todos os elementos que compõem IA, desde a banda sonora, animação e a necessidade crescente da interação do leitor, contribuem para a dinâmica da história e para se poder acompanhar o próprio envelhecimento de Alice. Desta forma, o tempo necessário para o lançamento de cada episódio é tão relevante para a narrativa como a própria animação e as imagens. A decisão de apresentar a obra em episódios deixa de ser simplesmente uma forma de contar a história, mas serve um propósito funcional em si mesmo.

A experiência de IA tem também muitos paralelos com as séries televisivas, pois enquanto os acontecimentos mudam, as personagens mantêm-se. A cada episódio, Alice é confrontada com um conflito: perde o pai ou não sabe dele nem da mãe, assiste a violentas discussões ou esconde-se no armário, corre perigo de vida em cima de escadas, perde-se nos escombros de uns armazéns no meio de Londres, etc. A história volta, por vezes, atrás para explicar como Alice chega àquela situação, o que recorda a técnica da analepse, ou flashback, utilizada nos enredos de muitos romances ou séries televisivas. Ou seja, a estrutura narrativa de IA apresenta também várias semelhanças com narrativas pré-multimédia ou interactivas.

A falta de informação para explicar como é que Alice vai de uma zona remota da China, para os Alpes italianos ou para as ruas de Moscovo faz com que a ligação entre os episódios seja alcançada pelas partes consideradas cruciais na vida de Alice. A história funciona como se estivéssemos perante momentos diferentes de uma série de televisão, onde sabemos que a personagem principal está condicionada a determinada situação desde a última vez que a vimos, contudo as mudanças são sempre reveladas em *staccato* de forma brusca e arrebatadora ao longo dos episódios.

⁷⁰ “The effects of hyper attention are already being felt in literary works (...). With multiple data streams, constantly changing stimuli, and evocation of an intuitive grasp of algorithm operation, these works appeal simultaneously to deep attention and hyper attention as part of the process transforming what it means to read. The uneven demographics of deep attention and hyper attention have created an environment in which various media compete and cooperate not only in terms of design, style, and thematic content, but also in terms of reader preferences and styles of engagement (Hayles, 2008: 118).

Apesar de se poder ver cada episódio de IA de uma vez, o ritmo de leitura depende totalmente da vontade do leitor, na medida em que a história só avança se clicarmos no ícone », ou porque é dada a oportunidade de continuar a ler ou jogar. Tal como em uma paragem de leitura de um livro, nos intervalos dos filmes, ou séries de televisão hoje em dia, podemos fazer uma pausa na leitura de IA para jogar um jogo de “Matrioska”, por exemplo. Contudo, ao contrário do livro, do filme ou da série de televisão, a interrupção não afasta o leitor porque o jogo faz parte da história, a diversão está integrada no mesmo contexto da leitura. Assim, a convergência dos meios deixa nas mãos do leitor, desta forma mais facilmente, a escolha da diversão ou da animação de Alice.

É evidente, porém, que a linha de leitura desta obra é decidida pelo leitor perante as possibilidades deixadas em aberto pelos autores: seja ao seguir em frente com a leitura clicando no sinal »; seja ao seleccionar uma das secções que estão elencadas por ordem na margem direita (que possibilita visitar qualquer cena) (figura 5); seja se quisermos fazer uma leitura acompanhada pelo som ou, pelo contrário, em silêncio.



Figura 5: Inanimate Alice, Episode 1 (China)

No entanto, ao longo das quatro histórias, as escolhas que são feitas pelo utilizador não determinam aquilo que, de facto, acontece no mundo da ficção mas aquilo que o utilizador pode ver (e compreender). Ou seja, quando se opta por um ângulo de visão dos acontecimentos, por exemplo, no episódio 4, segmento “What happened”, o leitor é transportado para um espaço diferente e pode aceder a quatro

lugares possíveis/ paralelos já pré-determinados: a extremidade das escadas, os amigos a desviarem-se, o abandono e regresso dos amigos, e os destroços das escadas onde Alice se segura para não cair (figura 6).

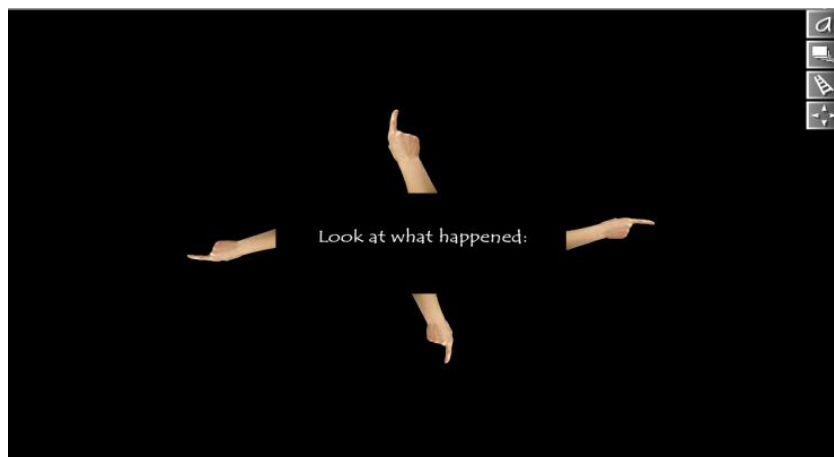


Figura 6: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown (What happened)

Claro que se acabar por seguir os quatro ângulos disponíveis, a leitura ficará mais completa e o leitor poderá perceber melhor o que está a acontecer a Alice. Contudo, quando as opções oferecidas têm a ver simplesmente com um ângulo de visão diferente ou ponto de vista da personagem, as alternativas poderão não ser “alternativas ontológicas genuínas”, como defende Marie-Laure Ryan. De acordo com a autora, independentemente da perspectiva escolhida, o percurso de algumas ficções digitais continua a ser determinado pelo autor e não pelo leitor, ao contrário do que é assumido *a priori* como característica intrínseca à literatura electrónica (Ryan, 2001:276). Agora, o que acontece nesta ficção digital, pelo menos, é a construção de uma história cujo trajecto está, de facto, dependente da ligação estabelecida entre leitor e texto: uma ligação muito real e física a partir do momento em que ao participar na história o leitor se afasta do mundo real quando se senta em frente ao computador e se liga corporalmente e cognitivamente à máquina.

Ora, a leitura desta ficção digital obriga a uma “incorporação dupla”, na medida em que precisa da interacção com a máquina (hardware e software) e de uma reincorporação com o domínio virtual, enquanto função de um leitor implícito. Ao experimentar a aventura de Alice, o leitor passa a fazer parte dela e inicia um circuito contínuo de resposta ao estímulo que torna o computador e o texto também seus. Daí que Astrid Ensslin afirme que na ficção digital existe um “circuito contínuo cibernético”

no qual o leitor e o texto se alimentam reciprocamente e através do qual se constrói um percurso muitas vezes errante da história (Esslin 2009, 2010a/b).

A questão dos vários contrastes apresentados em todos os episódios é aqui relevante para o desenrolar e para o tema da história de Alice: o tempo passa, a idade muda, a competência cresce e os lugares alteram-se a cada episódio. É interessante notar a identificação entre o tempo da história e o tempo de leitura, na medida em que ambos evoluem paralelamente. Cada momento da evolução da história ilustra-se a si próprio através do mundo criado e da própria maturidade da personagem: elementos que poderiam ser relatados unicamente pela escrita, mas que aqui são “animados” pelo exercício multimédia. Ora, nesta experiência de leitura somos leitores-utilizadores-espectadores-ouvintes enquanto parceiros de Alice e do amigo Brad, mas também participantes da própria aventura da protagonista.

A cada episódio tudo é diferente e à medida que avançamos é revelado um pouco mais sobre Alice, o que funciona como elo de ligação entre os vários elementos desta ficção. A maturação da personagem é acompanhada pela complexidade oferecida a todos os elementos de cada história: no início, Alice começa por ser uma criança de oito anos que sofre com a ausência dos pais, para crescer e se tornar uma rapariga que procura a sua própria independência. O amigo Brad, por exemplo, diminui a importância que tem na vida de Alice porque, à medida que a menina cresce, assiste-se ao crescente interesse pelos amigos, à identificação com as suas histórias pessoais e procurando já relações fora do núcleo familiar (figura 7).



Figura 7: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown (Hometown)

Toda a história é contada de uma forma cronologicamente ordenada a partir de um único ponto de vista e a uma voz: a de Alice. O tom dos primeiros dois episódios acusa a ingenuidade da tenra idade da protagonista: o texto é simples e, por vezes, até alheado daquilo que se passa à sua volta, tal e qual como uma criança de oito anos. Enquanto a mãe de Alice conduz espavorida e desorientada pela noite, Alice parece satisfeita em jogar com o seu jogo e, depois, aborrecida porque a mãe a proíbe de continuar a jogar, devido ao barulho irritante do jogo electrónico. Já no episódio “Hometown”, no momento em que o andaime se parte, os catorze anos de Alice levam-na a concluir que não tomou a decisão certa e que pode até “morrer”! Temos aqui denunciada a imaturidade característica de uma menina de oito anos perante o perigo e o exagero normal de uma menina de catorze ao não perceber que esta não é uma situação de vida e morte.

Tal como a própria Alice cresce e começa a entender as circunstâncias da vida que a rodeia, a princípio as imagens e os sons são confusos e pouco nítidos: as imagens surgem muito pixelizadas e a música muitas vezes demasiado alta constituindo indícios da própria ingenuidade e desalinho mental dos oito anos de Alice. À medida que a menina cresce as imagens tornam-se mais claras, a música mais melodiosa, e tornam-se claros os pormenores da vida de Alice e os motivos das viagens e dos conflitos.

4.1.4. Uma Alice Digital

Nos quatro episódios disponíveis de *Inanimate Alice* (dos dez previstos) assiste-se ao crescimento de Alice - uma menina que, devido à profissão do pai na indústria petrolífera, passa pela experiência de viver em várias cidades do mundo. A história inicia-se numa zona remota da China, passa pelos desertos da Arábia Saudita, os Alpes italianos, um apartamento em Moscovo, e vai até uma pequena cidade do interior de Inglaterra, no quarto episódio. Apesar da situação de Alice poder ser atípica (por viver em várias partes do mundo e por ser educada em casa pela sua mãe pintora) ela não deixa de ser uma menina como tantas outras, a viver num mundo globalizado e profundamente dependente dos meios electrónicos. Cada episódio mostra uma aventura completa da protagonista Alice, que acaba por se tornar uma especialista em design e animação de jogos electrónicos.



Figura 8: Inanimate Alice, Episode 1:China (GPS)

No primeiro episódio começamos por ouvir um som estridente e contínuo, como se fosse um rádio não sintonizado (figura 8). Este indício sonoro funciona de uma forma envolvente para o início de uma série de aventuras em que a protagonista vive perdida e assustada. Quer os indícios sonoros quer visuais estão sempre presentes e evoluem nos quatro episódios para ajudar a contar a história de uma menina, a quem nunca vemos a cara nem ouvimos a voz, mas que está sempre acompanhada deste som electrónico, que se torna cada vez mais intenso. Nunca ouvimos a voz de Alice, nem de nenhuma das personagens em IA, à excepção de Brad – o seu único amigo imaginário e virtual. A experiência de vida de Alice, muito ligada aos meios electrónicos, levam-na a criar Brad (seu único amigo até aos 14 anos) que vive dentro do *baxi* (figura 9).



Figura 9: Inanimate Alice, Episode 1:China (Allumer Console)

O *baxi* é um jogo electrónico que Alice leva para todo o lado e que lhe permite tirar fotografias, fazer vídeos, jogar, telefonar, aceder à Internet, etc. O *baxi* é, de uma forma simbólica, uma parte de Alice, pois possui parte da sua memória e da sua

identidade. Aliás, o *baxi* é também o fio condutor da própria narrativa, porque, por vezes, a história só continua se interagirmos com ele. Este dispositivo electrónico é a versão ficcionada de um qualquer dispositivo electrónico actual, onde convergem todos os meios de comunicação e que pode funcionar como diário, bloco de notas, ou mesmo um jornal do século XXI: é o espaço onde Alice descreve os acontecimentos, pinta, desenha, faz rascunhos ou se informa, de uma forma multimodal de escrita compatível (e não) com as tecnologias baseadas no papel. Ora, não será de estranhar que Alice seja muito cuidadosa com o seu engenho: é uma parte integrante da sua identidade.

Tal como a maioria das crianças e dos jovens de hoje, a relação com os seus dispositivos electrónicos (quer sejam os jogos ou o telemóvel) é íntima e muito forte, pois é quase exclusivamente com eles, ou através deles, que a sua vida é vivida. Até certa altura, os momentos partilhados com o *baxi* serão os únicos em que Alice, de facto, se sente confortável. Ora, todo o discurso de Alice referente a essa altura dá prova de uma Alice mais espectadora do que protagonista na narrativa da sua família e da sua própria vida (figura 10).



“We keep driving, and it gets darker and darker, and the jeep’s headlamps don’t make any difference at all.

I wish I could turn on my player and look at the drawing of Bard I made earlier, but I’m not allowed.”

Figura 10: Inanimate Alice, Episode 1:China (To do list)

É desta forma que só à medida que o tempo passa vamos conhecendo uma Alice cada vez mais adulta, independente e com mais poder de decisão perante as suas experiências. Quando, no início, Alice é uma menina de oito anos, que vive numa zona remota da China e cujo pai está ausente porque a sua profissão é “procurar petróleo”, a acção começa com o desespero da espera deste pai, que demora a chegar. As imagens apressadas e frenéticas, o texto curto e inquieto assistido por sons orientais reflectem as ansiedades das personagens, principalmente, quando são interrompidos pela insistência da música electrónica, que consegue reproduzir uma reacção profunda: alguém está em perigo. E este quadro repete-se. No segundo episódio, os pais não estão presentes e

Alice encontra-se no meio dos Alpes sozinha, numa noite em que começa a nevar e todos os elementos multimédia espelham a aflição. No terceiro, as brigas e as discussões acontecem lá fora com Alice escondida no armário, envolta num jogo de sombras, presenças e ausências, discussões imperceptíveis e silêncios assustadores. No quarto episódio, o perigo iminente aflige Alice, que se perde na complexidade do labirinto citadino e quase morre.

Cada episódio mantém o mesmo formato (um país diferente com um novo problema que se resolve) e a característica das narrativas em série, em que acompanhamos o crescimento da personagem, com grande enfoque nas suas mudanças - aqui realçado através de todos os elementos da narrativa: texto verbal, imagens, animação e som. É interessante notar que apesar de nunca vermos ou ouvirmos Alice, a sua presença é sempre intensa, pois temos constantemente a representação de tudo o que faz, diz, vê, ouve ou sente na concretização de todos os elementos audiovisuais e multimédia.

Convém salientar ainda o facto de que em nenhum episódio existe muito texto verbal. Pelo contrário, o texto narrativo baseia-se sobretudo nessa actividade audiovisual e multimédia que reproduz toda a experiência e sentimentos de Alice. Desta forma, o leitor é levado a ler a história de uma forma muito sensível e criativa, recorrendo à sua capacidade imaginativa e interpretativa. Logo, mais do que uma personagem participante na história, Alice potencia um processo de identificação com o leitor. Tal como ela, o leitor actual também vive um mundo moderno e fascinante, mas simultaneamente perigoso.

As experiências de Alice em lugares tão diferentes como a China, Itália, Rússia ou Inglaterra dão eco da mobilidade da sociedade contemporânea e são exemplo de como espaços tão longínquos e tão diferentes podem ser tão iguais para as dinâmicas das famílias no universo de uma criança:

“And I hear them, I hear my parents talking, my mother’s laughter sparkles through the snow to me. I can hear my father’s voice like a blast of warmth from a blow heater.”

Episode 2: Italia (Fall)

“And when he comes home he and Ming argue late at night. They’ve never argued before but now it’s their hobby.”

Episode 3: Russia (Ming and John)

As várias histórias de Inanimate Alice acabam por se resolver, mas fica sempre no ar a sensação de que algo maior está a acontecer e ainda por resolver. Ou seja, o tema central desta ficção ultrapassa a experiência pessoal de Alice, no sentido em que a narrativa maior acaba por ironizar a própria relação do homem com o mundo digital. Num dos momentos mais dramáticos do episódio 3, por exemplo, após discussões e gritos assustadores, Alice e os seus pais estão a tentar fugir de Moscovo quando são obrigados a parar num posto de controlo. No meio de um momento muito tenso, em que John e Ming são retirados do carro porque Alice se recusa a ceder o seu *baxi* ao guarda que a ameaça, após um silêncio ensurdecedor que envolve a menina sozinha no carro, é apresentado o seguinte segmento de texto:

“The Guard points at my player again.

‘Give it to me,’ he says.

Then I have an idea -

I’ll show him how many dolls I’ve collected.

He stares at the screen for a long moment.

Then the Guard smiles, and laughs,

And lowers his gun, and waves us on our way.”

Episode 3: Russia (Mine. Count)

A carga dramática deste incidente demonstra uma ironia inteligente: se por um lado a fuga dos pais de Alice é consequência de algo aparentemente grave, mas que não conseguimos entender (porque Alice também não entende); a paragem obrigatória neste local, que podia ser sinal de fim da linha para a família, acaba por resultar num momento engraçado cuja ironia é importante a vários níveis. O interesse do guarda pelo *baxi* de Alice e a sua gargalhada quando vê que é um simples jogo de matrioska ilustra, por um lado, o fascínio que pode ter a electrónica, realça a posição (desconhecedora e

inocente) da autoridade perante as potencialidades do dispositivo, mas também dramatiza as incertezas relativamente à relação do homem com o digital.

A partir do momento em que uma criança com um jogo electrónico consegue alterar o destino de uma família em determinadas circunstâncias, pode questionar-se se o digital poderá também ter a força que a escrita teve a certa altura. Ou seja, se a escrita foi o instrumento utilizado pelo homem no progresso das civilizações, também para distinguir o lugar do Eu (enquanto voz lírica, por exemplo) de todas as vozes anónimas e colectivas das culturas orais, qual será agora o lugar do Eu perante as culturas digitais e pós-modernas?

4.1.5. Alice Multimédia e Interactiva

O ambiente de simulação de funções de IA lembra um qualquer jogo de computador. É um trabalho escrito originalmente no computador e para ser lido no computador, portanto, sendo um trabalho criado digitalmente, os elementos de jogo, alinhados com os efeitos de som e música, simulam um mundo paralelo, onde os jogos e os enigmas são parte da narrativa e intervêm directamente no desenvolvimento da mesma. Existe, porém uma diferença significativa entre esta ficção digital com vários elementos lúdicos e os próprios jogos electrónicos: se no jogo devemos saber as regras antecipadamente para o poder jogar, nesta peça electrónica, onde os elementos de jogo são parte integrante da narrativa, temos de jogar primeiro para conseguir continuar a ler e perceber a história. Diz Katherine Hayles a este propósito:

“Com os jogos, o utilizador interpreta de modo a configurar, enquanto nos trabalhos cujo interesse principal é a narrativa, o utilizador configura de modo a interpretar” (Hayles, 2008: 8).

Os elementos de jogo são acrescentados à medida que Alice os cria na história, e, se por um lado, estes jogos acompanham e contribuem para o crescimento da protagonista, por outro, também disputam a atenção do leitor em relação ao enredo principal. Existe, por exemplo, a possibilidade de optar por fazer a leitura com ou sem jogo nos episódios três (figura 11) e quatro; porém, segundo os próprios autores, existem leitores de IA que gostam de ler e jogar simultaneamente e outros que preferem só ler a história:

“Nos episódios 3 e 4 fizemos duas versões – uma com jogos, e uma sem jogos – porque descobrimos que o nosso público estava claramente dividido entre aqueles que gostavam de jogar como parte integrante da história, e outros que não” (Pullinger, 2011).

Em algumas passagens, porém, os leitores jogadores têm necessariamente de jogar participando em uma leitura engajada, porque, de outra forma, a narrativa não poderá progredir e Alice não continuará a sua história (figura 12).



Figura 11: Inanimate Alice, Episode 3: Russia

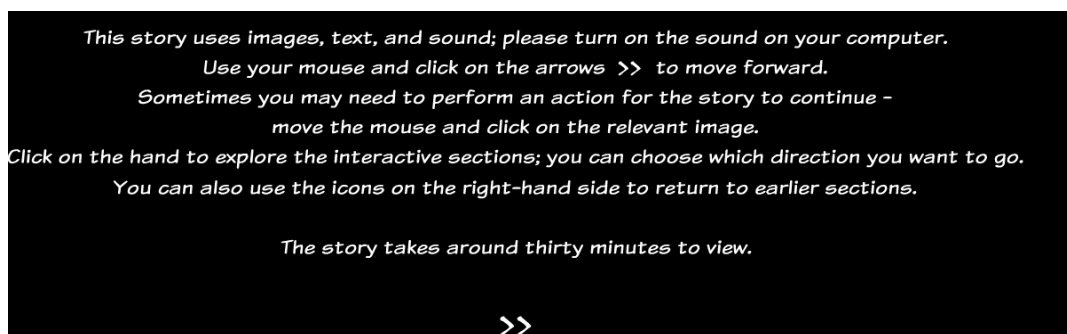


Figura 12: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown

O título *Inanimate Alice* explica-se, por fim, através de Alice, que, sendo uma designer putativa de jogos, cria e dirige as suas próprias personagens tal como o leitor participante dá vida e controla (mais intensamente, a cada episódio) as acções da protagonista, funcionando como animador e intérprete das aventuras de Alice. Existe uma Alice inanimada que acaba por viver ou por se deixar animar com a ajuda do leitor: é interessante notar a manipulação operada sobre o sentido da interactividade do leitor e, particularmente, sobre a animação da história. Da mesma forma, Brad (a criação

preferida de Alice) consola-a muitas vezes nas situações mais difíceis e apresenta-lhe a solução para os problemas, ao indicar o melhor caminho. Nestes momentos, o papel de designer de jogos e criador de personagens é revertido e Brad torna-se o controlador de Alice:

“I heard Brad’s voice in my head saying ‘Go that way.’
And so I say to my Mum, ‘Go that way’, and she does.”

Episode 1: China (Brad)

Esta amplificação da interactividade serve como afirmação da natureza inexorável do crescimento: Alice torna-se mais influenciável pelos seus pares (por exemplo, quando no episódio 4 a convencem a subir a um andaime, no alto de um edifício) ou mais dirigida por Brad e até dirigida pelo leitor, na medida em que, em momentos diferentes, todos têm um papel activo nas suas escolhas e nos seus percursos. A estrutura episódica também promove esta dinâmica ao oferecer espaço a um crescimento pessoal entre cada segmento e tempo para desenvolver as suas criações lúdicas.

A definição e filtragem do som, imagem e texto feitas através do ponto de vista de Alice conseguem fazer com que os leitores sintam como se estivessem no interior da personagem. Por exemplo, quando Alice está escondida dentro do armário a ouvir o pai discutir com os Russos, no terceiro episódio, as palavras vão surgindo no ecrã sobre a porta entreaberta, como se flutuassem de fora para dentro, em direcção a Alice. O efeito desta estratégia de utilizar o movimento de fora para dentro realça a identificação do ponto de vista do leitor-espectador com o de Alice.

Do mesmo modo, a forma como as palavras entram e saem da cena para sublinhar o que acontece no episódio 4 é importante, por exemplo, na sequência “What happened”: existe um momento em que os amigos de Alice fogem e, até voltarem atrás, deixam-na em perigo sozinha e pendurada numas escadas durante algum tempo.



Figura 13: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown (What happened)

A figura 13 pretende mostrar como o texto sai de cena, não para fora da fotografia, mas para trás da parede da fotografia. Ou seja, este detalhe demonstra a direcção que os amigos tomaram, mas sublinha o sentido de lugar trazido pela fotografia, ao utilizar o seu conteúdo e ponto de vista. O pouco tempo em que a imagem é deixada sem palavras, e o regresso de outras palavras exactamente de onde partiram as primeiras, tudo acentua um momento importante para Alice: reconhece que não está sozinha e que o seu ânimo provém dos seus amigos, que podem não estar sempre presentes, mas que são reais (vs virtual) e que vão chegar na altura certa para a apoiar nos momentos mais difíceis. O texto de IA tem muitos momentos semelhantes a este em que o sentido é construído a partir da utilização integrada dos textos gráficos, linguísticos e comportamentais. Por vezes, a utilização de determinado movimento e de determinada forma sublinha o conteúdo linguístico; por vezes, vai até mais longe, como no exemplo apresentado.

Ora, terá também esta estratégia de disposição gráfica semelhanças com algumas técnicas de *mise-en-page* da narrativa tradicional? De uma maneira geral, em trabalhos de prosa tradicional, o texto é uma sequência de palavras separadas pelos espaços e pontuação convencionais, que formam orações e frases, que são divididos em parágrafos e capítulos, e em que a formação das linhas resulta sempre do tipo e tamanho da letra, do papel ou do ecrã e das margens correspondentes. Em um trabalho em verso, por outro lado, o texto é disposto de acordo com outras opções, pois estão em causa a

métrica, o ritmo, a musicalidade, o número de sílabas, ou simplesmente a vontade poética. O resultado da formatação visual da poesia é, normalmente, uma performance verbal estrategicamente disposta que resulta numa experiência de diferentes níveis de linguagem que se articulam significativamente. Neste sentido, *Inanimate Alice* também utiliza algumas destas estratégias poéticas ao narrar e re-organizar a história e o diálogo em diferentes níveis de modo a interagir com os seus textos não verbais (imagem, vídeo, som, jogos) e a produzir uma experiência multimédia literária.

A complexidade narrativa de IA aumenta à medida que a personagem principal se vai tornando mais velha e substitui a atenção que dedica aos seus pais Ming e John no primeiro episódio para se concentrar posteriormente na escola, nos amigos e nos jogos que ela cria com o *baxi*. A interactividade do próprio conto torna-se paralelamente mais complexa a cada episódio e a quantidade de texto verbal diminui à medida que Alice aprende a criar jogos mais dinâmicos e interessantes. Subsiste em IA uma preocupação crescente relativamente à interacção dos leitores com a história, à medida que o próprio dispositivo de Alice se torna mais complexo e que a música deixa de ser apenas um elemento do cenário, para complementar o conflito e a resolução de cada episódio. Ao longo dos episódios, Alice demonstra também um desenvolvimento das suas competências de escrita, arte e design: as palavras seleccionadas, o tipo de letra, a música e o imaginário que se altera a cada episódio são gradualmente mais intrincados e estão de acordo com a idade da protagonista.

No episódio quatro, por exemplo, estamos em Inglaterra que (ironicamente) se apresenta um lugar ainda mais sombrio e perigoso do que qualquer outro lugar do mundo onde Alice já viveu: as imagens surgem mais carregadas e sombrias e a música a sublinhar uma tensão permanente. O perigo, porém, é vivido de uma forma diferente. Agora já com 14 anos, as próprias acções de Alice, encorajada pelos amigos, levam-na a arranjar problemas que tem de resolver sozinha, sem esperar que os pais a ajudem.

Ainda neste episódio, e também nos episódios 2 e 3, é importante a interrupção da sequência cronológica narrativa com informações e várias referências a pormenores da vida de Alice que correspondem a episódios anteriores. A interpolação destes elementos são determinantes tanto para a caracterização retrospectiva da personagem principal como para a diversidade do discurso multimédia da obra, na medida em que se reintegram e clarificam alguns pormenores que não foram explicados na devida altura

mas através de meios muito diversificados (vozes, mapas, fotografias, etc.). Por exemplo, no episódio 2, quando Alice está sozinha numa cabana nos Alpes e aflita decide fazer um telefonema para pedir ajuda, ficamos a conhecer a sua passagem pela Arábia Saudita através da conversa com a tutora e da planta da casa que habitou durante o tempo que lá viveu (figura 14). Ou no episódio 4, quando Alice apresenta uma série de fotografias e mapas do sítio onde está, ficam tão claras as referências geográficas do espaço que a envolve como incertas as razões para ali se encontrar (figura 14a).

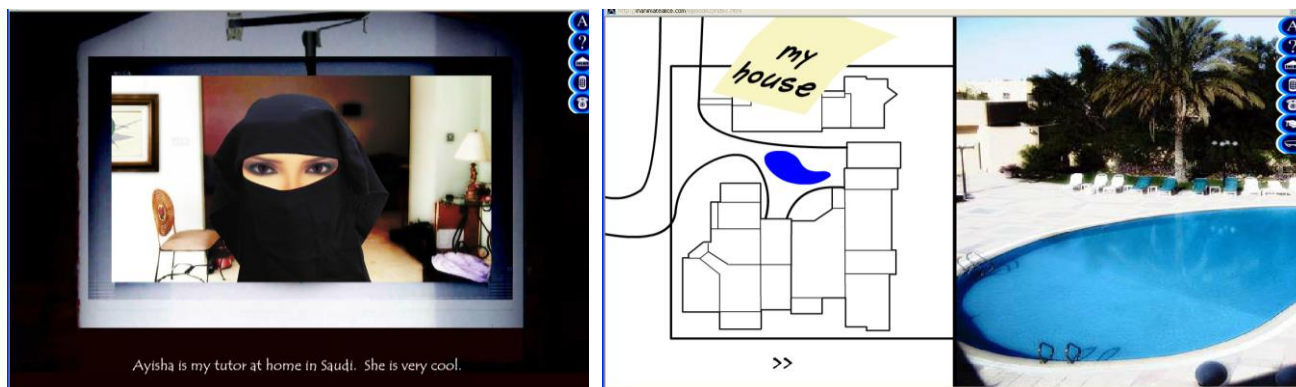


Figura 14: Inanimate Alice, Episode 2: Italia (Niqab. Saudi)

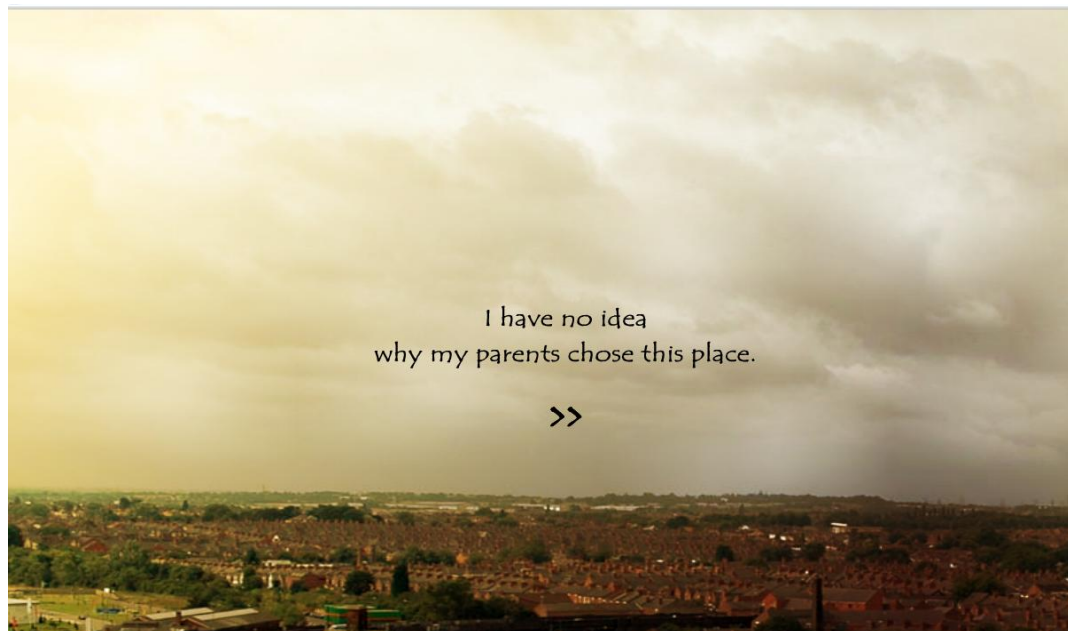


Figura 14a: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown (Why here?)

Além disso, um aspecto interessante no episódio dois é a auto-referencialidade do texto no momento em que se remete para o “iStori.es”(figura 15) – um programa que ajuda os amigos (as personagens e nós leitores) de Alice a escrever as suas próprias

histórias, escolhendo fotografias e adicionando texto verbal e som. “iStori.es” foi, aliás, uma aplicação informática disponibilizada gratuitamente na Internet para aqueles que pretendessem criar novas aventuras para Alice. Em 2008, o projecto Inanimate Alice recebeu apoio e a licença da *Specialist Schools and Academies Trust* para lançar esta aplicação informática e a equipa de Kate Pullinger desenvolveu o projecto de modo a que os leitores de IA pudessem criar eles próprios uma história multimédia. No blog do produtor multimédia de IA, Chris Joseph cita a escritora para apresentar a aplicação:

“Stori.es é inovador e muito simples de utilizar. É um instrumento de literacia digital que permite aos alunos combinar música, fotografias e texto para as suas próprias histórias. São disponibilizadas fotografias mas também sons, porém podem ser adicionados muitos outros elementos. Pode ser utilizado em qualquer contexto narrativo” (Joseph, 2008).

Ora, de certa forma, este programa é uma síntese do método em IA, pois acaba por ser um processo onde os vários elementos do texto multimédia (sejam as palavras, o som ou a própria imagem) têm de ser seleccionados e coordenados de forma significativa:

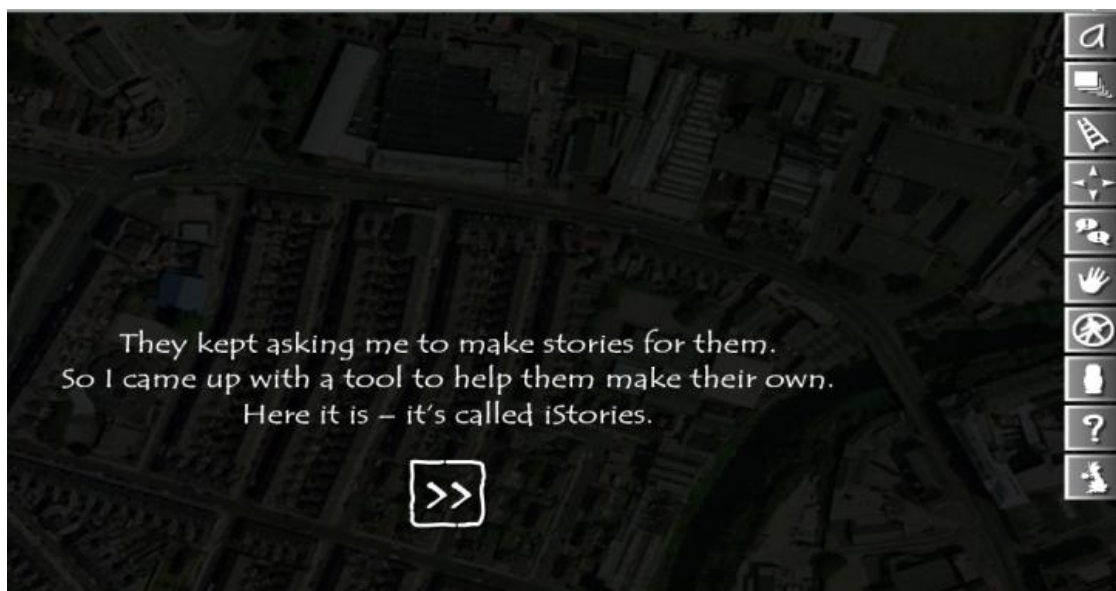


Figura 15: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown (Hometown)



Figura 15a: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown (Hometown)

“I show my friends stuff I’ve made on my player – stories and music mostly. They kept asking me to make stories for them. So I came up with a tool to help them make their own. It’s called iStories. You choose a few of your favourite photos You add some text: (...). And some music: And – boom! – you have a story!”

Episode 4: Hometown (My Project)

Embora a história de IA possa ter este efeito “boom” no leitor, ou seja, uma história que entusiasma e que é arrebatadora devido à amplitude semântica presente à superfície, a leitura será sempre incompleta se não ultrapassar a eficiência do imediatismo, pois este enfraquecerá a capacidade de uma leitura mais profunda. Assim, só quando se procura decifrar os vários textos que são articulados em IA é que o exercício de leitura será capaz de transformar, decifrar e interpretar as diferentes mensagens.

Esta narrativa digital multilinear, que constantemente requer a presença e participação do leitor não é imersiva do mesmo modo que uma narrativa impressa, mas é imersiva de um modo diferente (Ciccorico, 2007). Inanimate Alice não merece ser só

lida, vista, ou jogada – mas tem todo o potencial para ser experimentada, enquanto processo fenomenológico inclusivo. Enquanto exemplo de literatura electrónica, esta ficção digital funciona como uma alegoria para as relações entre o indivíduo e o mundo actual: Alice é uma criadora de jogos electrónicos, cujo percurso de vida reflecte as complexidades e ambiguidades dos tempos modernos no sentido em que interroga e reconfigura as relações entre pais e filhos, amigos, códigos e linguagens, autor e leitor, ou do próprio indivíduo com o mundo:

“Then I hear him. I hear Brad’s voice. Inside my head. He’s speaking quietly. He’s saying, Be calm. Be still. He’s saying, Concentrate. Move slowly. Push yourself up into a sitting position. Don’t worry about not being able to see. Push yourself up slowly.

And so I do. It’s not easy, it takes all my strength. I sit up, and the snow starts to fall away, and I realise it’s my woolly hat, it’s covering my face, so I push it up, and now I can see.

And I hear them, I hear my parents talking, my mother’s laughter sparkles through the snow to me, I can hear my father’s voice like a blast of warmth from a blow heater.

And I can’t help myself, I start to cry, and I shriek, Where Have You Been? like I’m the parent and they are the child.”

Episode 2: Italy (Calm)

4.2. Os Sentidos e Desvios da Poesia Hipermédia e Generativa

oito brincadeiras para Salette Tavares

Rui Torres & Rodrigo Melo

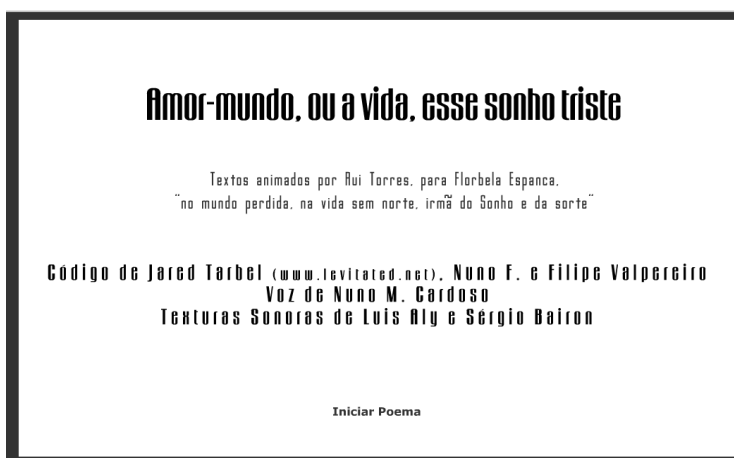
www.po-ex.net

Um.
A poesia requisita à poética um certo número
de ensinamentos.
Três.
A censura da voz na criação.
Três.

in <http://telepoesis.net/brincadeiras/index.html>



in <http://telepoesis.net/mardesophia/>



in <http://telepoesis.net/amor-mundo/>

4.2. Os Sentidos e Desvios da Poesia Hipermédia e Generativa

“Virtual installations leave us with a “troubling” question which theoretically applies to all interactive, generated works: “are we reading a poem...or is the poem reading us?” I am not as troubled by this question as I willingly perceive we are reading digital poems, and the poems are reading us. Contemporary, electronic poems may be challenging/intriguing/annoying to read, and also reflect the reader’s identity as a technological being - perhaps in an uncomfortable way” (Funkhouser, 2008).

A poesia em ambiente digital constitui o cenário perfeito para o desconforto, para as formas diversas e sentidos múltiplos que a Palavra sempre disse e que agora explora a partir das plataformas digitais. Na versatilidade dos meios tecnológicos, a criatividade do poeta encontra mais um lugar para dar corpo à transgressão e plurisignificação poética e, assim, com imaginação e oportunidade atrair o leitor mais actual.

O texto animado surge na continuidade de uma literatura visual que, desde há muito, tem desafiado as convenções literárias através da experimentação tipográfica, por exemplo, no futurismo, dadaísmo, surrealismo ou concretismo). Todos estes movimentos, grupos e experiências poéticas anteriores tentaram amplificar o campo da literatura através da introdução do acaso e da implementação de regras rígidas e aleatórias na construção textual.

Na introdução da obra “Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations”, Roberto Simanowski discute as especificidades e influências da poesia electrónica contemporânea da seguinte forma:

“Uma letra que se movimenta tem, à partida, uma qualidade extralinguística e afasta-se do paradigma da criação de um mundo, baseado na combinação de letras na imaginação do leitor, para a apresentação de um acontecimento directamente aos olhos do espectador e leitor. A poesia concreta é um precursor de tal movimento porque o valor linguístico do texto concreto é acompanhado e ampliado pelas suas qualidades visuais” (Simanowski, 2011:27).

Ao trabalho exclusivamente desenvolvido com a materialidade das letras, palavras e caracteres, o computador introduz, pela primeira vez, a possibilidade de gerar e manipular o texto de uma forma dinâmica e em tempo real. Neste momento, as plataformas digitais e multimédia permitem que a poesia simule movimento e represente ideias (que se complementam ou que se negam) em metamorfoses que ecoam também muito das idiossincrasias cinematográficas.

No trabalho artístico de poesia hipermédia e generativa surge a necessidade de compreender o que acontece com esta experiência de fruição literária virtual para entender também as alterações no cenário da recepção. A interpretação da poesia hipertextual e generativa fica, desde logo, comprometida com a lógica permutacional que lhe subjaz. Para além da variabilidade da textura gráfica, a alteração constante dos signos não permite uma leitura linear do verso, pois não existe nem linha nem verso. Esta estética da variação constante impõe um recomeço constante para a leitura, o que a torna um acto sincopado e aberto a ser renovado de forma repetida.

Ao contrário do código da escrita, o código digital produz uma linguagem informática que não se vê, mas sem a qual a obra não poderia nunca acontecer (porque sem código não existe nada para lá do ecrã) nem utilizar as potencialidades que advêm da sua natureza electrónica. De acordo com Pedro Barbosa, “[o computador] pode ser concebido como um extensor do trabalho intelectual humano (...) e desse modo pode permitir ao cientista, bem como ao artista, realizar operações mais complexas do que aquelas que lhe seriam acessíveis sem esta nova prótese tecnológica” (Barbosa, 1996:34).

É então esta “máquina semiótica” que deixa de ter só o papel de armazenador e transmissor de informação para assumir um papel de facilitador e co-criador no desenvolvimento de novas construções textuais. As palavras impressas, enquanto centro visível da arte poética, povoam agora um ambiente que explora outros territórios, nomeadamente: a poética do código (textos programados digitalmente), os geradores de textos (textos aleatórios, randomizados), a poesia hipertextual, poesia-flash, poesia animada, poesia fonética, a Twitter-poesia, a poesia no Facebook, biopoesia ou holopoesia, etc.

O eu lírico diz-se aqui também de forma distinta a partir do momento em que a autoria da obra é diluída na responsabilidade partilhada pelos seus intervenientes a vários níveis: desde a equipa que fabrica o texto, à generatividade do processo informático e à interferência do próprio leitor. A partir daqui tudo se altera e se realçam de forma diferente as ambiguidades, os incómodos e as complexidades de um género que oferece, conseqüentemente, novas” dimensões a todo o universo poético, como afirma Phillippe Bootz:

“Les mondes de l’art numérique ne peuvent être que des abstractions de mondes car leur créateur n’est pas concepteur d’actualisations mais auteur de modèles. (...) La générativité pose ainsi de façon radicale la question de l’auteur ou, plus exactement, du rapport de l’auteur à l’œuvre, et bien entendu de l’œuvre à sa lecture puisque, dans la plupart des traditions, cette dernière est toujours lue à travers la personne de l’auteur lui-même.”

(Bootz, 2006)

Através da apresentação de três trabalhos de poesia hipermédia de Rui Torres (8 *Brincadeiras para Salette* [2010], *Mar de Sophia* [2005], *Amor Mundo, ou a Vida, esse Sonho Triste* [2006]), trata-se o tema da poesia em meio digital como uma “poesia-evento”, ou seja, um acontecimento em que o leitor é convidado a participar em uma experiência eventual que coloca a poesia entre a arte performativa e a literatura (Portela, 2009; Balpe, 1991, 2005, 2006; Bootz, 1996; Lévy, 2000, Hayles, 1998, 2006, 2008). Pedro Barbosa resume esta questão da seguinte forma:

“Daqui resulta a abertura das obras no ciberespaço, a sua universalidade pela presença ubiqüitária na rede (Lévy), mas sobretudo (e é o que mais nos interessa para o “texto generativo”) o seu carácter processual (Bootz), dinâmico (Vuillemin), performativo (Balpe). A obra-fluxo, em suma: “Os testemunhos artísticos da cibercultura são obras-fluxo, obras-processo, mesmo obras-acontecimento que se prestam mal ao arquivo e à conservação” (Lévy, 155)” (Barbosa, 2001:3).

Estes trabalhos de Rui Torres foram desenvolvidos a partir da poesia de três autoras de língua portuguesa: Sophia de Mello Breyner Andersen, Florbela Espanca e

Salette Tavares. O que se pode ler nas poesias electrónicas, porém, não é o trabalho das autoras mas uma desconstrução total do sentido original dos textos. A transformação é radical e a metamorfose só é, de facto, possível devido a uma articulação entre um conhecimento profundo do universo poético das autoras e as potencialidades das linguagens informáticas. A lógica narrativa inerente aos textos originais é alterada com a ajuda de uma programação combinatória que os vai desfigurar e a deslocação dos vários fragmentos, facilitada pela plataforma digital, vai acabar por potenciar e influenciar a significância narrativa.

Ou seja, os trabalhos de Rui Torres escolhidos como exemplo para ilustrar a poesia hipermédia afastam o tema da inspiração ou influência dos textos originais e colocam-se no contexto da intertextualidade, no sentido em que a cada encenação destes poemas (com texto, som, imagem, vídeo⁷¹, código) o que se encontra é uma polifonia de vozes que podemos ouvir, ler e sentir. É essa polifonia de elementos que alimenta um trabalho híbrido, que permite explodir o potencial da dialéctica das formas e da sintaxe e facultar outras possibilidades à significância. No artigo “*Autoauthor, Autotext, Autoreader: The Poem as Self-assembled Database*”, Manuel Portela afirma:

“A maior parte do trabalho de Torres funciona simultaneamente como um trabalho original e de análise crítica aos textos originais. Considerados como metatextos, i.e., como descritores estruturais e estilísticos das fontes, são particularmente úteis para perceber procedimentos generativos ao nível da gramática, discurso e narrativa. Os “motores poéticos” – como ele próprio lhes chama – convidam o leitor a combinar elementos textuais retirados dos corpora literários pré-existentes, revelando potencialidades do sentido contido nesses corpos textuais” (Portela, 2012: 43).

Ora, essa irradiação da poesia em ambiente digital pode torná-la atraente mas também muito complexa, na medida em que nessa espécie de hipérbole da representação se podem encontrar metáforas da vida contemporânea numa confluência de passado e presente que ilustra vários paradigmas do nosso tempo. Relativamente à produção poética contemporânea, o especialista em poesia digital Jorge Luís António

⁷¹ No caso particular de Rui Torres, a imagem não é importante. O único poema onde é utilizada é no *Amor de Clarisse*. Afirma-se a caligrafia enquanto escritura código, portanto não precisa da imagem.

destaca, da seguinte forma, a natural convivência entre a poesia e os meios tecnológicos e a importância desta prática literária:

“A poesia também participa dos novos mídias e continua o seu percurso criativo. (...) O poeta também existe e cria na cibercultura e, para isso, interage com e intervém nos meios com os quais convive, produzindo novas formas poéticas. Entendê-la e apreciá-la como uma das manifestações da cibercultura é uma forma de podermos compreender o mundo contemporâneo em suas mais variadas expressões, à semelhança do que fazemos ao estudar outras manifestações poéticas dos séculos anteriores”(António, 2009).

A fusão do texto com a imagem vem, de facto, de longe. Porém, a poesia hipermédia não tem a ver com imagens lidas como texto ou com o texto lido através da sua imagética, mas com a transformação do próprio texto poético, no sentido em que “as letras se transformam em imagem ou som e movimento e todos entre si reciprocamente” (Simanowski, 2010b:2).

Através desta circularidade, os exemplos poéticos produzidos em articulação com as tecnologias são exercícios dialógicos de estranhamento com o suporte, a textualidade hipermédia mas também com a própria interpretação.

4.2.1. Brincar com as palavras

oito brincadeiras para Salette Tavares

Rui Torres & Rodrigo Melo

www.po-ex.net

Sete.
A poesia requisita à linguagem um certo
número de ensinamentos.
Dois.
A apropriação da reflexão na criação.
Três.

Figura 16: 8 brincadeiras para Salette Tavares

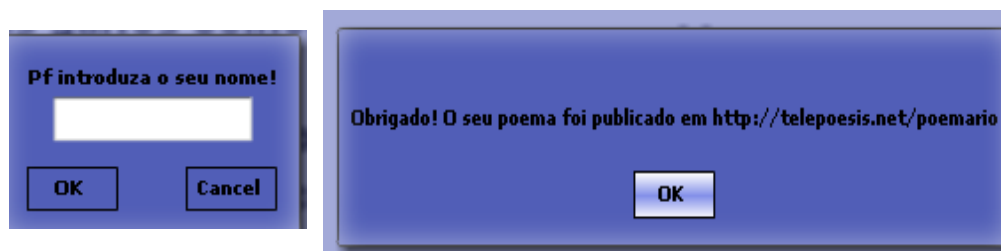
A peça “8 brincadeiras para Salette Tavares” são oito poemas combinatórios e generativos que resultam de um trabalho colaborativo de Rui Torres e Rodrigo Melo, baseados não só nos textos da poeta e ensaísta portuguesa de origem moçambicana Salette Tavares, mas também no léxico de Salette Tavares e do poeta Fernando Pessoa. E porque, como diz uma das combinatórias da introdução, “a poesia requisita à linguagem um certo número de ensinamentos” (figura 14), estas oito brincadeiras são, de facto, 8 experiências diferentes de um jogo literário no qual, através da aleatoriedade predominante na configuração algorítmica, os sentidos se interrompem e atropelam. A relação do leitor com o poema estabelece-se aqui de duas formas: por um lado, propõe-se uma situação incómoda de leitura devido à alteração constante dos paradigmas que alimentam a sintaxe; por outro, este leitor pode ser o jogador que fixa um poema – quando para o movimento de palavras – e guarda a sua versão/leitura num *weblog* generativo *Poemário*⁷².

No *Poemário* são arquivados os poemas que os leitores seleccionam, sem interferência do autor: cada leitor é convidado a assumir papel de um artista que faz escolhas de sentidos (a partir do software de poesia combinatória), arquiva e publica esses fragmentos poéticos numa galeria de poemas, no site do autor - telepoesis.net. Estão assim disponíveis, com as “8 Brincadeiras para Salette”, milhões de versões possíveis do poema, em que o leitor pode fixar a versão que deseja registar, se a quiser

⁷² O *Poemário* está disponível em <http://telepoesis.net/poemario>.

arquivar no blog para não se perder no espaço virtual. Neste género de blog, não surgem comentários ou análises, mas abre-se um espaço de arquivo onde qualquer um pode deixar a sua “pegada”, talvez, mais criativa do que artística.

guardar



“Passada essa linguagem
ficamos dentro
mas dentro de outros luxos agora”

@ Passada fora, por maria⁷³

Talvez a formulação de *maria* não seja assim tão despropositada. Não seria difícil encontrar sentido neste fragmento, nem muito fácil negar o seu valor para ser arquivado. Lidamos aqui com a questão crítica da possibilidade de fixar a transitoriedade da representação. Este trabalho digital de Rui Torres permite experimentar materialmente a questão da variabilidade da leitura e subjectividade da interpretação. Ou seja, a dúvida sobre se cada leitura encerra um entendimento não só

⁷³Se este excerto consta do Poemário significa que no dia 29 de Outubro de 2010, uma leitora denominada “maria” decidiu guardar esta passagem das brincadeiras às 5:54pm e, ao preencher a caixa e clicar “ok”, enviou-a para o *Poemário*. Desta forma, ficou com a possibilidade de aceder ao poema por si fixado e aceder a qualquer comentário que pudesse ser posteriormente feito, tal como informa o blog: “This entry was posted on Friday, October 29th, 2010 at 5:54 pm and is filed under Brincadeiras para Salette Tavares. You can follow any responses to this entry through the RSS 2.0 feed. You can leave a response, or trackback from your own site” in <http://telepoesis.net/poemario/?p=857>. Acedido a 29 de Outubro de 2010.

possível mas plausível torna-se efectiva na possibilidade de fixar cada poema no *blog* após a decisão do leitor. Assim, com este exercício aparentemente lúdico, operacionaliza-se “a inesgotável quantidade de materiais à espera de novas combinações individuais”, como lembrava o romantismo de Novalis nos seus Novos Fragmentos (Novalis, p.258).

Por ser uma produção poética criada com o computador em rede, cada brincadeira do poema altera-se a cada minuto e, a cada minuto da brincadeira, uma palavra é alterada à passagem de cada segundo.

**Passada essa porta
ficamos dentro
mas fora de outros dentros agora**

Figura 17: 8 brincadeiras para Salette Tavares (brinCADEIRAnúmeroUM)

Assim sendo, a rapidez na animação juntamente com a forma não linear do poema em rede traduzem a efemeridade e inquietação do texto, do meio e do próprio sentido, sendo impossível a reprodução do poema a não ser se fixada pelo leitor no *weblog*. Ora, uma das questões desta brincadeira poética é, de facto, a sua própria contingência que, partindo da contingência da rede, vê os limites físicos, por exemplo, do impresso desobrigados e libera a poesia no espaço de modo a deixá-la actuar como se de uma performance do verbo se tratasse. Neste sentido, ao analisar a adaptação dos poemas experimentais às releituras digitais contidas no arquivo digital do projecto PO-EX- Arquivo Digital da Literatura Experimental Portuguesa, Manuel Portela conclui:⁷⁴

“O texto expõe-se assim enquanto performance da sua escrita e da sua leitura: uma vez animado, torna-se claro para o/a leitor/a a forma como o movimento das letras-enquanto-escrita reproduz no seu algoritmo próprio as regras combinatórias da

⁷⁴ O PO-EX- Arquivo Digital da Literatura Experimental Portuguesa - é um projecto iniciado em 2005, liderado por Rui Torres e Pedro Reis, e que tem como principal objectivo facultar o acesso a autores e trabalhos do experimentalismo português da década de 60 a 80, através da produção de um CD-ROM e da disponibilização de todo o material na Internet. Está disponível em http://po-ex.net/index.php?option=com_content&task=category§ionid=1&id=16&Itemid=36&lang=

linguagem e a forma como o movimento das letras-enquanto-leitura materializa o movimento físico e cognitivo de interpretação da notação verbivocovisual. O/A leitor/a experimenta a materialidade da leitura e a co-dependência entre significação e operações semióticas e hermenêuticas particulares, que desnaturalizam os usos pragmáticos da linguagem” (Portela, 2009:44).

De facto, esta releitura criativa e electrónica das obras pertencentes ao universo da poesia experimental (onde se inclui Salette Tavares) justifica-se devido principalmente à identificação das produções electrónicas com a transgressão perante as tradições literárias e a partilha do desconforto que subjaz ao processo criativo dos poetas do movimento experimentalista, como afirma Pedro Reis, na apresentação do estado da arte ao projecto digital do PO-EX:

“O experimentalismo surge como um dos mais profícuos campos com vista à superação de limites diversos a que uma teorização dos géneros parecia ter confinado a literatura ocidental. Desde Mallarmé, e com continuidades desiguais com futuristas, dadaístas, surrealistas, construtivistas, letristas ou concretistas, a experimentação literária, ao longo do século XX, traduziu-se essencialmente numa atitude transgressora face a convenções dominantes e gramáticas específicas. Adoptando uma postura aberta de descoberta do novo, buscando originalidade nos métodos compositivos, o processo de experimentação literária surge em certo sentido aparentado à experimentação científica, se atendermos a que, impessoalizando a obra, o autor experimental põe em relevo o processo da sua execução” (Pedro Reis in Po.Ex’60⁷⁵).

A reflexividade que caracterizava a estética modernista encontra a associação ideal nos procedimentos generativos da programação. Ou seja, a preocupação pela materialidade da leitura (nos seus processos mais profundos) presente nos poemas experimentais de Salette Tavares consegue ser levada para o interior da linguagem informática e para a própria prática tecnológica, questionando a metalinguagem da escrita através de uma reconfiguração lúdica do texto.

⁷⁵ Pedro Reis (2005), “Poesia Experimental Portuguesa – Estado da Arte”. Disponível em http://po-ex.net/index.php?option=com_content&task=view&id=26&Itemid=36&lang=

De qualquer forma, é também evidente que o jogo sempre foi uma temática aliada ao processo criativo de fazer poesia - pelo menos, o jogo das palavras ou o jogo de fazer versos, como podemos confirmar com a “brincadeira dois”.

Dentro da poesia está o jogo

As armárias estão cheias de latas
porque as paredes estão cheias
de luxos comunicáveis
os quais polimentos têm outros sons
os irremediáveis dentro dos volumes

Figura 18: 8 brincadeiras para Salette Tavares (brinCADEIRAnúmeroDOIS)

Agora, o jogo continua e, acima de tudo, amplifica-se quando podemos ver a palavra a dançar na tela do ecrã, por exemplo, na “brincadeira três” (figura 19), tornando-se quase objecto: cada palavra ganha uma determinada aparência, lugar, comportamento, sentido no ecrã e devém texto. Toda a existência de cada um destes objectos depende exclusivamente da programação do computador que é a chave para a brincadeira deste poema. Ou seja, a forma como actua a poesia programada transforma as palavras em uma espécie de actores que rodopiam, dançam, mudam de tamanho, explodem e desaparecem de cena, para depois voltar a entrar - aqui sem qualquer acção do utilizador e como consequência do programa informático que o concebeu.

uuu
FerrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrRugem

til fan flávia

Fónica

uniel
 ico
 fabril faca
 flauta

fuste
 feitico
 fraga pa
 flor felina
 terminal
 fonte

forca faúla

faminta
 fusivel
 fusil

Figura 19: 8 brincadeiras para Salette Tavares (brinCADEIRAnúmeroTRÊS)

Todos os actores-objects-palavras da “brincadeira três” começam pela letra f e têm todos comportamentos diferentes: movimentam-se no ecrã através de eixos diagonais, a ritmos diferentes e com aproximações e sobreposições⁷⁶ que, segundo Manuel Portela, “sugerem as atracções fónicas e semânticas das combinações originais”. Diz ainda o investigador que “a contiguidade tipográfica entre grupos de palavras distribuídas segundo eixos verticais e horizontais, que formam conjuntos diferenciados no texto original, é transformada numa contiguidade reticular e radial, que, graças ao movimento, permite aumentar as relações de contiguidade de cada elemento com os restantes elementos do conjunto” (Portela, 2009:55). Ou seja, a proximidade das ideias propostas é, no fundo, facilitada pela deslocação constante das mesmas. Portela acaba por assinalar que a recriação digital deste poema dilui o jogo poético da materialidade gráfica da letra f, que Salette Tavares propõe no poema original (figura 20), em prol de uma materialidade digital do “cinetismo das palavras no ecrã como equivalente semiótico da topograficidade da distribuição estática impressa” (ibidem:56).



Figura 20: Poemas em efe, Salette Tavares

Porém, ao contrário das outras “8 brincadeiras para Salette Tavares”, o movimento ininterrupto da combinação aleatória dos elementos nesta brincadeira

⁷⁶ A movimentação e ritmo das palavras neste poema lembra os jogos electrónicos infantis do tipo Tetris, em que os elementos de jogo vão-se movimentando no ecrã à espera da acção do jogador.

As palavras da “brincadeira seis” movimentam-se automaticamente através de vários planos, sobrepondo-se e desaparecendo à medida que aumentam de tamanho e se dirigem para a zona central da imagem. Entretanto, este constitui o momento mais reactivo do conjunto das brincadeiras do poema electrónico devido ao facto de ser o único que reage à interacção do leitor: ao clicar em qualquer palavra, independentemente da posição, ela desloca-se automaticamente para o centro, aumentando de tamanho e arrastando consigo todas as outras palavras, como se todas vivessem numa firme interdependência ou, como conclui Portela, como se “cada palavra surgisse como um elo de uma teia de linguagem sem centro, simultaneamente descentrada e recentrável” cuja animação digital acaba por acentuar o “efeito de desierarquização presente no original” (Portela, *ibidem*:55).

A combinatória criada com o léxico disponível nas obras de Salette Tavares e Pessoa obriga o leitor a repensar a materialidade permanente e explícita dos textos. Aquilo que se lê é sempre uma coisa diferente, ou seja, estamos perante a semiose (acção do signo ao determinar o interpretante) de que falava Pierce, logo, estamos no centro do triângulo semiótico. Aqui o que é interessante salientar, para além das três relações formais (signo, o seu objecto e o seu interpretante), é a existência de um signo que está constantemente a ser reformulado. Assim, neste exemplo de poesia digital torna-se explícito não só o código, mas também a metalinguagem e a noção de metapoética de que falava Roman Jakobson, em 1974. De facto, a transformação da dinâmica textual torna-se tema central na sua estrutura interna tornada visível, com a ajuda da dinâmica e animação dos novos meios.

4.2.2. Os Mares de Sophia

É exactamente através do universo dos novos meios digitais e multimédia que o trabalho criativo de Rui Torres explora a materialidade das regras e constrangimentos do código linguístico da escrita. Com a colaboração de uma equipa pluridisciplinar, o autor reúne, por exemplo para o *Mar de Sophia* [2005], especialistas na programação como Nuno F. Ferreira, Luis Carlos Petry, Filipe Valpereiro, Sérgio Bairon ou Luís Aly. Com o conhecimento e experiência de diferentes regimes semióticos constrói-se, então, um poema hipermédia que parte da análise sintáctica e lexical da obra da escritora portuguesa Sophia de Mello Breyner Andersen para “recodificar essa textura verbal na multimodalidade da materialidade digital” (Portela, 2012: 51). *Mar de Sophia* é composto por dois momentos diferentes: “Retrato de uma Princesa” (figura 23:) e “Poema #2” (figura 24): ambos acompanhados com uma sonoplastia frenética e com a força de agregar outros elementos multimédia a uma declarada homenagem ao universo de Sophia.

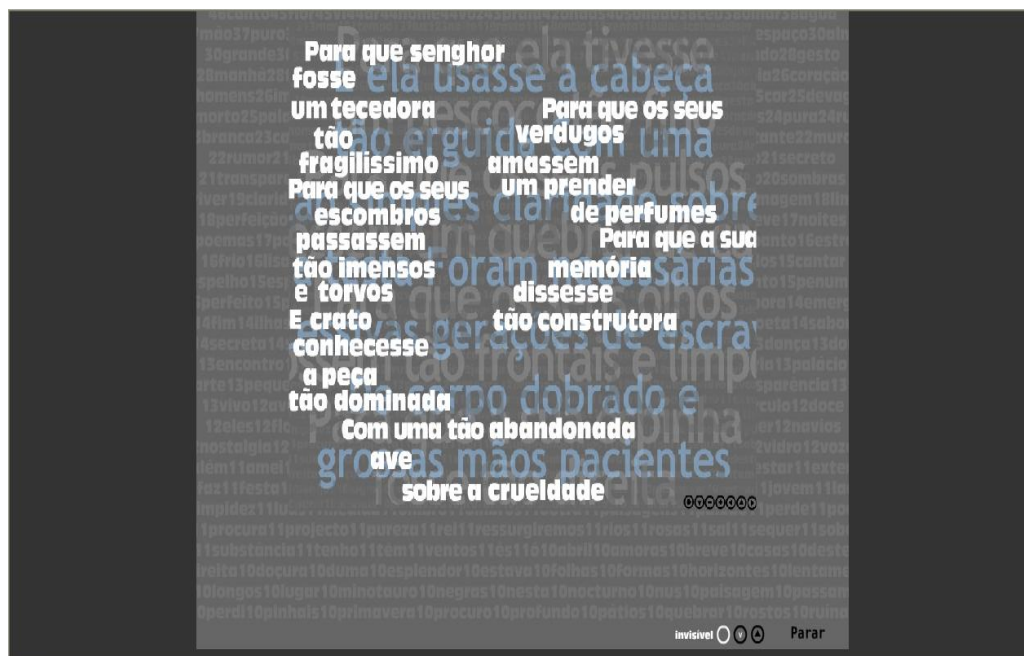


Figura 23: Mar de Sophia (Retrato de uma Princesa)

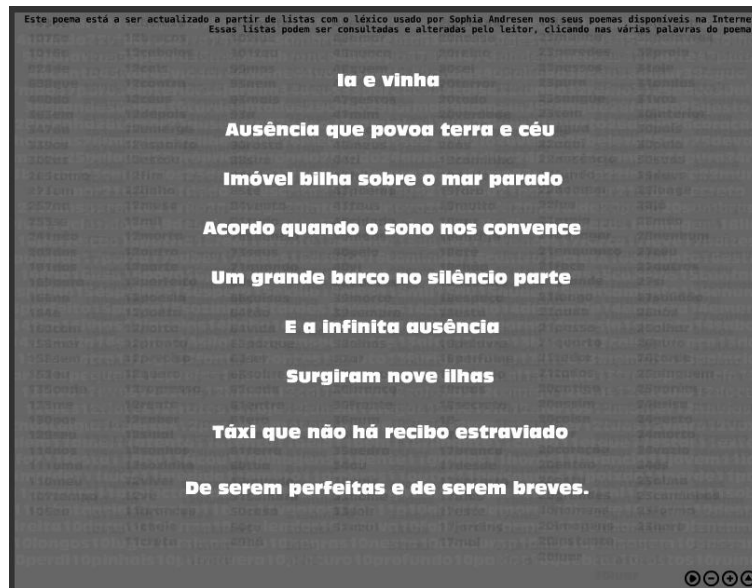


Figura 24: Mar de Sophia (Poema #2)

Os dois poemas são baseados num estudo estatístico feito sobre o léxico de 450 poemas da autora, disponíveis na Internet. Depois de uma filtragem vocabular e sintáctica, foi elaborada uma lista de palavras que, tendo em conta a sua frequência no discurso original da autora, possibilitou ao motor textual gerar estes poemas combinatórios virtuais⁷⁸. A formação automática de listas de palavras retiradas dos poemas originais (figura 25) permite uma imersão personalizada do leitor no universo poético de Sophia e a possibilidade de construir intertextualidades de uma forma computadorizada.

⁷⁸ No artigo “Mar de Sophia, um poema não se programa”, Rui Torres conta a génese e os detalhes deste trabalho: ““Mar de Sophia” recebe o título da resposta dada pelo servidor do departamento de Linguística da Universidade de Georgetown, nos Estados Unidos, no dia 30 de Outubro de 2005, quando foram analisados 450 poemas de Sophia de Mello Breyner Andresen. O *Web Frequency Indexer* apresentou, em menos de 5 segundos, uma lista com as palavras mais utilizadas pela autora: das 29109 palavras introduzidas, 5469 eram únicas – o que prova da excelente variedade lexical, na ordem dos 20% – e depois de uma filtragem inicial dos lexemas mais utilizados, na classe dos substantivos e dos adjectivos, que era a que mais interessava para alimentar os nossos poemas combinatórios virtuais, surgiram as palavras mais frequentes: mar (158 ocorrências), tempo (107 ocorrências), noite (106 ocorrências), luz (102 ocorrências), dia (91 ocorrências), rosto (90 ocorrências), vento (84 ocorrências), silêncio (78 ocorrências), vida (64 ocorrências), terra (61 ocorrências), mundo (58 ocorrências), sombra (51 ocorrências), casa (50 ocorrências), sol (49 ocorrências), amor (48 ocorrências), gestos (47 ocorrências), poema (43 ocorrências)” (Torres, 2006b).

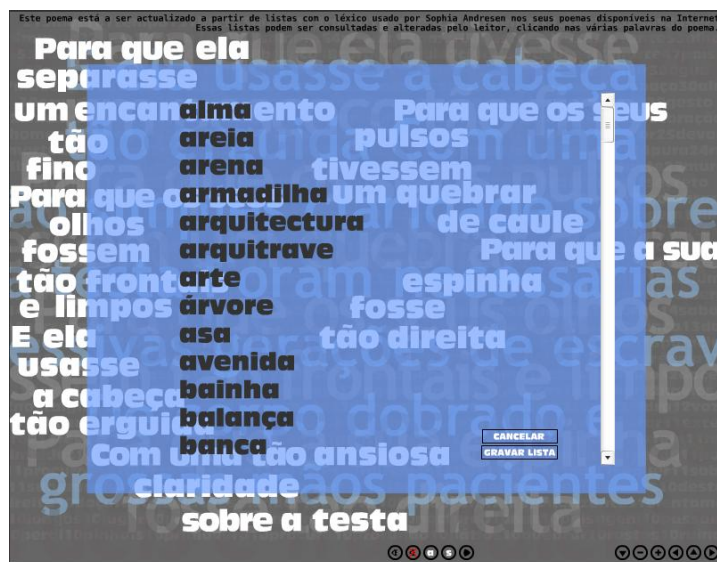


Figura 25: Mar de Sophia (Retrato de uma Princesa. Listas)

Ora, o facto de o autor ter adicionado ao léxico de Sophia, no “Retrato de uma Princesa, uma amostra do léxico retirado de Alice no País da Maravilhas de Lewis Carrol (figura 26) parece sugerir uma ironia criativa que liga esta poesia electrónica às associações inesperadas e surreais das aventuras de Alice.



Figura 26: Mar de Sophia (Retrato de uma Princesa. Alice Carrol)

Pode ensaiar-se as mais diversas combinações de palavras, sons e movimentos enquanto se aumenta ou reduz a velocidade com que as palavras e respectivos sons surgem no ecrã, ou se selecciona listas de palavras. Através desse eixo combinatório de linguagem é permitida a recriação dos poemas, adaptando esses mesmos poemas ao gosto pessoal do leitor. Entretanto, a informação que surge no topo de página, paulatinamente, em letra pequena e por breves momentos é a seguinte:

“Este poema está a ser actualizado a partir de listas com o léxico usado por Sophia Andresen nos seus poemas disponíveis na Internet. Estas listas podem ser consultadas e alteradas pelo leitor clicando nas várias palavras do poema”.⁷⁹

Mar de Sophia

Naturalmente, as concepções combinatórias formuladas dependem de leitor para leitor. Mas a esta poesia digital é possibilitada, acima de tudo, uma existência eventualmente nua e essencial, na medida em que é ela sozinha, através do código informático, que se transforma permanentemente em outro, enquanto é (ou não) fixada pelo leitor.

De facto, com a leitura de *Mar de Sophia* não se lê os poemas de Sophia mas acede-se ao paradigma conceptual da autora, ao seu universo textual original, para o qual se procuram outras roupagens e significados. Por exemplo, o poema “Retrato de uma princesa desconhecida” é apresentado na forma original no enquadramento e explicada a sua dinâmica multimédia nesta obra digital (figura 27⁸⁰). Depois, enquanto o poema hipermédia acontece, os versos de Sophia são ditos repetidamente na voz de Nuno M. Cardoso a par da transmissão de sons fortes e muito variados, que se interpelam (mas que podemos silenciar) - o que oferece uma profundidade ao texto e, por vezes, cedendo-lhe um carácter enigmático e atraente. Percebe-se, várias vezes, o barulho das ondas por trás de um som electrónico, aproximando o leitor do contexto onde se desenrola a acção da história - o mar, mas afastando-o simultaneamente com sonoridades estridentes.

⁷⁹ Pode ver-se como esta informação surge no *print screen* da figura 25.

⁸⁰ No Enquadramento, além do poema original “Retrato de uma princesa desconhecida” de Sophia de Mello Breyner Andersen, o autor apresenta explicações técnicas pormenorizadas dos procedimentos para a construção do poema hipermédia.

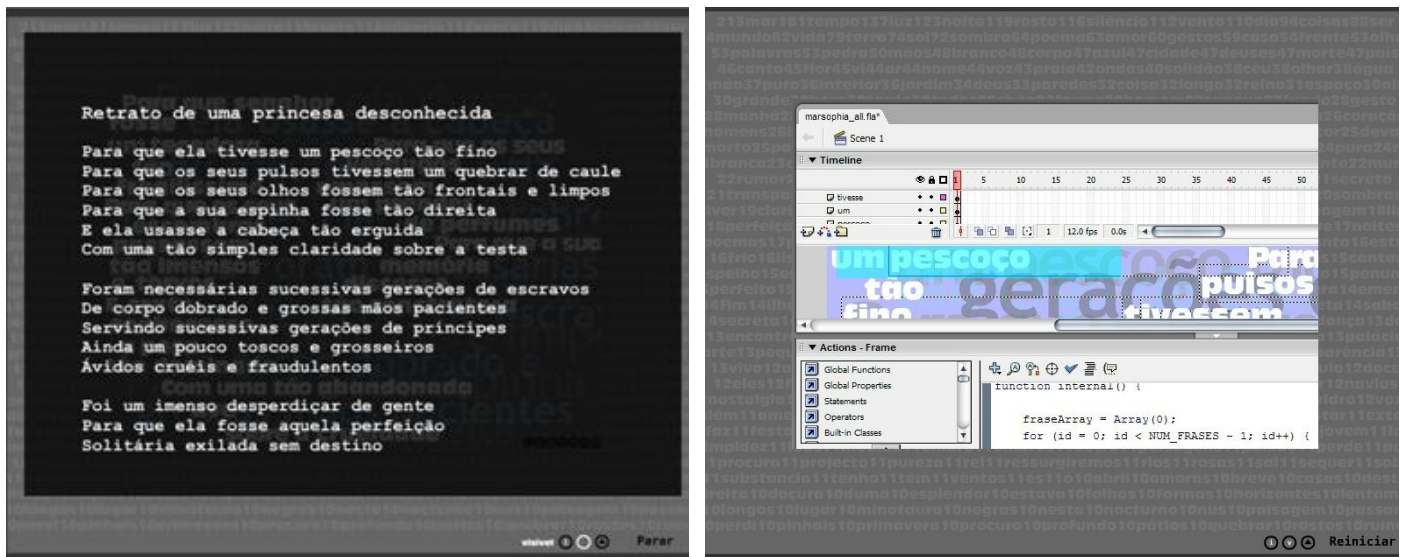


Figura 27: Enquadramento a Mar de Sophia

Os algoritmos aleatórios e processos permutacionais no poema são aplicados ao vídeo, voz, música, animação e texto verbal e o exercício de leitura é, assim, parte de uma experiência criativa profundamente contingente e sensorial, como confirma Manuel Portela:

“A recorrência hipnótica dos sons sintéticos, camadas verbais que se interpelam com vários graus de transparência, o comportamento assíncrono da voz, que repete sempre os versos da matriz textual, independentemente das alterações gráficas que fazem aparecer no ecrã novas palavras - todos estes elementos contribuem para uma objectivação da materialidade verbal e digital do trabalho, que transforma os signos em objectos sensoriais e sensíveis” (Portela, 2012:56).

Segundo Jean Balpe Pierre, um poema electrónico chega a ser “testemunho do infinito movimento da literatura” na medida em que a legibilidade deste *Mar de Sophia* enquanto “texto algorítmico, nunca se manifestará de facto a não ser na infinidade das suas produções à superfície”. Diz Balpe que a própria leitura de trabalhos programados algoritmicamente é “uma parte cega, deixada ao leitor que faz o que quer, porque, por um lado, nunca terá a certeza se irá reler o mesmo texto e, por outro lado, nunca saberá se outro lerá o mesmo texto que ele” (Balpe, 2005a).

Toda a lógica permutacional dos elementos multimédia e linguística da base de dados que sustenta este poema tornam, desta forma, explícito o próprio paradigma poético enquanto eixo estético do trabalho hipermédia de Torres. A programação da materialidade e automatização dos elementos textuais nesta obra hipermédia revela a potencialidade, mobilidade e transformação das associações poéticas através da virtualização textual e de sentido do universo poético electrónico.

4.2.3. “Amor – Mundo”

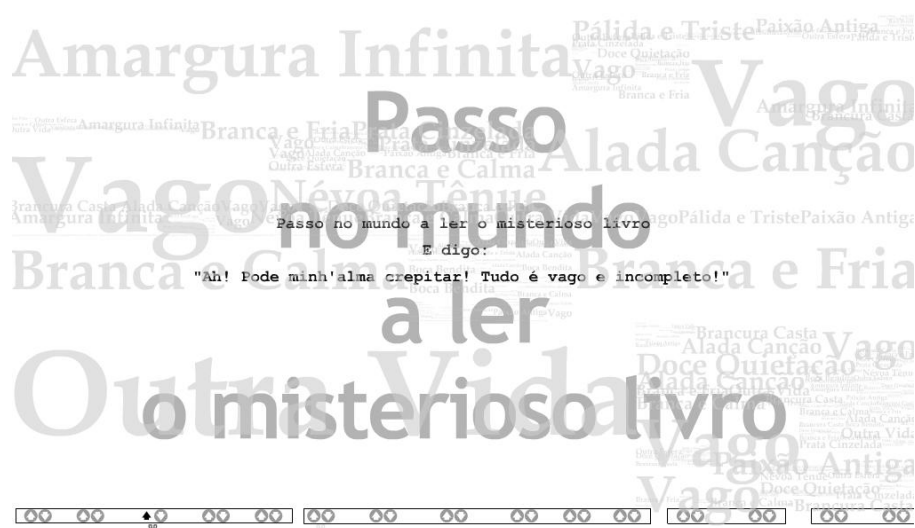


Figura 28: Amor Mundo (Parte 3: Passo no mundo a ler o misterioso livro)

O poema hipermédia “Amor Mundo, ou a vida, esse sonho triste” [2006] (figura 28) é outro projecto colaborativo com a coordenação de Rui Torres e o trabalho de uma vasta equipa de especialistas. Partindo de imagens e das metáforas da autora portuguesa Florbela Espanca, os 5 poemas que compõem esta peça, nomeadamente *Deixa-me ser a tua mais triste mágoa*; *Eu queria ser o mar alto*; *Passo no mundo a ler o misterioso livro*; *Sou o vento que geme e quer entrar*; e *Horas mortas*, surgem no ecrã ditos por Nuno M. Cardoso, com a sonoplastia de Sérgio Bairon, Luís Aly, Filipe Valpereiro e Nuno F. Ferreira, e o trabalho de programação (código Actionscript) de Jared Tarbel.

Mais uma vez, o texto original é reconfigurado electronicamente em conjuntos de textos animados pelo autor e accionados pelo leitor. Com a ajuda de ícones que retiram e carregam filmes, é possível percorrer vários níveis de leitura com variadas e complexas texturas visuais e sonoras. A experiência de leitura do poema ocorre como consequência directa da acção/escolha dos seus leitores para o ruído ou para o silêncio da alternativa. Na introdução ao poema, e dado que se trata justamente da passagem para uma entidade autoral colectiva, adverte-se ironicamente o “leitor apressado” para ter paciência, pois este é um poema “para o leitor ler de / vagar” (figura 29).

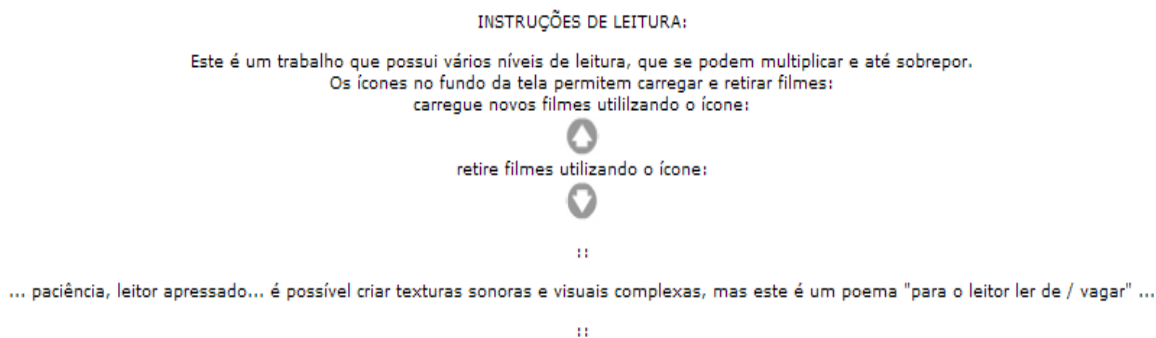


Figura 29: Amor Mundo (Instruções de leitura)

À partida, é assumido que esta não deve ser uma leitura que se deixe seduzir pela tentação do clicar insistente nas setas de cada quadro. O sistema algorítmico deste Amor-Mundo não funcionará e vai mesmo bloquear se a leitura for demasiado apressada. A multiplicidade dos regimes semióticos está, contudo, sempre disponível através dos elementos de ligação, que ocupam e substituem as possibilidades de uma linearidade textual. Jay David Bolter dizia, já em 1995, que “tal como o espaço da física moderna, o espaço do computador é traçado pelos objectos que ocupa”, (Bolter, 1995:107). Desta forma, fica justificada a metáfora do labirinto utilizada constantemente para ilustrar as múltiplas possibilidades do texto digital (figura 30).



Figura 30: Amor Mundo (versão em mandarim)⁸¹

⁸¹ O poema “Amor-mundo, ou a vida, esse sonho triste”, em 2006, obteve uma versão em mandarim, com a colaboração de todos os autores originais e o som de vozes locais e a voz de Qiu Keman. Disponível em <http://telepoesis.net/amor-mundo/cn/index.html>. Acedido a 5 de Abril de 2011.

Os 5 poemas que compõem este “mundo” são, de facto, experiências estriadas de hipermédia, onde se entrelaçam, de uma forma constante, regimes semióticos diferentes que formam uma textura intrincada de texto. Ora, poder-se-ia considerar este “Amor-mundo” como uma máquina de palavras dinâmica, accionada pelo movimento do leitor, à medida que o texto é codificado pela máquina. É um facto que as palavras do poema electrónico são resultado de um código informático, que sobrevivem numa rede e que precisam da interacção do leitor para accionar a sua dinâmica interna. Contudo, também é evidente que esta construção particular computadorizada envolve muito mais do que a geração automática de palavras. A construção de “Amor-mundo” em hipermedia tem consequências profundas para a percepção do tempo e do espaço, tal como tem para a própria configuração da escrita.

A complexidade da criação e da produção deste tipo de obras levou vários críticos, como Pedro Barbosa, Jean Pierre Balpe, Pierre Lévy, Manuel Portela ou Katherine Hayles, a discutir a importância da performatividade na determinação do sentido da poesia electrónica e das relações com o tempo e o espaço. Em ‘The Time of Digital Poetry: From Object to Event’, por exemplo, Katherine Hayles analisa esta questão partindo do princípio de que “a forma como o poema-evento procura o sentido determina quais os aspectos tecnológicos que são destacados e, portanto, a materialidade passa a surgir como uma dança entre as características físicas do meio e as estratégias de significação da obra. A própria materialidade contingente, provisória e controversa passa a ser considerada mais como um evento do que como um objecto pré-existente, um nexos em que a cultura, linguagem, tecnologia e a significação se interpenetram” (Hayles, 2006: 204).

Se seleccionarmos o texto “Horas Mortas”, por exemplo, e adicionarmos a opção de animação disponível no último quadro à direita, obtemos um momento da leitura que implica a exploração das próprias palavras e a utilização do seu movimento como instrumentos de navegação e de interpretação (figura 31). Aqui é introduzido um sentido particular de movimento e de construção de um acontecimento através da constante alteração codificada das palavras e das letras. Ora, o que de facto acontece no movimento deste (o) poema electrónico é exactamente uma relação do texto com o tempo que é determinante, não como movimento que se altera no tempo mas, “como tempo em si” (Balpe, 2005b). Jean Pierre Balpe afirma que a utilização do movimento na poesia electrónica é uma função importante que determina uma espectacularidade

literária com os seus ritmos, expectativas, *suspenses* e destabilização da leitura. Porém, o crítico lembra que a poesia electrónica utiliza outra forma de movimento da linguagem quando actua na “negação da fixação definitiva de uma parte da linguagem”: a partir do momento em que destaca a liberdade da palavra, concretiza-se a ideia de que “a linguagem é algo que nunca acaba”(Balpe, 2005b).

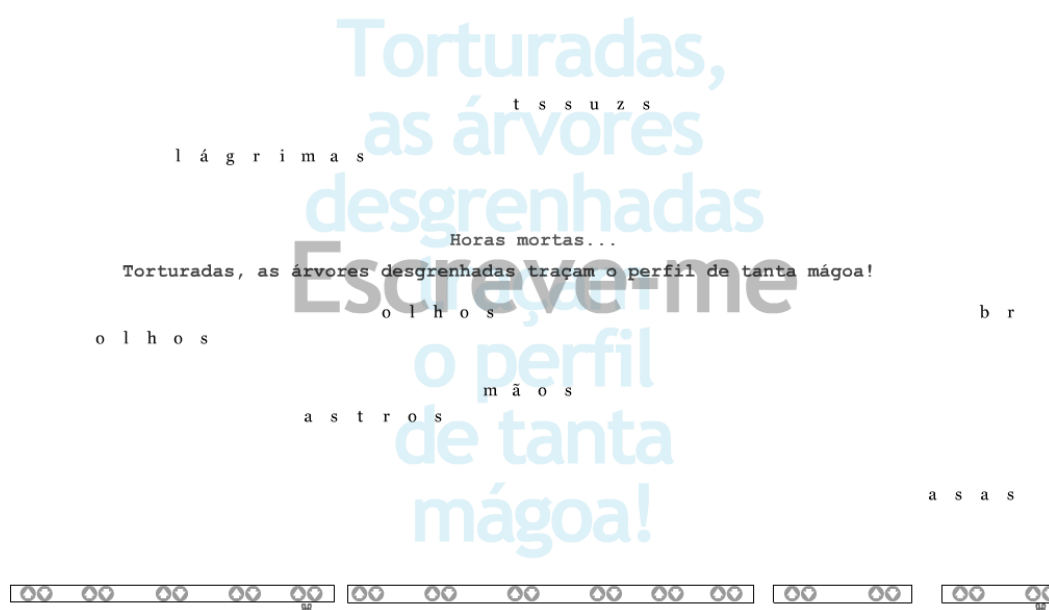


Figura 31: Amor Mundo (Horas Mortas)

O tocar nas letras significa accionar um novo círculo de movimento, uma nova situação e uma nova exegese. Os cinco poemas de “Amor-mundo” são cinco momentos de mudança, processos complexos de modificação dependentes da opção do leitor para uma metamorfose disponível nos quadros subseqüentes. Perante este cenário de encontros da poética hipermédia, Philippe Bootz lembra o papel crucial do leitor – um “parceiro” de desencontros:

“Estes trabalhos podem ser ou não interactivos, mas colocam sempre o leitor numa posição particular: ele é o responsável pela experiência de leitura e não o centro do trabalho: o leitor é um parceiro. O leitor tem um papel importante para desempenhar neste processo. A sua leitura já não está fora do trabalho. Através de momentos sombrios, falhanços, atalhos, dúvidas e de um fantástico lugar de desencontros, a actividade de leitura participa activamente no trabalho, ela é um processo do trabalho, uma componente intrínseca do trabalho. (...) O trabalho

não está destinado a agradar ao leitor nem é para ser lido da maneira que se lê um livro ou um vídeo. Está destinado a funcionar porque o funcionamento físico é a sua razão de ser” (Bootz, 2005).

A complexidade de todos estes trabalhos de poesia electrónica resulta da constituição do texto que, para além da ligação umbilical real ao computador, consegue encontrar sentidos através da relação estabelecida com o leitor, na linha da poesia de todos os poetas da poesia concreta. O que se vê em toda a poesia digital de Rui Torres é uma re-escrita da verdadeira *poesis* que se traduz no próprio *fazer* uma revalorização de tudo o que envolve e que pode contribuir para a constituição semiótica do objecto artístico. O texto é de tal forma livre, que a sua existência é crua e o estranhamento do desvio, do desencontro, da inadaptação ou do ruído fazem parte integrante da experiência de leitura. Ao comentar a poética electrónica, Chris Funkhouser destaca exactamente o desconforto como motor de interesse, ao afirmar que este tipo de textos é “estimulante de várias maneiras e pode rapidamente transformar a atitude do seu público, tal como a poesia e a literatura têm feito desde a sua condição oral - aqui com o clicar de um botão em vez da mudança de página ou do estar sentado no público. Alguém que esteja interessado em ler algo que talvez perturbe o seu caminho apreciará particularmente estes programas” (Funkhouser, 2008).

4.3. A Vida Nas Histórias Digitais



in <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/index.php>

4.3. A Vida Nas Histórias Digitais

Quando se digitaliza uma versão diferente, ou mesmo quando se cria um livro digital, tal implica escolhas de forma, codificação e padrões que vão alterar definitivamente a experiência de leitura. Donde, se deva dar nota da importância crescente do design no interface onde tudo se decide. Maria Teresa Cruz realça exactamente a relação entre o design e a construção do ciberespaço como um aspecto determinante para a nossa experiência em rede:

“É por isso que, na *www* construímos *lugares* (*sites*), organizamos *mapas*, desenhamos *acessos*, em suma fornecemos *estrutura* e *design* à informação e aos modos da sua apropriação. Para além das metáforas espaciais que invadem as interfaces, é pois aos próprios princípios da arquitectura e do *design* que a organização do ciberespaço apela, pois trata-se de abrigar nele a nossa experiência, permitindo que o território fluído e instável da informação se reúna à nossa volta como mundo dotado de forma, funcionalidade e sentido” (Cruz, 2007).

Ao analisar o projecto “Biblioteca de Livros Digitais” (BLD) (figura 32), pretende-se discutir de que modo a utilização de novas tecnologias na organização do espaço livro pode traduzir inovações estéticas nesse processo experimental criativo e perceptivo.

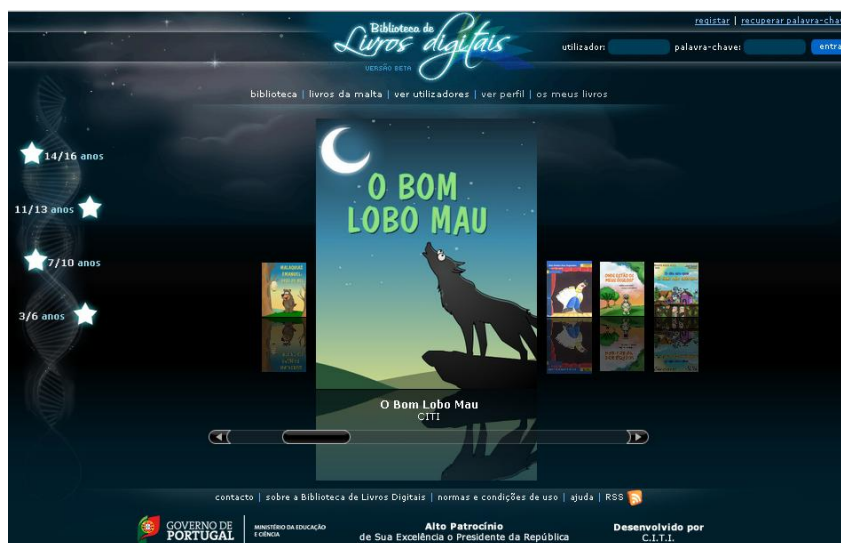


Figura 28: Biblioteca de Livros Digitais (Biblioteca)

Existem questões importantes sobre as competências da leitura na área digital que precisam de ser tratadas através das próprias textualidades digitais, se pretendemos, de facto, perceber a leitura que se faz nestes meios. Assim, serão levantadas questões sobre as capacidades e competências necessárias para interagir com os livros electrónicos da BLD, e tentaremos encontrar respostas para três questões principais: será o processo de leitura diferente na BLD? Assim sendo, que outros processos são utilizados para além daqueles que usamos para ler os livros tradicionais impressos? E se estamos a falar de outro tipo de leitura, que implicações têm estas diferenças nas literacias de hoje?

A leitura de um livro no ecrã está em lugar diferente da leitura do livro impresso, porque está, desde logo, longe da condição habitual de leitura, em uma transacção entre tecnologia e indivíduo e em negociações que incluem práticas do passado e do presente. Porém, as diferenças encontradas não correspondem a descontinuidades repentinas, mas, pelo contrário, a um acumular de hábitos antigos articulados com práticas mais modernas. É, assim, compreensível que qualquer leitura que hoje se faça de um livro em ambiente electrónico implica uma colaboração de competências diferentes, mas que continuam a lembrar o sentido original da palavra latina – *legere*⁸².

⁸² A ideia da leitura como um acto colaborativo, por exemplo, está presente desde há vários séculos como comprova a definição do termo *legere* no *Dicionário do Livro. Da escrita ao livro electrónico*: “Legere (pal. lat) - Processo associado de leitura e cópia que era usado pelos estudantes, a partir do século XIV, quando passaram eles próprios a copiar os manuscritos de que necessitavam, prescindindo do trabalho dos copistas” (Faria, 2008: 711).

4.3.1. Uma Biblioteca De Livros Digitais

A Biblioteca de Livros Digitais é um espaço de leitura virtual, onde se podem encontrar dois tipos de obras: aquelas que foram criadas originalmente para esta colecção digital, e aquelas que, através de um processo de migração do analógico para o digital, são remediações de publicações já existentes em papel adaptadas às novas tecnologias. A utilização do conceito *remediação* neste contexto vai de encontro ao sentido construído por Jay David Bolter e Richard Grusin, na obra *Remediation*, que analisa esta relação entre os diferentes média, particularmente a importação de propriedades de média anteriores para os novos média – como é o caso da passagem do livro impresso para o livro electrónico. Segundo esta teoria da remediação, as funções hipermédia herdam sempre características das tecnologias de representação que eles próprios pretendem ultrapassar (imprensa, cinema, fotografia, etc), enquanto as reconfiguram de acordo com as condições do meio digital (Bolter, 1999). E, de facto, o processo de criação dos livros adaptados da BLD faz disso prova através das várias etapas de reconfiguração a que foram sujeitos, desde a digitalização das suas páginas, à gravação, encenação e edição do som, ao tratamento das imagens e a todo o design do interface. Segundo a equipa do CITI:

“A principal diferença entre os livros adaptados e os livros originais reside no facto do texto verbal e ilustrações serem criados de raiz, não existindo uma versão impressa do livro. Recorre-se para isso a autores para escrever os livros. Do mesmo modo que são escolhidos ilustradores” (CITI, *Formação Leituras Digitais*, 2010).⁸³

Agora, quer os livros tradicionais em papel que são transformados em livros electrónicos, quer os livros originalmente electrónicos ao derivarem de uma convergência multidisciplinar que é concretizada no ciberespaço só poderão ser lidos a partir de dispositivos tecnológicos com acesso à Internet. Ou seja, toda a informação da BLD tem um formato electrónico, está acessível por via remota e dependente da operacionalidade dos meios e da rede.

⁸³ Conforme explicação do processo de migração dos livros analógicos para os livros digitais da BLD veiculada na Formação sobre Livros Digitais por Carlos Correia, Andreia Vieira e André Correia (membros do CITI), a 29 de Abril de 2010 no Espaço multimédia da Biblioteca Municipal de Algés.

O responsável pela criação e coordenação do projecto da BLD foi o professor Carlos Correia, que, desde finais dos anos 80, tem desenvolvido um trabalho pioneiro na área do multimédia em Portugal no Centro de Investigação para Tecnologias Interactivas (CITI). Em 1983, no IV Encontro Gulbenkian de Literatura para Crianças e Jovens, Carlos Correia já antecipava a preocupação sobre o modo como se pode atrair as novas gerações para os livros através das tecnologias digitais. Com a proposta de "Video Livros" e a ajuda de um computador Spectrum, Correia defendeu a ideia do que viria a ser um livro interactivo para crianças, através de um trabalho conservado sobre uma fita Betamax (uma patente Sony já descontinuada) na qual conseguiu gravar som e infografia produzidos com o mítico Spectrum⁸⁴.

As grandes preocupações do CITI, durante os últimos 20 anos, têm-se centrado na didáctica, no multimédia e nas problemáticas da passagem do analógico para o digital, com o desenvolvimento de aplicações interactivas importantes de âmbito institucional e cultural⁸⁵.

A BLD nasce como parte do projecto governamental Plano Nacional de Leitura (PNL) e funciona como um espaço destinado à criatividade interactiva relacionada com a leitura e a escrita entre os jovens. Se por um lado é uma biblioteca infanto-juvenil comum, que colecciona livros para crianças e jovens de autores reconhecidos, por outro, não deixa de ser um lugar de leitura diferente onde se pode ouvir actores conceituados⁸⁶ a dar voz a personagens, ou onde existe a possibilidade de cada leitor criar o seu próprio texto ou adicionar conteúdo a histórias já existentes (figura 33).

⁸⁴ Informação disponível em <https://sites.google.com/site/carloscorreiaportfolio/multimedia/video-livros>.

⁸⁵ Ligação para o portefólio online do CITI, com várias publicações e vídeos publicados durante os últimos 20 anos: <http://www.citi.pt/sub.php?s=4>.

⁸⁶ Alguns dos actores que participam neste projecto são Lúcia Maria, Manuel Coelho, Manuel Domingues, Ana Catarina e Peter Michael.

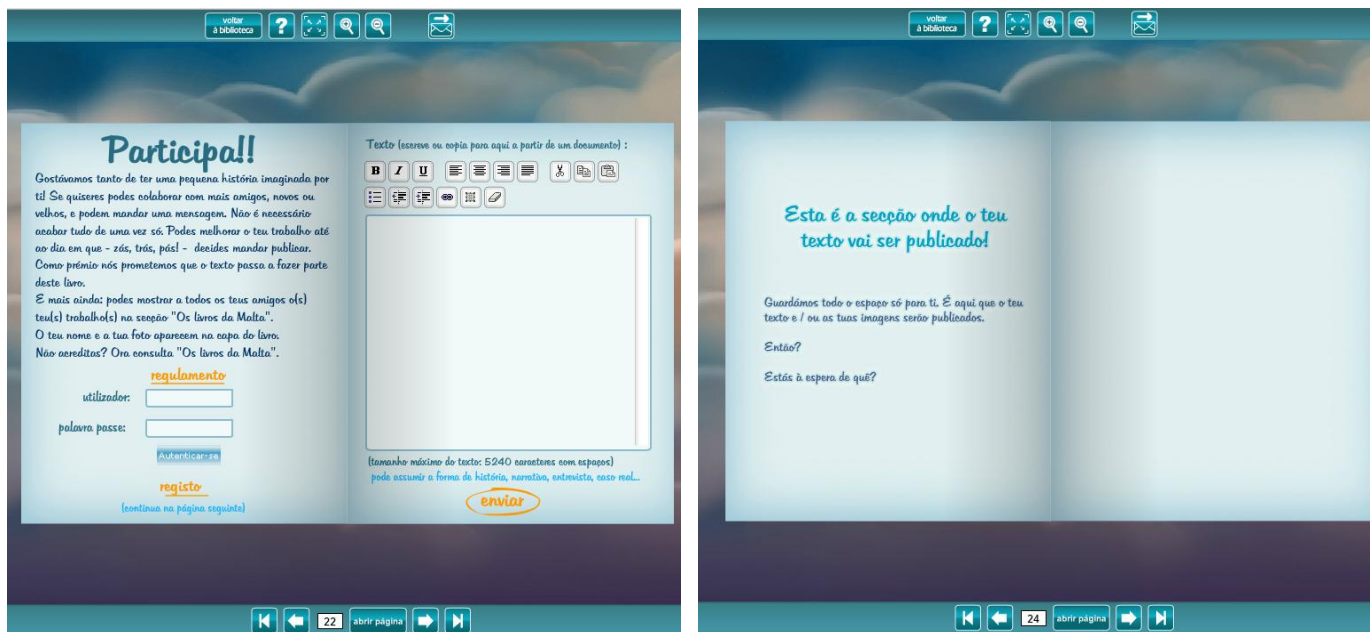


Figura 33: Biblioteca de Livros Digitais (participa)

4.3.2. Partilhas E Colaborações no Espaço (do) Livro

Quando se aceita o convite do livro à colaboração, a actividade leitora acarreta uma actividade de escrita, através de um trabalho de singularização da obra que se está a ler. O resultado final deste trabalho colaborativo só poderá ser publicado em rede se estiver de acordo com todas as normas da lei portuguesa sobre Direitos de Autor, como consta na secção “Normas e Condições de Uso” da BLD, sob pena do seu acesso e registo ser bloqueado:

“2. O A utilizador da Biblioteca Digital pode usar os livros digitais aqui apresentados como fonte das suas próprias obras. Todavia, deverá publicar textos e materiais audiovisuais de sua própria autoria, assumindo as responsabilidades inerentes ao rigoroso respeito pelas normas do Direito de Autor.”

in <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/index.php?s=normas>

Entretanto, qualquer pessoa com mais de 8 anos pode ser membro da biblioteca digital, participar na leitura e escrita desta plataforma virtual e colaborar em concursos e em outras iniciativas promovidas pela equipa do CITI, desde que a sua conduta esteja dentro dos parâmetros de uma “netiqueta”. O termo utilizado no ponto 4 da lista que elenca as normas e condições de uso refere-se a uma comunicação cordial proposta aos autores e colaboradores, os quais devem evitar mensagens ofensivas e preconceituosas

tal como qualquer tipo de promoção pessoal ou utilização do espaço com interesses pessoais e/ou ilegais⁸⁷. O cariz pedagógico da “etiqueta digital” justifica-se no sentido da importância da acção educativa para a cidadania que estes espaços multimédia podem incluir, como lembra Tito de Moraes na tradução dos “Nove Elementos da Cidadania Digital” de Mike Ribble:

“Etiqueta Digital: padrões electrónicos de conduta ou procedimento. Frequentemente, os utilizadores da tecnologia vêem esta área como um dos problemas mais prementes ao lidarem com a Cidadania Digital. Reconhecemos comportamentos inadequados quando os vemos, mas antes de as pessoas começarem a usar a tecnologia não aprendem etiqueta digital (isto é, normas ou procedimentos de conduta adequados ao meio digital). Muitas pessoas sentem-se desconfortáveis em falar a terceiros sobre a sua etiqueta digital. Muitas vezes criam-se regras e regulamentos ou a tecnologia é simplesmente proibida como forma de parar o seu uso inadequado. No entanto, não é suficiente criar regras e políticas, devemos ensinar todos a tornarem-se cidadãos digitais responsáveis nesta nova sociedade” (Moraes, 2010).

Na Biblioteca de Livros Digitais a experiência de leitura é amplificada com uma série de aplicações multimédia, que permitem a apresentação do livro, não como um objecto acabado, mas como um espaço de exploração e participação. O leitor da BLD é recebido com uma série de ligações hipertextuais e hipermédia que o estimulam a navegar no espaço-livro de uma forma não-linear, ou seja, não existindo um início ou fim estabelecido e sendo a personalização de cada leitura traçada a cada clicar. A ordem deste tipo de experiência de leitura e da sua compreensão dependerá, em grande medida, se o participante compreende os vários regimes semióticos que se articulam na navegação e se sabe depois operacionalizar as várias linguagens, por exemplo, para interagir com outros leitores através de *email*.

⁸⁷ In “Normas e Condições de Uso”, disponível em <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/index.php?s=normas>. Acedido a 2 de Fevereiro de 2010.

A programação informática da BLD está concebida de um modo que os leitores podem deixar comentários sobre as histórias e publicá-los posteriormente. É possível, por exemplo, tornar-se co-autor na secção de “os livros da malta” (figura 34), criar o próprio final da história, colocar o nome e a fotografia na página do livro (junto com o autor original); e, depois, convidar os amigos a ler a sua versão da história. Posteriormente, esses “amigos leitores” poderão comentar esta re-criação e, também eles, colaborarem nesta experiência de leitura e escrita partilhada.

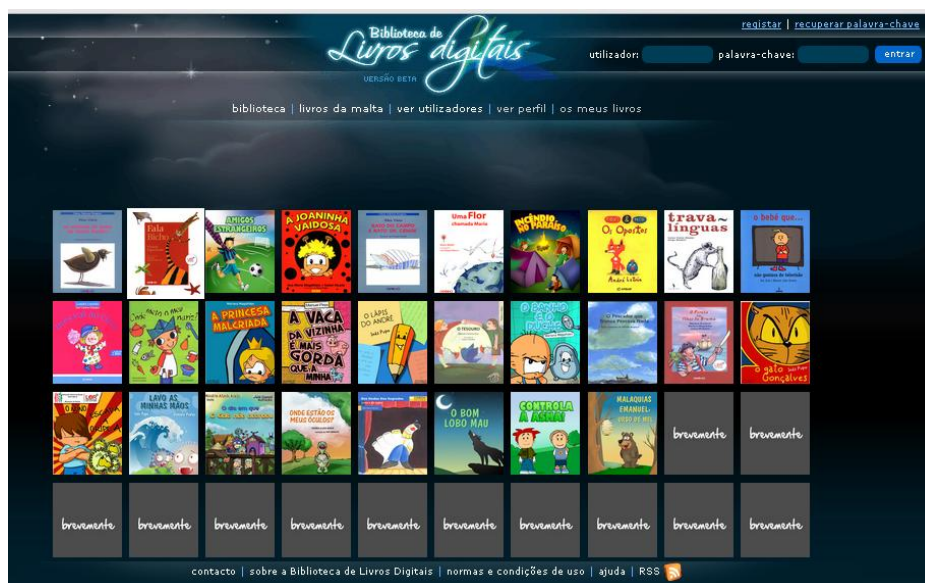


Figura 34: Biblioteca de Livros Digitais (livros da malta)

Quando se lê qualquer um dos livros electrónicos infantis da Biblioteca de Livros Digitais, as histórias chegam sempre através de um conjunto de actividades interactivas multimédia criadas para oferecer aos leitores mais pequenos uma experiência dinâmica de leitura. Em todas elas estão disponíveis gravações áudio de todo o texto escrito e pequenos filmes relacionados com as histórias que dão resposta a audiências infantis e juvenis com preferências mais auditivas e visuais⁸⁸.

Para quem lê, esta representação multimédia requer modos específicos de aceder, manipular e responder ao texto e ao seu conteúdo. Para se conseguir tirar verdadeiro partido desta experiência de biblioteca digital não chega saber ler, porque

⁸⁸ Num estudo conduzido pelo projecto *EU Kids Online* em 2010, por exemplo, onde 25.142 crianças europeias (entre os 9-16 anos) foram entrevistadas sobre a sua utilização da internet e dos novos meios de comunicação digital, mais de 60% assumem que acedem a estes meios diariamente e 85% terão respondido que procuram a internet para ver vídeos (*EU Kids Online. Final Report*, 2011:12).

também é preciso interagir na plataforma multimédia. É importante saber ler/interpretar o trabalho virtual com base numa colaboração entre receptor e texto que se estabelece no seio de uma textualidade que inclui linguagem verbal, vídeo, som e movimento.

4.3.3. Textos Para Nativos Digitais

De facto, a leitura deste tipo de textualidade depende directamente da articulação de várias competências: é um processo complexo que requer mestria e disponibilidade de vários tipos de literacias que se alteram cada vez que se faz escolhas na página e se clica – quer seja para ouvir a apresentação das autoras e do ilustrador, para rir com a gargalhada da borboleta, para aprender com as lições do mocho, quer seja para editar outra versão da história da “Joaninha Vaidosa” (figura 35). Para ler e interpretar esta história em rede é necessário fazer uso de uma rede de conhecimentos que activa o texto no próprio acto da leitura. Nesse momento, são convocados conhecimentos prévios (do mundo, da tecnologia, do texto e da língua) e estabelece-se uma inter-relação entre aquele espaço ficcionado de palavras, sons, imagens e movimento e um leitor que se precipita num mundo do faz de conta que, por vezes, visita a própria realidade, numa anulação de fronteiras e limites.



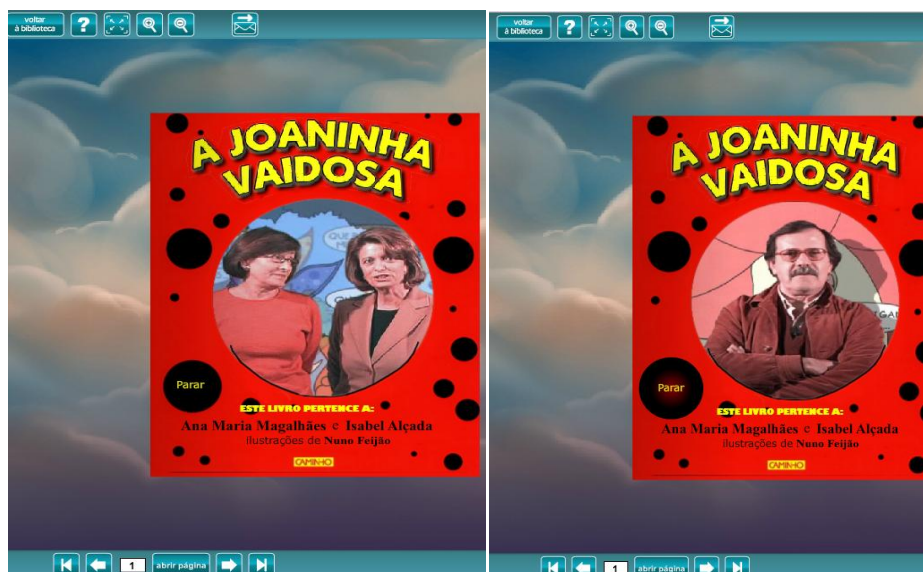


Figura 35: Biblioteca de Livros Digitais (A Joanhina Vaidosa. Autoras. Ilustrador)

As características multimédia dos textos em rede são, por natureza, interactivas e também aqui a criança-leitora terá a oportunidade de ser quem assume em simultâneo o papel de público, mas também de actor (quando interage), consumidor, mas também de produtor (quando define ele próprio o caminho da história). O leitor da *Joanhina* não se ocupa exclusivamente com o entendimento da história, mas tem de se aplicar fisicamente ao interagir com o livro-objecto, como se de um jogo se tratasse. A dimensão lúdica, que o livro electrónico da BDL disponibiliza, estará perfeitamente ajustada às expectativas da criança contemporânea, se tivermos em conta que, ao contrário da maioria dos leitores “imigrantes digitais”, este leitor é um “nativo digital” que encontra neste espaço um universo cada vez mais familiar. Já em 2001, Mark Prenski comprovava esta diferença entre os nativos e imigrantes digitais com dados arrebatadores:

“As nossas crianças hoje são socializadas de um modo completamente diferente dos seus pais. Os números são surpreendentes: mais de 10,000 horas a jogar jogos de vídeo, mais de 200,000 emails e mensagens recebidas; mais de 10,000 horas de conversação nos telemóveis; mais de 20,000 horas a ver televisão (...), mais de 500,000 anúncios visualizados – todos antes de os miúdos irem para a escola. E, talvez, *no máximo*, 5,000 horas a ler livros. Estes são os estudantes Nativos Digitais” (Prenski, 2001:1).

Tendo em conta a rapidez do desenvolvimento tecnológico e, mais importante, a rapidez do sucesso da sua penetração nos hábitos dos indivíduos, depreende-se que os “nativos digitais” de hoje sejam muito mais do que há onze anos. Resta agora saber se estes nativos sabem ler. Ora, apesar de todas as discussões em torno dos padrões de literacia e dos meios de comunicação, de facto, a textualidade em ambiente digital é uma experiência difícil e intrincada, rodeada de artefactos de diferente natureza (computador, rato, teclado, livro electrónico), que trabalham com linguagens distintas em simultâneo. Tal como na competência leitora de um livro impresso, a complexidade da experiência de leitura de qualquer livro electrónico da BLD dependerá, à partida, da criança saber ou não ler bem.

Aliás, esta experiência de leitura digital está até francamente condicionada ao conhecimento dos processos e riscos que ocorrem no ambiente digital. Passando ao lado da questão essencial da segurança na Internet⁸⁹, interessa aqui questionar, por exemplo, até que ponto o ruído informacional que caracteriza a rede poderá prejudicar ou beneficiar quem lê em linha.

Segundo Andrew Whitworth, que discute a questão da “obesidade informacional” na sociedade contemporânea, por exemplo, o espaço em rede acaba por introduzir uma série de barreiras cognitivas que fazem com que leitores competentes de textos impressos convencionais fiquem cognitivamente exacerbados e emocionalmente frustrados (Whitworth, 2009). As características interactivas e hipertextuais oferecem, por vezes, demasiadas escolhas e animações que podem facilmente distrair e desorientar leitores, que dentro dos limites do livro impresso ou na linearidade das suas linhas estariam (pelo menos) mais seguros.

No livro *A Revolta das Palavras Digitais* (figura 36) da BLD, direccionado a um público já mais adulto, o tema do frenesim textual em cenário digital fica ilustrado ironicamente com palavras que explodem em grafias diferentes e em movimentos assíncronos, através de um discurso onde as próprias palavras ganham vida e se revoltam. São as palavras que se tornam personagens participantes de uma espécie de manifestação pública de crítica à amplificação trazida pela tecnologia e de desejo de libertação de si própria no meio digital:

⁸⁹ Vide o sítio “Miúdos Seguros na Net”, disponível em <http://www.miudossegurosna.net/>. Acedido a 27 de Novembro 2011.

“Olha-me para ela... Que linda!

Adoro vê-la a passarinhar pelo

Plasma do ecrã.

(...)

Seremos agora nós – **as palavras** – as únicas actrizes

no palco digital.”



Figura 36: Biblioteca de Livros Digitais (A Revolta das Palavras Digitais)

À partida, a relação com qualquer um dos livros electrónicos que constam da BLD será semelhante à relação com qualquer livro impresso pois a utilização da componente flash *Flip the Book* consegue recriar a ergonomia original do livro. Ora, o leitor pode optar por fazer a sua leitura linear clicando no canto inferior da primeira à última página e simular o movimento do “folhear” o livro com a imagem e até o som do papel. Mas, também é possível tornar a leitura mais técnica e utilizar as setas para a frente e para trás ou escrever o número da página a que queremos aceder directamente. Aliás, estes livros electrónicos distanciam-se progressivamente da materialidade das palavras do livro impresso ao envolver o leitor no mundo das funcionalidades electrónicas e arriscando, por vezes, até a esquecer que existe uma história com mensagem e conteúdos.

Neste processo tanto o autor/programador como o leitor têm responsabilidades partilhadas, na medida em que qualquer texto da BLD implica colocar em prática

ensinamentos e hábitos de leitura adquiridos já no impresso – conferir conteúdo à dinâmica verbal do texto, lidar com constrangimentos, aplicar perspectivas e conhecimentos pessoais do leitor na interpretação da linguagem utilizada no tecido textual - mas, para além disso, ter em consideração a importância e as implicações do texto ter sido criado com uma tecnologia audiovisual e multimédia.

Roberto Simanowski diz a este propósito que “pode existir substância atrás do espectáculo e a atracção estética da técnica pode ser articulada com a atracção do significado mais profundo. A tarefa do autor deve ser facilitar a oscilação entre o nível técnico e semântico. A tarefa do leitor é pensar duas vezes para interpretar e reconhecer a intenção do autor.” O professor de literatura e de estética dos média na Universidade de Brown (EUA) vai mais longe e lembra que do lado da produção “não basta ter belas imagens ou uma animação hiperbólica porque os efeitos só se justificam se estiverem ligados a uma mensagem” (Simanowski, 2002).

4.3.4. De Livros Que Ganham Vida

Foi uma história de articulação eficaz entre a comunidade leitora e a imagem, som, animação e efeitos tecnológicos que sucedeu no caso da história *O Nuno Escapa à Gripe A* (figura 37). Em 2009, a BLD – em colaboração com o Serviço Nacional de Saúde – apresentou esta história com uma mensagem educacional e informativa com o objectivo de ensinar as crianças a combater o vírus da gripe pandémica H1N1. Segundo as palavras de Carlos Correia, durante a formação “Leituras Digitais” em Maio de 2010, *O Nuno Escapa à Gripe A* foi, até hoje, o livro com mais acessos (milhões de cliques validados) e o mais trabalhado da BLD (com centenas de comentários e edições personalizadas). A animação das personagens, seja o Nuno - o exemplo do rapaz ajuizado que consegue evitar a doenças seguindo as boas práticas de higiene - ou até o Vírus, com personalidade forte e sarcástica, fazem parte de um universo narrativo audiovisual e multimédia.



Figura 37: Biblioteca de Livros Digitais (O Nuno Escapa À Gripe A)

A animação, quase cinematográfica, conferida aos intervenientes da história facilitou o sucesso do objectivo da mensagem e atraiu os jovens leitores a memorizar boas práticas durante aquele período crítico. O facto de a BLD ser um recurso digital teve, à partida, aceitação no meio juvenil e a linguagem utilizada nesta plataforma multimédia era familiar e foi a eleita entre os jovens, em detrimento de outras possibilidades tradicionais de informação e leitura (bibliotecas, panfletos informativos, ou mesmo os anúncios de televisão).

Seguindo a tendência do resto da Europa e de acordo com os últimos indicadores disponíveis, também em Portugal “o uso da internet está totalmente integrado na vida quotidiana das crianças: 93% dos utilizadores dos 9 aos 16 anos acedem à Internet pelo menos uma vez por semana e 60% utilizam todos os dias ou quase todos os dias.”⁹⁰ Neste caso do *Nuno Escapa à Gripe A*, em que se pretendia fazer chegar uma mensagem crucial para a saúde pública ao maior número de pessoas, mas principalmente àqueles que sendo crianças, ainda não têm o nível de maturidade necessário para lidar com situações tão delicadas, o livro electrónico atingiu o objectivo para o qual foi criado: passar uma mensagem essencial através de um ambiente em rede para conseguir cativar, de uma forma lúdica, a atenção dos jovens leitores.

O sucesso deste caso da BLD ilustra a necessidade de adaptação de algumas narrativas aos desafios colocados pela utilização eclética de códigos e linguagens de

⁹⁰ Esta informação consta do relatório EU Kids Online 2010, disponível em <http://www2.fcsh.unl.pt/eukidsonline/>. Acedido a 30 de Maio 2011.

sistemas de comunicação diferentes. Donde, a leitura de um livro digital ou electrónico apresentará consequentemente diferentes questões e também novas necessidades. Se na leitura de qualquer tipo de texto se pode discutir qual será a intenção do autor, o que se sabe sobre o assunto ou o que é que se entende, aprende ou constrói com a leitura, no caso dos textos em ambiente digital e interactivo, porém, o leitor – mesmo o mais competente – vai precisar de saber também como é que navega aquele texto, como interage naquele ambiente, qual será o seu papel ou função na actividade proposta, ou o que poderá fazer para tornar aquela experiência mais completa e rica. Ou seja, a leitura será sempre um confronto com o texto determinado pelas suas disposições.

O utilizador da BLD pode ter à sua frente várias imagens coloridas da natureza com sons autênticos ou falas ficcionadas de animais ou da natureza (*Fala Bicho*⁹¹; *Uma Flor Chamada Maria*⁹²; *Malaquias Emanuel, Urso de Mel*⁹³) e estes pequenos cliques de som permitem que, à medida que se vai lendo qualquer história, se possa também ir ouvindo. Cada vez que se clica no botão “Ler+Giro” (figura 38), o narrador ou as personagens são chamadas a intervir. Mas não só.



Figura 38: Biblioteca de Livros Digitais (Uma Flor Chamada Maria. Ler+Giro)

⁹¹ Disponível em <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/elivro.php?id=falabicho>. Acedido a 2 Março 2012.

⁹² Disponível em <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/elivro.php?id=umaflorenchamadamaria>. Acedido a 2 Março 2012.

⁹³ Disponível em <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/elivro.php?id=malaquiasemanuelursodemel>. Acedido a 2 Março 2012.

Na capa de *O Bebê que...Não Gostava de Televisão*, pode-se optar, por exemplo, por ver um pequeno filme do autor Rui Zink a explicar a gênese do processo de criação deste livro (figura 39). O jovem leitor pode, desta forma, identificar o autor e perceber como e quando ele imaginou a história. Este facto, marcará, *a priori*, uma situação completamente nova para o leitor, que ganha aqui a possibilidade de “conhecer melhor” o autor. Ora, a dimensão desta experiência de leitura é ainda mais marcante devido à ironia presente no filme do Zink, cuja mensagem sarcástica lembra a necessidade de um conhecimento prévio do mundo deste criativo para entender (e não achar ridícula, ou rejeitar à partida) o conteúdo deste filme introdutório. É claro que é necessária a competência tecnológica para clicar no botão e ligar o som do computador, mas também é preciso a competência leitora para reconhecer o próprio desvirtuamento do texto com a espectacularização da mensagem do autor.

Ou seja, para aceder e entender os significados desta biblioteca o leitor precisa de saber descarregar vários formatos de vídeo, manipular botões, interpretar pormenores de fotografias, mas também precisa de ter a preparação e a curiosidade suficientes para descobrir e entender um mundo literário diferente.



Figura 39: Biblioteca de Livros Digitais (O Bebê que...Não Gostava de Televisão. Autor)

Para aqueles que já possuem as novas literacias digitais, a BLD disponibiliza várias extensões enriquecidas do texto impresso. Sem uma articulação dessas competências, porém, os leitores não serão capazes de aceder às representações multimédia, e muito menos apreender detalhes, pormenores das mensagens ou sintetizar significados que se encontram nestes formatos: saber ler as palavras mas também as imagens e, ao mesmo tempo, compreender os sons, os sentimentos e as sutilezas –

simultaneamente, por vezes – é uma actividade exigente. É aqui que a mensagem é o meio, tal como McLuhan defendeu no passado, onde autores, meios e receptores colaboram no mesmo trabalho.

Se para ler os textos impressos o requisito principal é a concentração - a que Katherine Hayles chama “*deep-attention*, aliada à solidão, silêncio, incursão cuidada e focada nos sinais do texto para conseguir encontrar os significados da narrativa; em uma plataforma 2.0, como é a casa da Biblioteca de Livros Digitais, estruturada a partir de uma colecção de regimes semióticos diferentes, a experiência de leitura requer dispersão e distração – a que Hayles chama “hiper-atenção”, para se conseguir responder a um ambiente semiótico sincronizado (Hayles, 2008:117-119).

O que acontece devido ao entusiasmo da novidade tecnológica que envolve as tecnologias dos novos média é que muitos estudos comprovam que essa “atenção profunda” ou concentração não cativa os leitores de hoje, mas é necessária e essencial para um correcto entendimento e segurança indispensável dos jovens que na sua esmagadora maioria hoje acedem à Internet.⁹⁴ Existe uma leitura que é frequente e comprovada por todos os estudos, mas superficial, com elevada dimensão semântica e baixa compreensão - o que oferece imediatismo e eficiência mas diminui leituras mais reflexivas que são necessária na BLD, tanto ou mais ainda do que em qualquer outra biblioteca (figura 40). Ora, o problema coloca-se, no entanto, antes da tecnologia, pois as dificuldades e perigos na ligação à Internet não serão uma consequência directa da sua utilização excessiva, mas de práticas erradas que reflectem comportamentos problemáticos anteriores, como conclui um estudo sobre a utilização excessiva da Internet pelas crianças na Europa.⁹⁵

⁹⁴ O relatório *EU Kids Online: national perspectives. EU Kids Online*, de Novembro de 2012, comprova este facto em toda a Europa e Cristina Ponte e Ana Jorge testemunham que relativamente a Portugal, por exemplo, “as crianças portuguesas são líderes europeias no acesso à Internet através de computadores portáteis, o que constitui uma consequência directa das políticas nacionais, particularmente depois de 2008: 65% dos entrevistados têm o seu próprio computador portátil, sem diferenças significativas entre os lares” (Ponte, 2012: 51)

⁹⁵ “It is worth remembering that the EU Kids Online data indicate that few children, about 1%, are at risk of pathological levels of excessive internet use. It is also the case that children that did identify themselves as having experienced all five component behaviours also indicated that they faced a range of psychological and emotional challenges which had an impact on both their online and offline behaviours (Smahel, 2012: 8).

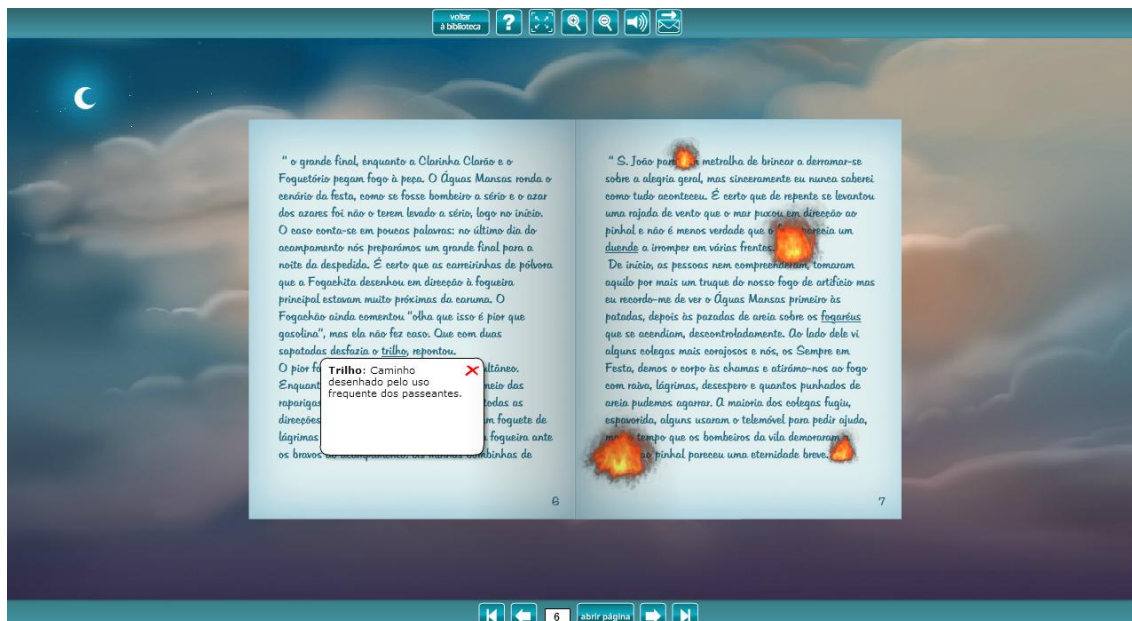


Figura 40: Biblioteca de Livros Digitais (Incêndio no Paraíso)

A visita à Biblioteca de Livros Digitais resulta se, acima de tudo, for experimentada como um espaço social e de partilha que ultrapassa o conceito tradicional de biblioteca como um espaço exclusivamente para ler. Ao contrário da dificuldade de processamento das transformações que decorrem em algumas bibliotecas não virtuais em Portugal⁹⁶, a formalidade, privacidade, silêncio e deferência que envolviam as condições tradicionais de leitura têm sido substituídas muito rapidamente pela “informalidade amistosa” da Internet.

O campo das plataformas em rede força o público passivo a transformar-se em público activo, participativo, por vezes, quase estridente (nas redes sociais, por exemplo), que comenta, avalia, critica, e contribui com sugestões, comentários, críticas, etc.. Tal como o livro impresso moldou os padrões de literacia do passado, também este

⁹⁶ Com base no estudo encomendado pela Direção-Geral do Livro e das Bibliotecas - *Apuramentos do inquérito anual às bibliotecas municipais da Rede Nacional de Bibliotecas Públicas* de Filomena Pimenta, Margarida Oleiro e Célia Heitor apresentaram uma comunicação no 10º Congresso Nacional de Bibliotecários, Arquivistas e Documentalistas, em Abril de 2010, com o título “20 Anos da Rede Nacional de Bibliotecas Públicas: Um balanço (possível) do grau de cumprimento do Programa”, onde concluíram que “A generalidade das bibliotecas não cumpre os parâmetros mínimos recomendados pela DGLB, no que se refere a recursos de informação, humanos e tecnológicos; Existem grandes disparidades entre bibliotecas do mesmo tipo, no que se refere à dimensão dos seus recursos, havendo algumas bibliotecas que os possuem claramente acima e outras claramente abaixo da média nacional; Existem igualmente grandes disparidades entre bibliotecas, no que se refere ao número de empréstimos domiciliários realizados; (...) As bibliotecas de menor dimensão (BM1) são as que, de um modo geral, evidenciam maiores dificuldades em cumprir o que é recomendado no Programa da DGLB; Muitas das bibliotecas estão acentuadamente dependentes do financiamento inicial que a Administração Central – através do Programa da DGLB” (Oleiro, 2010:7).

livro electrónico da BLD está a fazer com que os leitores partilhem experiências, se tornem membros de redes sociais e colaborem com os média participativos, que por sua vez, também são influenciados pelas competência e leituras das suas audiências.

Tal como a rede, o livro electrónico da BLD tornou-se, de facto, um espaço colectivo de actividade multidisciplinar que convida o leitor a novas circunstancias que implicam o desenvolvimento de novos saberes se quiser partilhar certas experiências com os seus pares. As tarefas propostas neste espaço virtual obrigam os leitores a adaptarem as competências de leitura tradicionais a contextos criativos diferentes, em que o resultado obtido vai transformar a prática de leitura em um processo não linear e muito sensível (figura 41). Pode dizer-se que os livros da Biblioteca de Livros Digitais ultrapassam os limites tradicionais do papel, recusam preconceitos relativamente ao meio de comunicação, mensagem, autor ou leitor e estabelecem pontes entre diferentes regimes semióticos, cujo funcionamento e consequências estamos actualmente a experimentar.



The image shows a digital book interface with two main sections. The left section is titled 'Cidadão/Cidadania' and contains text explaining the concept of citizenship, followed by a list of three bullet points: 'o direito que cada cidadão tem de exigir que os outros respeitem os seus direitos...', 'o dever que cada cidadão tem de respeitar os outros...', and 'o privilégio de pertencer a um Estado organizado...'. Below the text is an illustration of a diverse group of people standing on a city street with cars and traffic lights. The right section is titled 'Ficha de Trabalho' and contains two numbered tasks. Task 1 asks to identify actions of a good citizen, with a list of options including 'Respeita as regras de trânsito', 'Despeja o lixo fora dos caixotes', and 'Paga os impostos'. Task 2 asks for examples of correct attitudes, with options like 'Na escola', 'Na floresta', and 'Na praia'. A large feedback box is overlaid on the right section, titled 'Validar Resposta' with a red 'X' icon and a warning triangle. The message inside the box reads: 'A resposta está errada ou parcialmente errada! Todas as opções devem estar correctas!'.

Figura 41: Biblioteca de Livros Digitais (Cidadania de A a Z)

O rápido progresso das tecnologias digitais e multimédia em rede tem criado uma série de novas possibilidades para todos, desde engenheiros informáticos a escritores e leitores. No mundo dos livros, o espaço infinito da cópia virtual e a ligação sem limites da Internet abre portas à criação de novas formas de experiência cultural e trocas sociais. As bibliotecas, que desde sempre têm tentado captar a atenção do seu

público leitor, têm sido confrontadas com variadas e atraentes ofertas tecnológicas que disputam ferozmente a atenção de jovens e crianças, o que tem tornado rara a presença das bibliotecas tradicionais na sua vida. Ora, projectos como a BLD são importantes, na medida em que oferecem os recursos em formato actual e para além disso constituem-se como um espaço que tem potencial para ser mais do que um simples ponto de acesso conveniente e com livros digitais disponíveis.

Mais do que um ambiente online que poderá apoiar interesses de leitura pelo próprio prazer da leitura, por razões sociais e de colaboração entre pares ou por interesses direccionados pelos trabalhos escolares, a Biblioteca Digital de Livros Digitais é um lugar que acaba por apoiar a própria literacia digital enquanto prática. Ao apresentar as suas colecções de livros sem as âncoras físicas do papel ou das prateleiras, a BLD funciona como catalisadora de interações sociais que ganham forma à volta de práticas de literacias também tradicionais. Por fim, o livro como artefacto transforma-se em memória viva de experiências partilhadas e consequentemente dirige-se o lugar da biblioteca digital talvez para o espaço da *biblioteca ab aeterno* de Jorge Luis Borges (1998a: 69).

CONCLUSÃO

CONCLUSÃO

A transliteracia da leitura em ambiente digital não é uma área de especialidade propriamente dita como se pode comprovar através de todos os temas que se cruzam desde a primeira página do presente estudo. Este trabalho representa por isso um esforço de mostrar como uma investigação sobre a leitura em linha se desenvolve obrigatoriamente a par das diferentes literacias que se permeiam nas idiossincrasias das textualidades electrónicas.

Embora a disponibilidade e a força do texto impresso possa ainda distrair a crescente ubiquidade das textualidades electrónicas, o que se verifica hoje é que as práticas de leitura tradicionais ficam cada vez mais dependentes das mudanças no ecossistema literário trazidas sobretudo pelos dispositivos electrónicos. Todos os dados que demonstram a emergência das tecnologias digitais e multimédia nos últimos anos são acompanhados pela consciência da evolução de novas formas de interacção e da necessidade de novas formas de literacia. Se é um facto que os ambientes em rede têm potencialidades para introduzir novas modalidades colaborativas à comunicação e ao conhecimento, essa transformação obriga a aprendizagens constantes, existindo riscos de exclusão e agravamento de desigualdades se não existir acompanhamento apropriado. Daí que possamos propor a transliteracia como um novo conceito instrumental de literacia que já não se caracteriza unicamente pelas competências de ler e escrever mas pela capacidade de manipulação de vários meios de comunicação, através de uma espécie de ecologia do conhecimento investida em cada acto de leitura electrónica.

Tendo em conta todas as inovações trazidas pelas várias “molduras” dos dispositivos que deram corpo e forma ao texto, a leitura manteve-se desde sempre em confronto com a totalidade da obra, ou seja, a relação entre o formato do instrumento de leitura criado pelo humano e a sua narrativa sempre permitiu uma legibilidade volúvel mas incontestável. A história da escrita testemunha que os livros, os leitores e as leituras constituem um campo que implica diversidade, conjuntura, ruptura, escolhas, isto é, pluralidades de um processo que sempre se caracterizou pela própria evolução da escrita, da literatura e da civilização. A própria questão do desaparecimento do livro perante a ameaça do digital desvanece-se ao ter em conta a história secular do dispositivo livro, considerado um dos instrumentos comunicacionais mais poderoso e flexível inventado até hoje, com uma capacidade de adaptação à mudança que continua

hoje ainda a ser testemunhada. Os limites físicos do livro, que agora se desvanecem na rede, ou mesmo a diluição da própria autoridade da obra não serão castradores de uma textualidade que sempre dependeu mais da capacidade criativa e interpretativa de autores e leitores.

Este estudo pretendeu, acima de tudo, tornar visível como é que as novas tecnologias traduzem inovações estéticas traçando encontros com paradigmas passados (que insistem em coexistir e sobreviver), através de caminhos de leitura cruzados com a literacia (cujas complexidades de relações físicas, estéticas e cognitivas transformam em transliteracia), entre discussões sobre a materialidade da máquina (como parte integrante das novas práticas) e, por fim, numa leitura crítica de textualidades electrónicas, cujas animações hipermédia estimulam a parte mais sensível da leitura online.

A questão da leitura em linha como processo hermenêutico lembra a importância da experiência do sujeito que à medida que lê tenta descobrir a sua posição no mundo, revelando-se a si mesmo. Um acto de leitura consciente promove um processo comunicativo, um encontro que estabelece uma relação reversível entre leitor e mundo e, neste sentido, constrói-se uma leitura como experiência colaborativa. De qualquer forma, os vários regimes semióticos que operam no interior das novas textualidades provocam mudanças e desvios constantes que colocam o leitor perante escolhas onde se escondem sentidos e interrompem soluções precipitadas.

No campo digital e multimédia trabalha-se a partir de uma semântica de superfície onde a significação está directamente ligada ao programa computacional que alimenta a morfologia, técnica e materialidade do texto. Daí que o texto hipermédia não corresponda a um produto final, devido sobretudo à ausência de linearidade que conduz uma leitura fluida ancorada por linguagens de vídeo, fotografia, texto ou som. O ecrã torna-se o rosto de uma experiência intensa de choques e estímulos operacionalizados por qualquer dispositivo electrónico com acesso à Internet e que incita um tipo de leitura marcadamente sensível.

A partir daqui, os contornos da experiência em linha serão determinados pelo grau de competência do leitor em leituras sem espaço, selectivas, sem tempo e colaborativas. A transliteracia como a capacidade de ler, escrever e interagir em diversas plataformas, utilizando diferentes instrumentos e meios de comunicação e

regimes semióticos poderá apontar o caminho a seguir no campo das literacias actuais devido ao seu carácter abrangente e inclusivo. De facto, a leitura em linha implica hoje também a escrita e a interacção entre vários meios de comunicação, apelando a uma verdadeira articulação e negando a substituição ou graduação de qualquer tipo de literacia. Assim, a transliteracia da leitura em linha funciona não como proposta de um novo conceito mas como uma proposta instrumental exigente porque, acima de tudo, inclusiva.

Com a passagem do impresso para o virtual e a quebra da sequência linear da página impressa, a leitura como processo responsável pela significação será aqui também responsável pela fixação do texto, imagem, som e significados. Perante estímulos e aberturas do trabalho digital, as narrativas digitais constroem-se como espaços individualizados entre a materialidade da programação algorítmica e a imaterialidade da significação, através das próteses de uma textualidade que acolhe ligações hipertextuais e hipermedia que geram uma literatura que só poderá ser electrónica.

Assim, a hibridez das formas e a inovação tecnológica que os artistas trazem para os trabalhos de escrita electrónica obrigam a um nível elevado de experimentação que pode, à partida, ocultar a profundidade literária dos mesmos ou não resistir às tentativas de categorização e classificação clássicas baseadas no impresso. Contudo, a verdade é que aquilo que a literatura electrónica faz é deveras tradicional, no sentido de perpetuar a exploração da linguagem, que foi feita por escritores e poetas, sobretudo das vanguardas modernistas. De uma perspectiva tecnológica, a literatura electrónica é algo muito inovador, na medida em que coloca várias questões essenciais às práticas anteriores de criação e percepção através de propostas híbridas que compreendem modalidades visuais, sonoras, fílmicas, cinestésicas concretizadas através do potencial literário das tecnologias e dos meios.

Na verdade, independentemente do meio que habitam, os textos são organismos vivos na medida em que nunca deixam de ser potenciais máquinas de ideias e de significância. Da mesma forma que o acto de leitura é, em princípio, comunicação e uma interacção dinâmica com o documento que o texto apresenta, com diferentes autores a colocar obrigações diferentes ao leitor e propostas variadas para tal interactividade. Agora, o que a análise crítica feita no quarto capítulo (à ficção digital de

Inanimate Alice, à poesia hipertextual e hipermédia de Rui Torres e às histórias da Biblioteca de Livros Digitais) permitiu comprovar foi que: as textualidades electrónicas e analógicas não estão assim tão distantes, mas pelo contrário se interpenetram de forma profunda (Hayles, 2008: 160); os textos electrónicos conseguem exteriorizar e sugerir aspectos dessa interactividade, a partir do momento em que apresentam ao leitor propostas claras para intervir e essa interacção é reconhecida pela máquina e pelo próprio leitor; que se confirma também a capacidade secular de adaptação da própria literatura que continua a conseguir reinventar não só o seu próprio suporte mas também os “modos de ler” (Babo, 2012:106). Afinal, as tecnologias audiovisuais e multimédia, enquanto âncoras maquínicas, não alteram simplesmente aquela “materialidade que sempre perturbou a fisicalidade do livro físico” (Liu, 2012) através do design do interface da escrita, mas trabalham dinâmicas que interrogam e reconfiguram definitivamente as relações entre autores e leitores, humanos e máquinas, códigos e regimes semióticos do tecido híbrido da performatividade.

Por fim lembrar que, a leitura em ambiente digital e multimédia acaba por ser a *poesis* do universo digital enquanto reflexo de nós próprios na multiplicidade da *aesthesis*, na dinâmica da interacção e na originalidade da sua diferença. A presença do leitor nestes textos electrónicos é um acontecimento que só justifica a temática da transliteracia da leitura online, na medida em que é na especificidade deste ponto de convergência multidisciplinar da textualidade algorítmica que o encontro com o texto se transforma na experiência mais *sensível* de leitura no seio de uma diligente ecologia da comunicação.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

A.A.V.V. (1987). *Estética de la recepción*. Madrid: Arco/Libros.

A.A.V.V. (2000). *Texto, Leitura, Escrita – Antologia*. Porto: Porto Editora.

A.A.V.V. (2001). *De Gutenberg ao terceiro milénio – Congresso Internacional de Comunicação*. Universidade Autónoma de Lisboa.

A.A.V.V. (2004). *A historiografia literária e as técnicas de escrita – do manuscrito ao hipertexto*. Rio de Janeiro: Casa de Ruy Barbosa.

Aarseth, Espen (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.

Aarseth, Espen J., (2005). *Cibertexto: Perspectivas sobre a literatura ergódica*. (Trad. Telles, Maria Leonor & Mourão, José Augusto). Lisboa: Pedra de Roseta.

Allègre, Christian (2000). Internet et littérature : nouveaux espaces d'écriture?, *Études Françaises*, Volume 36, número 2, pp. 59-85. Disponível em <http://www.erudit.org/revue/etudfr/2000/v36/n2/index.html>. Acedido a 23 Março 2007.

Antonio, Jorge Luiz (2004). Entrevista com Chris Funkhouser. *Concinnitas: Revista do Instituto de Artes da Universidade do Estado do Rio de Janeiro*, Vol. 6, pp. 68-81.

António, Jorge Luis (2009). Produções Poéticas com o(s) Computadores. *Sibila. Poesia e Crítica Literária*. Disponível em <http://www.sibila.com.br/index.php/estado-critico/216-producoes-poeticas-com-os-computadores>. Acedido a 27 Agosto 2011.

Ardito, Stephanie (2000). Electronic books: To "e" or not to "e": that is the question. *Searcher*, Volume 8, Number 4, pp.28-39. Disponível em <http://www.infotoday.com/searcher/apr00/ardito.htm>. Acedido a 12 Abril 2008.

Babo, Maria Augusta (1986). Da Intertextualidade. A citação. *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº3, Junho.

Babo, Maria Augusta (1993). *A Escrita do Livro*. Lisboa: Vega.

Babo, Maria Augusta (1996). As implicações do corpo na leitura. *Biblioteca on-line de ciências da comunicação*. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/texto.php?html2=babo-augusta-implicacoes-corpo-leitura>. Acedido a 31 de Maio de 2005.

Babo, Maria Augusta (1996a). Ficcionalidade e processos comunicacionais. *Biblioteca on-line de ciências da comunicação*. Disponível em <http://bocc.ubi.pt/pag/babo-augusta-literatura-ficcionalidade.html>. Acedido a 31 de Maio de 2005.

Babo, Maria Augusta (2000). As transformações provocadas pelas tecnologias digitais na instituição literária. *Biblioteca on-line de ciências da comunicação*. Disponível em

<http://www.bocc.ubi.pt/pag/babo-maria-augusta-tecnologias-literatura.pdf>. Acedido a 31 de Maio de 2005.

Babo, Maria Augusta (2000a). Autour des rapports intertextuels. *Biblioteca on-line de ciências da comunicação*. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/babo-maria-augusta-rapports-intertextuels.pdf>. Acedido a 31 de Maio de 2005.

Babo, Maria Augusta (2002). As transformações provocadas pelas tecnologias digitais na instituição literária. *Biblioteca do Conhecimento Online*. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/-texto.php?html2=babo-maria-augusta-tecnologias-literatura.html>. Acedido em 31 de Maio de 2005.

Babo, M. A. (2003). A experiência da leitura ou a leitura como prática. *Trajectos - Revista de Comunicação, Cultura e Educação*, nº3, Lisboa, ISCTE/Editorial Notícias.

Babo, M. A. (2004). Do corpo protésico ao corpo híbrido. *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº33, Junho.

Babo, Maria Augusta (2005). Os desafios do hipertexto. *Interact, Revista de arte, cultura e tecnologia*. Disponível em http://www.Interact.com.pt/12/html/interact12_10.html. Acedido em 17 de Julho de 2006.

Babo, Maria Augusta (2005a). Do texto como textura heterogénea ao texto como textura híbrida. In *ACTAS DO III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO – Volume II*, pp. 195-202. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/babo-maria-augusta-texto-como-textura-heterogenea-texto-como-textura-hibrida.pdf>

Babo, M. A. (2011). Para uma arqueologia da Ciberliteratura. *Revista de Comunicação e Linguagens*, pp. 229-237, nº42, Andrade, Pedro de, Neves, José Pinheiro (Org.). Outubro.

Babo, M.A. (2012). O Lugar do Leitor numa Arqueologia da Ciberliteratura: Estudo de Casos. In Rosa, Jorge Martins (Org.). *Cibercultura e Ficção*, pp.93-107. Lisboa: Documenta.

Bakhtine, Mikhail, Morson, Gary Saul (Eds.). (1986). *Bakthin : essays and dialogues on his work*, Chicago: The University of Chicago Press.

Balas, Janet L. (2000). Developing library collections for a wired world. *Computers in Libraries*, pp.61-63, Volume 20, Number 6.

Balpe, Jean-Pierre (1991). *L'imagination informatique de la littérature*. Paris: Presses Universitaires de Vincennes.

Balpe, Jean-Pierre (1997). Méta-auteur. *Alire*, nº10, pp. 95-99.

Balpe, Jean-Pierre (2005a). Règles, contraintes, programmes. *Transitoire Observable*. Disponível em http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=42. Acedido a 30 de Abril 2010.

Balpe, Jean-Pierre (2005b). E-poetry time&language changes. *Transitoire Observable*. Disponível em http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=42. Acedido a 30 de Abril 2010.

Balpe, Jean-Pierre (2006). Quelques concepts de l'art numérique. *Transitoire Observable*. Disponível em http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=42. Acedido a 30 de Abril 2010.

Barbeau, Richard (2000). Du papyrus à l'hypertexte: entretien avec Christian Vandendorpe. *Chair et Métal*, nº3, Automne/Fall. Disponível em <http://www.chairetmetal.com/cm03/intro.htm>.

Barbier, Frédéric (1995). *L'empire du livre*. Paris: Les Éditions du Cerf.

Barbosa, Pedro (1996). *A Ciberliteratura*. Lisboa: Edições Cosmos.

Barbosa, Pedro, Cavalheiro, Abílio (1996a). *Teoria do Homem Sentado*, 76 págs. + disquete em caixa, Edições Afrontamento.

Barbosa, Pedro (2001). O Computador Como Máquina Semiótica. *pedrobarbosa.net*. Disponível em http://www.pedrobarbosa.net/artigos_online-pdf/artigo-rcl.pdf. Acedido a 17 de Setembro 2010.

Barbosa, Pedro (2009a). Aspectos Quânticos do Cibertexto. *pedrobarbosa.net*. Disponível em http://www.pedrobarbosa.net/artigos_online-pdf/aspquanticibertexto-b-revisto_nov09.pdf. Acedido a 17 de Setembro 2010.

Barbosa, Pedro (2009b). Da urgência de um dispositivo crítico adequado Às novas textualidades digitais. *pedrobarbosa.net*. Disponível em http://www.pedrobarbosa.net/artigos_online-pdf/JAMprefacio-df1.pdf. Acedido a 17 de Setembro 2010.

Barrento, João (2002). *O Poço de Babel. Para uma Poética da Tradução Literária*. Lisboa: Relógio d'Água.

Barthes, R. (1970). *S/Z*. Lisboa: Edições 70.

Barthes, R. (1981). *O Grau Zero Da Escrita Seguido de Elementos de Semiologia*. Lisboa: Edições 70.

Barthes, R. (1983). *O Prazer do Texto*. Lisboa: Edições 70.

Barthes, R. & Compagnon, A. (1987). Leitura. In *Enciclopédia Einaudi*. (Vol.11), pp.184-206. Lisboa: Imprensa Casa da Moeda.

Barthes, R. (1964). *Essais critiques*. Paris: Seuil.

Barton, David (2007). *Literacy. An Introduction to the Ecology of Written Language*. Malden: Blackwell Publishing.

- Baudelot, Christian et al. (1999). *Et pourtant ils lisent*. Paris: Éditions du Seuil.
- Baudrillard, Jean (1991). *Simulacros e Simulações*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Bauman, Zygmunt (2000). Does Reading Have a Future? 100-Day Dialogue. *The Book & The Computer*, September 11. Disponível em <http://www.honco.net/100day/02/2000-0911-bauman.html>. Acedido a 25 Julho 2008.
- Bazin, Patrick (1996). Vers une Métalecture. *Bulletin des Bibliothèques de France*, Paris, T.41, nº1.
- Bebiano, Rui (1999). A Biblioteca Errante: Itinerários da Leitura na Era Digital. *Revista de História das Ideias*, Vol. 20, pp. 471-494.
- Bélisle, Claire (2003). Lire avec un livre électronique : un nouveau contrat de lecture? *Centre Jacques Cartier Conference: The Future of Web Publishing*. Disponível em <http://www.interdisciplines.org/defispublicationweb/papers/15>. Acedido a 23 Julho 2008.
- Benavente, Ana et al (1996). *A Literacia em Portugal. Resultados de uma Pesquisa Extensiva e Monográfica*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Benjamin, Walter (1987). *Obras Escolhidas. Rua de Mão Única*. Vol.II. São Paulo: Brasiliense.
- Benjamin, Walter (1992a). A obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica. In *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Benjamin, Walter (1992b). On some motifs on Baudelaire. In *Illuminations*, London: Faber and Faber.
- Bergmann Loiseaux, Elizabeth and Neil Fraistat (Eds.). (2002). *Reimagining Textuality: Essays on the Verbal, Visual and Cultural Construction of Texts*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Bernard, M. (1995). Lire l'hypertexte. In Vuillemin, Alain & Lenoble, Michel (Dir.). *Littérature et informatique – la littérature générée par ordinateur*. Arras: Artois Presses Université.
- Bernstein, Mark, Greco, Diane (Ed.). (2009). *Reading Hypertext*. MA: Eastgate.
- Bolter, J. D. (1991). *Writing space - the computer, hypertext, and the history of writing*. Hillsdale. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Bolter, J. D. (1995). The Rhetoric Writing: Hypertext the Electronic Writing Space. In Landow, George P (Ed.). *Hypermedia and Literary Studies*. Massachusetts: The MIT Press, 1995.

Bolter, Jay David (1996). Ekphrasis, Virtual Reality, and the Future of Writing. In Nunberg, Geoffrey (Ed.). *The Future of the Book*, pp. 253-272. Berkeley, LA: University of California Press.

Bolter, Jay David, Grusin, Richard (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge Mass: The MIT Press.

Bolter, Jay David (2001). *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. (New revised edition; 1st ed. 1991). Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.

Bolter, Jay David, Diane Gromala (2003). *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Bondanella, P. (1998). *Umberto Eco e o texto aberto*. Lisboa: Difel.

Bonneville, Luc (2000). La représentation de la temporalité chez les utilisateurs d'Internet. *COMMposite*, v.2000-1. Disponível em <http://composite.org/2000.1/articles/bonnev.htm>. Acedido a 15 Março 2006.

Bootz, Philippe (1996). Un modele fonctionnel de textes procéderaux. *Les Cahiers di Circav*, nº8, p.191-216.

Bootz, Philippe (2005). The Problematic Of Form Transitoire Observable, A Laboratory For Emergent Programmed Art. *Dichtung Digital*, nº38. Disponível em www.dichtung-digital.org/2005/. Acedido a 3 de Setembro 2010.

Borges, Jorge Luís (1998). O jardim dos caminhos que se bifurcam [1941]. In *Obras Completas 1923-1949* (pp. 490-498), Vol. I, (Trad. Barreiros, José Colaço). Lisboa: Editorial Teorema.

Borges, Jorge Luís (1998a). *Ficções*. Lisboa: Editorial Teorema.

Borges, Maria Manuel (2002). *De Alexandria a Xanadu*. Coimbra: Editorial Quarteto.

Borgman, Christine L. (2000). *From Gutenberg to the Global Information Infrastructure. Access to Information in the Networked World*. Cambridge (Mass.) and London: The MIT Press.

Gubern, Román (2010). La letra digital: Retos e interrogantes alrededor del libro electrónico. *dosdoce.com*. Barcelona: FAD. Disponível em <http://www.dosdoce.com/articulo/opinion/3560/retos-e-interrogantes-alrededor-del-libro-electronico>. Acedido a 7 de Outubro 2011.

Borràs, Laura (Ed.). (2005). *Textualidades Electrónicas: Nuevos Escenarios para la Literatura*. Barcelona: Editorial UOC.

Borràs, Laura, Memmot, Talan, Raley, Rita, Stefans, Kim (2011). Electronic Literature Collection, Vol. II, ELO. Disponível em <http://collection.eliterature.org/2/>. Acedido a 2 de Março 2011.

- Borràs, Laura (2011). *Per Què Llegir Els Classics Avui*. Ara Libbres: Barcelona.
- Brown, John Seely & Duguid, Paul (2000). *The Social Life of Information*. Boston, Mass.: Harvard Business School Press.
- Bruce, B. C. (Eds.). (2003). *Literacy in the Information Age: Inquiries into meaning-making with new technologies*. Newark, DE: International Reading Association.
- Burbules, Nicholas C. (1998). Rethorics of the Web: hyperreading and critical literacy. In Snyder, Ilana, (Ed.). *Page to Screen. Taking Literacy into the Electronic Era*. London and New York: Routledge.
- Bush, V. (1945). As We May Think. *The Atlantic Monthly*, 176 (July), pp. 101–8. Disponível em <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>. Acedido a 30 Junho 2011.
- Cailliau, R., Ashman, Helen (1999). Hypertext in the Web – a History. *ACM Computing Surveys*, 31.4 (December). Disponível em <http://www.acm.org/surveys/Formatting.html>. Acedido a 29 Setembro 2007.
- Calvino, Italo (2003). Cibernética e Fantasmas. Apontamentos sobre a ficção como processo combinatório. In *Ponto Final: Escritos sobre Sociedade e Literatura* (Trad. Barreiros, José Colaço), pp. 207-225, Lisboa: Teorema. [vers. orig. 1967].
- Cardoso e Cunha, Tito (2010). Razão Gráfica. *Dicionário Crítico de Arte, Imagem, Linguagem e Cultura*, Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem. Disponível em <http://www.artecoia.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoELinguagemLinguagem&Menu2=Autores&Slide=77>. Acedido a 3 de Abril de 2012.
- Cascais, António Fernando (1986). A leitura como processo intertextual: o constrangimento positivo. *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº3, Junho.
- Cascais, António Fernando (2012). O Corpo Metamórfico na Ficção Científica. In Rosa, Jorge Martins (Org.). *Cibercultura e Ficção*, pp. 299-313. Lisboa: Documenta.
- Cayley, John (2002). The Code Is Not the Text (Unless It Is the Text). *Electronic Book Review*. Disponível em <http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/literal>. Acedido a 27 Maio 2008.
- Cayley, John (2003). Inner Workings: Code and Representations of Interiority in New Media Poetics. *Dichtung Digital*, n.3. Disponível em <http://www.dichtung-digital.com/2003/3-cayley.htm>. Acedido a 27 Maio 2008.
- Cayley, John (2004). Literal Art: Neither Lines nor Pixels but Letters. *Electronic Book Review*. Disponível em <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/programmatology>. Acedido a 27 Maio 2008.

Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens (Ed.). *Revista de Comunicação e Linguagens*, n.ºs 1-43. Disponível em <http://www.cecl.com.pt/rcl/>. Acedido a 3 Novembro 2012.

Centro de Investigação para Tecnologias Interactivas. *Biblioteca de Livros Digitais*. Disponível em <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/index.php>. Acedido a 29 Janeiro 2008.

Chandler-Olcott, K., Mahar, D. (2003). «Tech-savviers» meets multiliteracies: Exploring adolescent girls' technology-mediated literacy practices. *Reading Research Quarterly*, 38, pp.356-385.

Chaouli, Michel (2005). How Interactive Can Fiction Be? *Critical Inquiry*, Vol. 31, Number 3, pp. 599-617.

Charaudeau, P. (1983). *Langage et discours – éléments de sémiolinguistique (théorie et pratique)*. Paris: Hachette Université.

Charles, M. (1995). Introduction à l'étude des textes. Paris: Seuil.

Charles, M. (1977). *Rhétorique de la lecture*. Paris: Seuil.

Chartier, A.-M. e Hébrad, J. (1989). *Discours sur la lecture, 1880-1980*. Paris : Centre Georges Pompidou.

Chartier, Roger (1995). Lecteurs dans la longue durée: du codex à l'écran. In *Histoires de la Lecture*. IMEC Éditions.

Chartier, R. (coord) (1998). *As utilizações do objecto impresso*. Lisboa: Difel.

Chartier, R. (Dir.). (1985). *Pratiques de la lecture*. Paris: Rivages.

Chartier, R. e Cavallo, G.(1997). *Histoire de la lecture dans le monde occidental*. Paris : Seuil.

Chartier, R. (2000). Death of the Reader? *100-Day Dialogue, The Book & The Computer*, May 31. Disponível em <http://www.honco.net/100day/02/2000-0531-chartier.html>

Chartier, R. (2001). Lecteurs et lectures à l'âge de la textualité électronique. *Text-E*, lundi 15 octobre, 2001 - mercredi 31 octobre. Disponível em http://www.text-e.org/conf/index.cfm?ConfText_ID=5. Acedido a 17 de Maio de 2005.

Chartier, R. (2002a). Before and After Gutenberg. A Conversation with Roger Chartier”, *The Book & The Computer*, April 30. Disponível em <http://www.honco.net/os/chartier.html>. Acedido a 12 de Julho de 2005.

Chartier, R. (2002b). *Os Desafios da Escrita*. São Paulo: UNESP.

Chartier, R. (2005). *Culture écrite société: L'ordre des livres (XIV - XVIII siècle)*. Seuil: Gallimard.

Christin, Anne-Marie (2010). Legível/Visível. *Dicionário Crítico de Arte, Imagem, Linguagem e Cultura*, Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem. Disponível em <http://www.artecoa.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoELinguagemLinguagem&Menu2=Legivel>. Acedido a 3 de Abril de 2012.

Ciccoricco, David (2007). *Reading Network Fiction*. Tuscaloosa, AL: University of Alabama Press.

Clément, Jean (1998). De la Littérature Informatique. *Le Ciren*. Disponível em <http://www.ciren.org/ciren/colloques/131198/clement.html>. Acedido a 21 de Junho de 2006.

Clément, Jean (2000). Le e-book est-il le futur du livre? In *Les Savoirs déroutés. Experts, documents, supports, règles, valeurs et réseaux numériques*, pp. 129-141. Lyon : Les Presses de l'Enssib/Association Doc-Forum/La Biennale du savoir.

Coiro, J. (2003, February). Reading comprehension on the Internet: Expanding our understanding of reading comprehension to encompass new literacies [Exploring Literacy on the Internet department]. *The Reading Teacher*, 56(6). Disponível em http://www.readingonline.org/electronic/elec_index.asp?HREF=/electronic/RT/2-03_column/index.html. Acedido 1 28 Maio 2009.

Coiro, J., & Dobler, E. (2007). Exploring the online reading comprehension strategies used by sixth-grade skilled readers to search for and locate information on the Internet. *Reading Research Quarterly* 42: 214-257.

Coiro, J., Knobel, M., Lankshear, C. & Leu, D. (Eds.). (2008). *Handbook of research on new literacies*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Compagnon, A (1998). *Le démon de la théorie – littérature et sens commun*. Paris: Seuil.

Connaway, Lynn Silipigni (2001) A Web-based Electronic Book (ebook) Library: The netLibrary Model, *Library Hi Tech*, 19, no. 4, pp. 340-349.

Conselho Nacional de Educação (2011). *Recomendação sobre Educação para a Literacia Mediática, Recomendação 6/2011*. Dezembro. Disponível em http://www.cnedu.pt/images/stories/2011/PDF/Recom_Educao_Literacia_Meditica.pdf. Acedido a 15 Maio 2012.

Coover, Robert (1992). The End of Books. In *The New York Times Book Review*, June 21. Disponível em <http://www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html>. Acedido a 3 Abril 2012.

Coover, Robert (2000). Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age, *Feed Magazine*. Disponível em <http://www.feedmag.com/document/do2911lofi.html>. Acedido a 15 Fevereiro 2007.

Cope, B. & Kalantzis, M. (Eds.). (2000). *Multiliteracies*. London, UK: Routledge.

Correia, Carlos (1997). *Multimédia on/off line*. Lisboa: Ed. Notícias.

Correia, Carlos (1997a). A Comunicação em mudança. *Diário de Notícias*, 21 de Abril 1997, p.40.

Correia, Carlos, Peixoto, Diogo, Veiga, Rui (2002). Princípios do Design da Interface Multimédia. *EMABBA - European Master on Audiovisuals, Business and Multimedia*. Disponível em <http://carloscorreia.net/flash/www/site.html>. Acedido a 30 Maio 2010.

Correia, Carlos, Tomé, Irene (2007). *O que é o e-learning*. Lisboa: Plátano Editora

Costa, Fernando Albuquerque (2010). Metas de Aprendizagem na área das TIC: Aprender Com Tecnologias. In Costa, F. et al. (Orgs.). *Actas do 1º Encontro Internacional TIC e Educação*. Novembro, 2010, pp. 931-936. Universidade de Lisboa: Instituto de Educação.

Crawford, Walter (2002). The White Queen Strikes Again: An Ebook Update. *Econtent*, November, Disponível em <http://www.econtentmag.com?ArticleID=768>. Acedido a 26 Março 2008.

Cruz, Maria Teresa (2007). Cultura, Media e Espaço - A instalação da experiência e das artes. *CECL Working Papers*. Disponível em <http://www.cecl.com.pt/workingpapers/content/view/12/35/1/3/>. Acedido a 27 Maio 2010.

Dalgaard, Rune (2001). Hypertext and the Scholarly Archive: Intertexts, Paratexts and Metatexts at Work. In *Proceedings of the twelfth ACM conference on Hypertext and Hypermedia*, pp.14-18. (August, 2001, Aarhus, Denmark). New York: ACM Press.

Dearnley, James and John Feather (2001). *The Wired World: An Introduction to the Theory and Practice of the Information Society*. London: Library Association Publishing.

Debray, Régis (2000). Les révolutions médiologiques dans l'Histoire. *Bulletin des bibliothèques de France*, t. 45, n° 1, pp. 4-12 Disponível em http://bbf.enssib.fr/bbf/html/2000_45_1/2000-1-p4-debray.xml.asp. Acedido a 27 Abril 2008.

Delany, Paul & Landow, George P. (Eds.). (1995). *Hypermedia and Literary Studies*, MIT.

Derrida, J. (1967). *De La Grammatologie*. Paris: Les Éditions de Minuit.

Derrida, J. (1972). *La Dissémination*. Paris: Seuil.

Derrida, J. (1997). Le papier ou moi, vous savez... (nouvelles spéculations sur le luxe des pauvres). *Les Cahiers de Médiologie*, n°4, 2ème semestre, Paris : Gallimard.

Derrida, J. (1998). Sobre o livro que há-de vir. *Belém*, n°3, Out./Inv., Lisboa: Centro Cultural de Belém.

Derrida, Jacques (2001). *Papier Machine*. Paris: Éditions Galilée.

Détréz, Christine (2001). Bien lire. Lectures utiles, lectures futiles. *Bulletin des Bibliothèques de France*, t. 46, N°6. Disponível em <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2001-06-0014-002>. Acedido a 10 Setembro 2007.

Dickey, William (1991). Poem Descending a Staircase: Hypertext and the Simultaneity of Experience. In Delany, Paul & Landow, George P. (Eds.). *Hypermedia and Literary Studies*, pp. 143-152. Cambridge, MA: MIT [1ª ed. 1991].

Douglas, J. Y. (1991). Reading in Hypertext. In *Proceedings of the Fourth Annual Conference on Computers and the Writing Process*, pp. 49-60. Brighton: University of Sussex.

Douglas, J. Y. (1991). Understanding the Act of Reading: the WOE Beginner's Guide to Dissection. *Writing On The Edge* 2, 2: 112-125.

Douglas, J. Y. (1992), What Hypertexts Do That Print Narratives Cannot. *The Reader* (Autumn 1992), pp. 1-23.

Douglas, J. Y. (1993). Dipping into Possible, Plausible Worlds: the Experience of Interactivity from Virtual Reality to Interactive Fiction. *The Drama Review*, 37, 4: 18-37.

Douglas, J. Y. (1993a). Social Impacts of Computing: The Framing of Hypertext. *Social Science Computer Review*, 11, 4: 417-429.

Douglas, J. Y. (1993b). Where the Senses Become a Stage and Reading Is Direction: Performing the Texts of Virtual Reality and Interactive Fiction. *The Drama Review* (Spring 1993).

Douglas, J. Y. (1994). The Book is Dead! Long Live the Book! *Southern Review* (Australia), n24, 4: 13-119.

Douglas, J. Y. (1996). Sorry, We Ran Out of Space, So It's Just a Guy Thing: Virtual Intimacy and the Male Gaze Cubed. *Leonardo*, n29, 3: 205-215.

Douglas, J. Y. (2000). *The End of Books? Or Books Without End? Reading Hypertext Narratives*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Douglas, J. Yellowlees (2000a). «Nature» versus «Nurture». The Three paradoxes of Hypertext. In Gibson, Stephanie & Oviedo, B. Ollie (Eds.). *The Emerging*

Cyberculture: Literary Paradigm and Paradox. Cresskill (N.J.): Hampton Press
Disponível em <http://web.new.ufl.edu/~jddouglas/readerly.pdf>. Acedido a 14 Maio 2007.

Drucker, Johanna & Jerome McGann (2001). *Images as the Text: Pictographs and Pictographic Logic*. Disponível em
<http://www.iath.virginia.edu/~jjm2f/old/pictograph.html>. Acedido a 2 Novembro 2012.

Drucker, Johanna (2002). Intimations of Immateriality: Graphical Form, Textual Sense and the Electronic Environment. In Loizeaux, Elizabeth Bergmann & Neil Fraistat (Eds.). *Reimagining Textuality: Essays on the Verbal, Visual and Cultural Construction of Texts*, pp. 152-177. Madison: University of Wisconsin Press.

Drucker, Johanna (2009). *SpecLab: Digital Aesthetics and Projects in Speculative Computing*. Chicago: Chicago University Press.

Duguid, Paul (1996). Material Matters. In Nunberg, Geoffrey (Ed.). *The Future of the Book*, pp.63-101. University of California Press..

Eaves, Morris (2002). Graphicality: Multimedia Fables for «Textual Critics». In Loizeaux, Elizabeth Bergmann & Fraistat, Neil (Eds.). *Reimagining Textuality: Essays on the Verbal, Visual and Cultural Construction of Texts*. pp. 99-122. Madison: University of Wisconsin Press.

Eaves, Morris, Robert Essick, & Joseph Viscomi (2000). *The William Blake Archive: Editorial Principles: Methodology and Standards in the Blake Archive*. Disponível em
<http://www.blakearchive.org/blake/public/about/principles/>. Acedido a 12 Abril 2007.

Eco, Umberto (1983). *Leitura do texto literário - Lector in fabula*. Lisboa: Presença.

Eco, U. (1992). *Os limites da interpretação*. Lisboa: Difel.

Eco, U. (1995). *Seis passeios nos bosques da ficção*. Lisboa: Difel.

Eco, U. (1996). *From Internet to Gutenberg*. (A lecture given at the Italian Academy for Advanced Studies in America). Disponível em
<http://www.hf.ntnu.no/anv/Finnbo/tekster/Eco/Internet.htm>. Acedido a 18 de Novembro de 2005.

Eco, U. (2003). *Sobre Literatura*. Lisboa: Difel.

Eco, U. (2003). Vegetal and Mineral Memory: The future of books. *Al-Ahram Weekly*, Issue No. 665, 20-26, November, Disponível em
<http://weekly.ahram.org.eg/2003/665/bo3.htm>. Acedido a 18 Novembro 2005.

Ensslin, Astrid (2009). Respiratory narrative: Multimodality and cybernetic corporeality in «physio-cybertext». In Page, Ruth (Ed.). *New Perspectives on Narrative and Multimodality*. London: Routledge, 155-65.

Ensslin, Astrid (2010a). From (W)reader to Breather: Cybertextual Retro-intentionalisation in Kate Pullinger et al.'s 'Breathing Wall'. In Page, Ruth & Bronwen,

Thoma (Eds.). *New Narrative: Theory and Practice*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

Ensslin, Astrid (2010b). From Revisi(tati)on to Retro-intentionalisation: Hermeneutics, Multimodality and Corporeality in Hypertext, Hypermedia and Cybertext. In Simanowski, Roberto, Schäfer, Jörgen, Gendolla, Peter (Edts.). *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching*, 145-162. Bielefeld: Transcript Verlag.

Entidade Reguladora para a Comunicação Social (2008). *Os Públicos dos Meios de Comunicação Social Portugueses*. Lisboa: 2008. Disponível em <http://www.erc.pt/documentos/EstudodeRecepcaodosMeiosdeComunicacaoSocial.pdf> Acedido a 16 Julho 2010.

EU Kids Online Portugal (2010). Disponível em <http://www2.fcsh.unl.pt/eukidsonline/> Acedido a 30 de Maio 2010.

EU Kids Online. Final Report (2011). Disponível em www.eukidsonline.net Acedido a 5 Abril de 2012.

Faria, Maria Isabel, Pericão, Maria da Graça (1999). *Novo Dicionário do Livro. Da escrita ao multimédia*. Lisboa: Círculo de Leitores.

Faria, Maria Isabel, Pericão, Maria da Graça (2008). *Dicionário do Livro. Da escrita ao livro electrónico*, Coimbra: Almedina.

Fernandes, Noélia da Mata (2005). A libertação do leitor nos bosques da interpretação. In *Autoria e Hipertexto*, Coimbra: Minerva.

Fiolhais, Carlos (2003). Será o Universo um Computador? *Ciberscópico*. Disponível em <http://www.ciberscopio.net/artigos/tema5/ccie_02.html>, originalmente publicado em *Computadores, Universo e Tudo o Resto*, Lisboa: Gradiva, 1994.

Fischer, Ruth, Lugg, Rick (2001). eBooks: Evolving In Content and Form. *Information Standards Quarterly* 13, no. 4.

Floridi, Luciano (1999). *Philosophy and Computing. An introduction*. London and New York: Routledge.

Flusser, Vilém (2002). The Future of Writing. In Flusser, Vilém *Writings*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press,

Foucambert, J. (1989). *Question de lecture*. Paris: Retz.

Foucambert, Jean (1994). *A leitura em questão*. Porto Alegre: Artes Médicas.

Frost, Gary (2002). Booke & eBook. *Futureofthebook.com*. Disponível em <http://www.futureofthebook.com/storiestoc/booke>. Acedido a 23 Novembro 2007.

- Frye, N. (1969). *Anatomie de la critique*. Paris: Gallimard.
- Funkhouser, Chris (2005). A Vanguard Projected in Motion: Early Kinetic Poetry in Portuguese. *Sirena: poesia, arte y critica*, Vol. 2: 152-164.
- Funkhouser, Chris (2007). *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995*. Tuscaloosa, AL: University of Alabama Press.
- Funkhouser, Chris (2008). The Scope for a Reader. The Poetry of Text Generators. *Dichtung Digital*, nº38. Disponível em www.dichtung-digital.org/2008/1-Funkhouser.htm. Acedido a 3 de Setembro 2010.
- Funkhouser, Chris (2008a). Digital Poetry: A Look at Generative, Visual, and Interconnected Possibilities in its First Four Decades. In *A Companion to Digital Literary Studies*. Oxford: Blackwell, 2008. Disponível em http://nora.lis.uiuc.edu:3030/companion/view?docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-5-11&toc.depth=1&toc.id=ss1-5-11&brand=9781405148641_brand. Acedido a 3 Março 2011.
- Furtado, J. A. (2000). Os livros e as leituras. *Novas ecologias da informação*, Lisboa: Livros e Leituras.
- Furtado, J.A. (2002). O pixel e o papel. *Ciberscópio*. Disponível em http://www.ciberscopio.net/artigos/tema3/cdif_05_1.html Acedido a 4 de Janeiro de 2006.
- Furtado, José Afonso (2006). Livro e Leitura no Ambiente Digital. In Pombo, O., Guerreiro, A., Alexandre, A. (EdS.). *Enciclopédia e Hipertexto*. Lisboa: Edições Duarte Reis.
- Furtado, José Afonso (2009). Os documentos digitais e o «Paradoxo de Roger». *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº40: 53-72. CECL.
- Furtado, José Afonso (2010). O Presente e o Futuro do Livro. *Os meus Livros*, nº84.
- Furtado, Gonçalo (2012). O Espaço na Cibercultura. Pressupostos e promessas na produção ficcional. In Rosa, Jorge Martins (Org.). (2012). *Cibercultura e Ficção*, pp. 283-296. Lisboa: Documenta.
- Gabinete de Estatística e Planeamento da Educação. (2009). *A Dimensão Económica da Literacia em Portugal: Uma Análise*. DataAngel Policy Research Incorporated. Lisboa: GEPE.
- Gadamer, H.-G. (1976). *Vérité et méthode*. Paris: Seuil.
- Gadamer, H.-G. (1995). *Langage et vérité*. Paris: Minuit.
- Gendolla, Peter & Schäffer, Jörgen (Eds.) (2007). *The Aesthetics of Net Literature: Writing, Reading and Playing in Programmable Media*. Medienumbruche: Media Upheavals, Verlag.

- Genette, G. (1982). *Palimpsestes*. Paris: Seuil.
- Genette, G. (1986). *Introdução ao Arquitexto*. Lisboa: Vega.
- Genette, Gérard. (1999). *Figures IV*. Paris: Seuil.
- Gervais, Bertrand (2003). Entre le texte et l'écran. *Centre Jacques Cartier. Conference : The Future of Web Publishing*. Disponível em <http://www.interdisciplines.org/defispublicationweb/papers/2/version/original>. Acedido a 19 Maio 2007.
- GlobeScan Incorporated (2010). Global Poll on Internet Access. *BBC World Service: March 2010*. Disponível em http://www.globescan.com/news_archives/bbc2010_internet/. Acedido a 16 Julho 2010.
- Gómez, Antonio Castillo (2004). *Das Tabuinhas ao Hipertexto. Uma viagem na história da cultura escrita*. Lisboa: Biblioteca Nacional.
- Goody, Jack (1987a). *The Interface Between the Written and the Oral*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Goody, Jack (1987b). *A Lógica da Escrita e a Organização da Sociedade*. Lisboa: Edicoes 70.
- Goody, Jack (1988). *La Raison Graphique*. Paris: Les Éditions Minuit.
- Goody, Jack (1988a). *A domesticação do pensamento selvagem*. Lisboa: Editorial Presença.
- Goody, Jack (2000). *The Power of the Written Tradition*. Washington: Smithsonian Institution Press.
- Gore, Al (2007). *The Assault on Reason*. Londres: Bloomsburry.
- Greisch, J. (1977). *Hermeneutique et grammatologie*. Paris: CNRS.
- Greish, J. (1985). *L'âge herméneutique de la raison*. Paris: Editions du Cerf.
- Gusdorf, Georges (1988). *Da História das Ciências à História do Pensamento*. (Trad. Brito, Carlos Aboim de). Lisboa: Pensamento.
- Haddad, G. (1984). *Manger le livre*. Paris: Grasset.
- Haddad, G. (1991). *Les biblioclastes*. Paris : Grasset.
- Haegle, Katie (2008). The Way We Read. *Star Tribune*, February 29. Disponível em <http://www.startribune.com/entertainment/books/16089982.html>. Acedido a 27 Setembro 2008.

- Harper, Ian (2009). Producer of Inanimate Alice Responds to ENGL 102 Students. *English102: Analysis and Argument*. Disponível em <http://engl-102.blogspot.pt/2009/12/producer-of-inanimate-alice-responds-to.html>. Acedido a 4 de Agosto 2010.
- Hawkins, Donald T. (2000). "Electronic Books: A Major Publishing Revolution", *Online 24*, pp.14-28, Set-Oct.
- Hayles, N. Katherine (1999). *How W Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Hayles, N. Katherine (2002). *Writing Machines*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Hayles, N. Katherine (2003). Translating Media: Why We Should Rethink Textuality. *The Yale Journal of Criticism*, Volume: 16, Issue: 2, pp: 263-290.
- Hayles, N. Katherine (2005). *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago: University of Chicago Press.
- Hayles, N. Katherine (2006). The Time of Digital Poetry: From Object to Event. In Morris, Adelaide, Swiss, Thomas (Eds.). *New Media Poetics: Contexts, Technotexts, and Theories*, pp.181-209. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Hayles, N. Katherine (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame.
- Heim, Michael (1994). The Erotic Ontology of Cyberspace. In Trend, David (Ed.). *Reading Digital Culture*, pp. 70-86, Oxford: Blackwell 2002.
- Helm, B. (2005). Curling up with a Good E-book. *BusinessWeek Online*. December 29. Disponível em http://www.businessweek.com/technology/content/dec2005/tc20051229_155542.htm?chan=search Acedido a 7 Março 2007.
- Hesse, Carla (1997). Humanities and the Library in the Digital Age. In Kernan, Alvin (Ed.). *What's Happened to the Humanities*, pp. 107- 121. Princeton, Princeton University Press.
- Hill, Charles A., Mehlenbacher, Brad (1998). Transitional Generations and World Wide Web. Reading and Writing: Implications of a Hypertextual Interface for the Masses. *Text Technology*, vol.8, n°4, pp.29-47.
- Hull, G. (2003). At last, youth culture and digital media: New literacies for new time. *Research in the Teaching of English*, 38 (2), NCTE.
- Husserl, Edmund (1990). *A ideia da fenomenologia*. Lisboa: Edições 70.
- Ilharco, Fernando (2008). A Interculturalidade e as Novas Tecnologias. In Ferreira Lages, Mário, Teodoro de Matos, Artur et. al. (Coord). *Portugal: Percursos de*

Interculturalidade, p.141-183. Lisboa: Alto Comissariado para a Imigração e Diálogo Intercultural.

Instituto Nacional de Estatística (2012). *Inquérito à Utilização de Tecnologias da Informação e da Comunicação pelas Famílias*. Disponível em <http://www.ine.pt/>. Acedido a Dezembro 2012.

Ingarden, R. (1973). *A obra de arte literária*. Lisboa: F. C. Gulbenkian.

Internet World Stats. Disponível em <http://www.internetworldstats.com/>. Acedido a 17 Março 2010.

Iser, W. (1979). A interação do texto com o leitor. In Lima, Luiz Costa (Org.). *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*, pp-83-132. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Iser, W. (1985). *L'acte de lecture - théorie de l'effet esthétique*. Bruxelles: Pierre Mardaga.

Jamet, Eric (1998). Comment lisons-nous? *Sciences humaines*, n° 82. Disponível em http://www.scienceshumaines.com/comment-lisons-nous_fr_9846.html. Acedido a 15 Abril 2010.

Jackson, Shelley (1995). *Patchwork Girl*. Watertown, USA: Eastgate System Inc.

Jauss, Hans Robert (1990). *Pour une Esthétique de la réception*. Paris: Gallimard.

Jauss, Hans Robert (1993). *A literatura como provocação*. Lisboa: Vega.

Jenkins, Henry (2001). Convergence? I diverge. *MIT Technology Review*, vol.104, June 2001. Disponível em www.technologyreview.com/advertisement.aspx?ad=biztech&id=40&redirect=%2FBiztech%2F12434%2F%3Fa%3Df. Acedido a 18 Julho.

Joseph, Chris (2008). *Inanimate Alice – iStori.es*. Disponível em <http://www.chrisjoseph.org/blog/mywork/inanimate-alice-istories>. Acedido a 28 de Março 2009.

Jouve, V. (1992). *La lecture*. Paris: Hachette.

Joyce, Michael (1985-1992). *Afternoon, A Story*. Watertown, USA: Eastgate System Inc.

Joyce, Michael (2002). *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, [1ª ed. 1995].

Kamil, M.L. et al (eds) (2000). *Handbook of Reading Research*. Mahwah, NJ: Erlbaum.

Kastis, Nikita & Carneiro, Roberto (2009). Literacia digital – a evolução das literacias do século XXI. *eLearning Papers*. Disponível em

<http://www.elearningpapers.eu/pt/paper/literacia-digital-evolu-o-das-literacias-do-s-culo-xxi?>. Acedido a 19 Julho 2010.

Kirschenbaum, Matthew G. (2002). Editing the Interface: Textual Studies and First Generation Electronic Objects. In *TEXT: An Interdisciplinary Annual of Textual Studies* Vol.14, pp. 15-52. Michigan: University of Michigan Press.

Kirschenbaum, Matthew G. (2008). *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Kittler, Friedrich A. (1987). Gramophone, Film, Typewriter. (Trad. Mücke, Dorothea von). *October*, Vol.41. Summer, pp. 101-118. MIT Press. Disponível em http://www.ufjf.br/sws/files/2009/03/Kittler_GFT.pdf. Acedido a 29 Julho 2012.

Kress, G. (2003). *Literacy in the new media age*. London, UK: Routledge.

Kristeva, Julia (1977). *Semiótica do Romance*. (Trad. Martins, J. C.). Lisboa: Arcádia.

Laccetti, Jessica (2011). Teacher Training. In *Inanimate Alice: School Report3*, pag.6. Disponível em http://issuu.com/inanimatealice/docs/school_report_3. Acedido a 26 Outubro 2012.

Landow, G. P. (1994). *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Landow, George P. (1994). What's a Critic to Do: Critical Theory in the Age of Hypertext. In Landow, George P. (Ed.). *Hyper/Text/Theory*, pp.1-48. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.

Landow, George P. (1996). Twenty Minutes into the Future, or How Are We Moving Beyond the Book? In Geoffrey Nunberg (Ed.). *The Future of the Book*, pp. 209-237, Berkeley, LA: University of California Press.

Landow, George P. (1997). *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press.

Landow, George P. (1995). *Hypermedia and Literary Studies*. Massachusetts: The MIT Press.

Lanigan, R. (1992). *The Human Science of Communicology*. Pittsburg, PA: Duquesne University Press.

Lankshear, C.& Knobel, M. (2003). *New Literacies*. Maidenhead: Open University Press.

Le Loarer, Pierre (2002). Livres électroniques: une nouvelle donne culturelle. In Mercier, Alain (Dir.). *Les Trois Révolutions du Livre*, pp.445-451. Paris : Musée des Arts et Métiers/Imprimerie nationale Éditions.

Lebert, Marie (2002). *Le Livre 010101*. Paris : Numilog.

- Leenhardt, J. (1982). *Lire la lecture*. Paris : Le Sycomore.
- Leme, José Luís da Câmara (2006). A Leitura e o Ethos do Hipertexto. Pombo, O., Guerreiro, A., Alexandre, A. (Eds.). *Enciclopédia e Hipertexto* Lisboa: Edições Duarte Reis.
- Leu, D.J. & Zawilinski, L. (2007). The New Literacies of Online Reading Comprehension. *New England Reading Association Journal*, 43(1), 1-7.
- Leu, D., et al (2004). Toward a theory of new literacies emerging from the Internet and other information and communication technologies. In Ruddell, R. B., Unrau, N. (Eds.). *Theoretical models and processes of reading*. pp. 1570-1613 (Fifth edition). Newark, DE: International Reading Association.
- Levy, David M. (2001). *Scrolling Forward: making sense of documents in the digital age*. New York: Arcade Publishing.
- Lévy, Pierre (2000). *Cibercultura*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Lima, L. C. (1979). *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Liu, Alan (2005). *Research in the Technological, Social, and Cultural Practices of Online Reading*. Disponível em <http://www.transliteracies.english.ucsb.edu/post/uncategorized/conference-2005-introduction>. Acedido a 3 Outubro 2006.
- Liu, Alan (2008). Imagining the New Media Encounter. In Schreibman, Susan & Siemens, Ray (Eds.). In *A Companion to Digital Literary Studies*. Oxford: Blackwell, 2008. Disponível em http://nora.lis.uiuc.edu:3030/companion/view?docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-3-1&toc.id=0&brand=9781405148641_brand. Acedido a 3 Março 2011.
- Liu, Alan (2012). This Is Not A Book: Transliteracies And Long Forms Of Digital Attention. *Translittératies: enjeux de citoyenneté et de créativité*. Sorbonne Colloque, 7-9 Novembro 2012. Disponível em <http://epresence.univ-paris3.fr/1/watch/219.aspx>. Acedido a 29 Dezembro 2012.
- Lopes, João Teixeira e Antunes, Lina (2001). *Sobre a Leitura Vol.IV. Novos Hábitos de Leitura: Análise Comparativa de Estudos de Caso*. Lisboa: Instituto Português do Livro e das Bibliotecas/Observatório das Actividades Culturais.
- Lughi, Giulio (2001). *Parole On Line. Dall'ipertesto all'editoria multimediale*, Milano: Guerini e Associati.
- Lynch, Clifford (2001). The Battle to Define the Future of the Book in the Digital World. *First Monday*, volume 6, number 6. Disponível em <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/issue/view/134>. Acedido 26 Março 2012.

- Lyotard, J. F. (1971). *Discours Figure*. Paris: Klincksieck.
- Man, P. de (1989a). *A resistência à teoria*. Lisboa: Edições 70.
- Man, P. de (1989b). *Allégories de la lecture – le langage figuré chez Rousseau, Nietzsche, Rilke et Proust*. Paris: Galilée.
- Manguel, A. (1996). *A History of Reading*. New York: Viking.
- Manguel, Alberto (1998). *Uma história da leitura*. Lisboa: Editorial Presença.
- Manguel, Alberto (2006). *Com Borges*. Lisboa: Âmbar.
- Manguel, Alberto (2010). Estamos a destruir o valor do acto intelectual. *Ípsilon* Disponível em <http://ipsilon.publico.pt/livros/texto.aspx?id=260417>. Acedido a 14 de Novembro 2010.
- Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Matuck, Artur (2011). Um manifesto pela Re-informação: reescrevendo direitos intelectuais no contexto digital. *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº42: 59-74, Andrade, Pedro de, Neves, José Pinheiro (Orgs.). Outubro. CECL.
- McEneaney, John E. (1999). Visualizing and Assessing Navigation in Hypertext. In *Hypertext 99 Proceedings of the Tenth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia*, pp. 61-70. Darmstadt, Germany: ACM Press.
- McGann, Jerome (2001). *Radiant Textuality. Literature after the World Wide Web*, New York: Palgrave.
- McLuhan, Marshall (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York, New American Library: Times Mirror.
- McLuhan, Marshall (1977). *A Galáxia de Gutemberg. A Formação do Homem Tipográfico*. São Paulo: Companhia Editora Nacional.
- McMillan, Sally (2002). Exploring models of interactivity from multiple research traditions: users, documents, and systems. In Lievrouw, L. & Livingson, S. (Eds.). *Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences*, pp.163-182. London: Sage.
- Merleau-Ponty, M. (1976). *Phénoménologie de la perception*. Paris: Tel Gallimard.
- Meyer, M. (1994). O processo interpretativo. In *Linguagem e Literatura*. Lisboa: Usus.
- Miller, J. H. (2003). *A ética da leitura*. Lisboa: Vega Universidade.
- Miranda, José A. Bragança de (1998). Fim da Mediação? De uma agitação na metafísica contemporânea. *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº25-26: 293-353. CECL.

Morais, José (1997). *A arte de ler: Psicologia cognitiva da leitura*. Lisboa: Edição Cosmos.

Morais, José (2007). *Influência da literacia e da escolaridade sobre a linguagem e a cognição*. Lisboa: Casa da Leitura.

Morais, Tito de (2010). Nove Elementos da Cidadania Digital. *Miúdos Seguros na Net*. Disponível em <http://www.miudossegurosna.net/nove-elementos-da-cidadania-digital.html>. Acedido a 19 de Julho 2011.

Morgan, Eric Lease (1999). Electronic books and related technologies. *Computers in Libraries*, volume 19 Number 10, pp.36-39.

Moulthrop, Stuart (1997). *Hegirascope*. Version2. October. Disponível em <http://iat.ubalt.edu/moulthrop/hypertexts/hgs/>. Acedido em 10 de Outubro de 2004

Mourão, José Augusto (1998). Tecnologias e Literatura: As Máquinas Textuais. De F. Laruelle a Landow. *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº25-26: 403-414. CECL.

Mourão, José Augusto (2001) A Criação Assistida por Computador. A Ciberliteratura. *TriploV*. Disponível em http://www.triplov.com/semas/semiot/mascara_coisas_05.html. Acedido em 19 de Janeiro de 2006.

Mourão, José Augusto (2001). *Para uma poética do hipertexto. Ficção interactiva*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas. Disponível online em <http://www.triplov.com/hipert/>. Acedido em 19 de Janeiro de 2006.

Mourão, José Augusto (2002). Funambulismos: A narrativa e as formas de vida tecnológicas. *Revista de Comunicação e Linguagens*, Número Extra, Junho.

Mourão, José Augusto (2007). A máscara dos objectos. Convocação para a leitura, *TriploV*. Disponível em http://triplov.com/semas/semiot/mascara_coisas_05.htm. Acedido a 19 Janeiro 2006.

Mourão, José Augusto (2009). O espaço do arquivo: A Perversão da Memória. *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº40: 83-95, Junho. CECL.

Mourão, José Augusto (2010). *Textualidade Electrónica. Literatura e Hiperficção*. Lisboa: Vega.

Mourão, José Augusto (2011). A televirtualidade: heterotopias, heteroglossias. *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº42: 31-39, Andrade, Pedro de, Neves, José Pinheiro (Org.). Outubro. CECL.

Murray, T. Scott (2003a). Reflections on international competence assessments. In Rychen, Dominique Simone & Salganik, Laura Hersh (Orgs.). *Key Competencies for a Successful Life and a Well-Functioning Society*, pp. 135-160. Gottingen: Hogrefe & Huber Publishers,.

Neves, José Soares (Coord.) (2008). *Práticas De Promoção Da Leitura Nos Países Da Ocde*. Disponível em <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/PNLEstudos/>. Acedido a 16 Julho 2010.

Novalis, F. H.(1989). Fragmentos. Grãos de Pólen. In Barrento, João, *Literatura Alemã. Textos e Contextos*. Lisboa: Presença.

Nunes, João Arriscado (1996). Fronteiras, hibridismo e mediatização. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, pp.351-71, nº45, Coimbra, Centro de Estudos Sociais.

Nunes, João Arriscado (2002). Materialidade(s) do(s) texto(s) e práticas culturais. *Revista de Comunicação e Linguagens*, Número Extra-A Cultura da Redes: 393-400. CECL.

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2006). *Assessing Scientific, Reading and Mathematical literacy: A Framework for PISA 2006*. Disponível em <http://www.oecd.org/pisa/pisaproducts/pisa2006/assessingscientificreadingandmathematicalliteracy.htm>. Acedido a 16 Julho 2010.

Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2010). *PISA 2009 Results: What Students Know and Can Do – Student Performance in Reading, Mathematics and Science (Volume I)*. Disponível em <http://dx.doi.org/10.1787/9789264091450-en>. Acedido a 17 de Julho 2010.

Oleiro, Margarida, Heitor, Célia (2010). *20 Anos da Rede Nacional de Bibliotecas Públicas: Um balanço (possível) do grau de cumprimento do Programa*. Comunicação apresentada no 10º Encontro BAD. Disponível em http://rcbp.dglb.pt/pt/ServProf/Documentacao/Documents/Comunicacao_MOleiro_CHeitor_10CongBAD.pdf. Acedido a 28 Maio 2012.

Olson, D. R. e Torrance, N. (1995). *Cultura escrita e oralidade*. Lisboa: Edições Ática.

Ong, W. (1982). *Orality and Literacy. The Technologization of the Word*. London: Methuen.

Pallares-Burke, Maria Lúcia & Burke, Peter (2004). Entrevista com Jack Goody. *Horizontes antropológicos*. Vol.10, no.22. July/Dec. 2004. Porto Alegre. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-71832004000200013&script=sci_arttex. Acedido a 28 Novembro 2011.

Palmer, Richard E. (1989). *Hermenêutica*. Lisboa: Edições 70.

Panier, L. (1993). *Le temps de la lecture – exégèse biblique et sémiotique, (recueil d'hommage pour Jean Delorme)*, Paris: Du Cerf.

Pereira, Henrique Garcia (2002). *Apologia do Hipertexto na Deriva do Texto*. Lisboa: Difel.

- Perrenoud, Philippe (1999). *Dix nouvelles compétences pour enseigner. Invitation au voyage*. Paris: ESF.
- Perrenoud, Philippe (2010). *Aprender a Negociar a Mudança em Educação. Novas estratégias de inovação*. Curitiba: Editora Melo.
- Perrenoud, Philippe (2012). *O pensador dos ciclos*. Disponível em <http://celomarques.blogspot.pt/2012/10/philippe-perrenoud.html>. Acedido a 20 de Novembro 2012.
- Petrucci, Armando (1997). Lire pour lire: un avenir pour la lecture. In Cavallo, Guglielmo, Chartier, Roger (Dir.). *Histoire de la lecture dans le monde occidental*. Paris: Éditions du Seuil.
- Picard, M. (1986). *La lecture comme jeu*. Paris: Minuit.
- Picard, M. (1989). *Lire le temps*. Paris: Minuit.
- Piégray-Gros, N. (1996). *Introduction à l'intertextualité*. Paris: Dunod.
- Piégray-Gros, N. (2002). *Le lecteur*, Paris: Flammarion.
- Pina, Manuel António (2003). *Os Livros*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Pinto, Manuel (Coord.), Pereira, Sara, Pereira, Luis, Ferreira, Tiago (2011). *Educação Para Os Media Em Portugal: Experiências, Actores e Contextos*. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade / Universidade Minho: Entidade Reguladora para a Comunicação Social.
- Pinto, Maria Graça L. Castro (1997). *Saber Viver a Linguagem*. Porto: Porto Editora.
- Pinto, Maria Graça L. Castro (2009). *A Linguagem ao Vivo*. Duarte, Isabel Margarida, Figueiredo, Olívia, Veloso, João (Orgs.). Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- Platão (1994). *Fedro*. Lisboa: Guimarães Editores.
- Pombo, O., Guerreiro, A., Alexandre, A. (Eds.). (2006). *Enciclopédia e Hipertexto*. Lisboa: Edições Duarte Reis.
- Ponte, Cristina, Simões, José Alberto, Jorge, Ana, Cardoso, Daniel dos Santos (Eds.). (2012). *Crianças e Internet em Portugal*. Coimbra: Minerva.
- Ponte, Cristina, Jorge, Ana (2012). EU Kids Online. Portugal. In Haddon, Leslie and Livingstone, Sonia (2012). *EU Kids Online: national perspectives*. *EU Kids Online*, The London School of Economics and Political Science, London, UK, 51-52. Disponível em <http://eprints.lse.ac.uk/46878/1/EU%20Kids%20Online%20national%20perspectives%20%28Isero%29.pdf>. Acedido em 25 Novembro 2012.

Portela, Manuel (2003). Hipertexto como Metalivro. *Ciberscópico*. Disponível em http://www.ciberscopio.net/artigos/tema2/clit_05.html. Acedido a 10 de Maio de 2005.

Portela, Manuel (2003): “Untranslations and Transcreations. *TEXT: An Interdisciplinary Annual of Textual Studies*, 15, 305-320. The University of Michigan Press.

Portela, Manuel (2003a): Hipertexto como Metalivro. *Ciberscópico*, Maio de 2003, Disponível em http://www.ciberscopio.net/artigos/tema2/clit_05.html. Acedido 14 Fevereiro 2012.

Portela, Manuel (2005). *DigLitWeb: Digital Literature Web*. Disponível em www.ci.uc.pt/diglit. Acedido a 28 Abril 2010.

Portela, Manuel (2006). Concrete and Digital Poetics. *Leonardo Electronic Almanac, Special Issue: New Media and Poetics*, Vol 14, No. 5-6, Sept 2006. Cambridge, Massachusetts: MIT. Disponível em http://leotalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n05-06/mportela.asp. Acedido a 15 Julho 2008.

Portela, Manuel (2007). Significantes em Movimento em Movimento. *Cadernos de Literatura Comparada*, Nº 17, 63-92, Dezembro. Porto: Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa.

Portela, Manuel (2009). Flash script poex: a recodificação digital do poema experimental. *Revista Cibertextualidades*. Nº 3, p. 43-57. Universidade Fernando Pessoa.

Portela, Manuel (2012). Autoauthor, Autotext, Autoreader: The Poem as Self-assembled Database. *Writing Technologies*. Vol.4, p. 43-74. Disponível em http://www.ntu.ac.uk/writing_technologies/current_journal/124936.pdf. Acedido a 18 Junho 2012.

Prenski, Mark (2001). Digital natives, digital immigrants, part 2: Do they really think differently? *On the Horizon*, Vol. 9 No. 6, December, MCB University Press. Disponível em <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part2.pdf>. Acedido a 30 Maio 2012.

Prenski, Mark (2009). H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom. *Innovate*, 5 (3). Disponível em <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=705>. Acedido a Fevereiro 2012.

Proust, M. (1992). *Sobre a leitura*. Lisboa: Vega.

Pullinger, Kate (2011). Live webchat: Kate Pullinger. *The Guardian*, 1st July 2011. Disponível em <http://www.guardian.co.uk/books/booksblog/2011/jun/29/live-webchat-kate-pullinger>. Acedido a 29 Agosto 2011.

- Rabau, S. (2002). *L'Intertextualité*. Paris: Flammarion.
- Ramberg, Bjørn & Gjesdal, Kristin (2009). Hermeneutics. Zalta, Edward N. (Ed.). *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2009 Edition). Disponível em <http://plato.stanford.edu/archives/sum2009/entries/hermeneutics/>. Acedido a 16 Março 2011.
- Reitz, Joan M. (2002). *ODLIS: Online Dictionary of Library and Information Science*. Disponível em http://www.abc-clio.com/ODLIS/odlis_A.aspx. Acedido a 26 Setembro 2010.
- Reis, Pedro Reis (2005). Poesia Experimental Portuguesa – Estado da Arte. *PO-EX-Arquivo Digital da Literatura Experimental Portuguesa*. Disponível em http://po-ex.net/index.php?option=com_content&task=view&id=26&Itemid=36&lang=. Acedido a 16 de Março 2010.
- Rettberg, Scott (2012). Developing an Identity for the Field of Electronic Literature Reflections on the Electronic Literature Organization Archives. *Dichtung Digital*, Issue 41. Disponível em www.dichtung-digital.org. Acedido a 6 de Abril 2012.
- Rheingold, Howard, Saveri, Andrea, Vian, Kathi (2005). Davis, Maureen (Ed.). *Technologies of Cooperation*. Palo Alto: Institute for the Future. Disponível em http://www.rheingold.com/cooperation/Technology_of_cooperation.pdf. Acedido a 17 Abril 2009.
- Richaudeau, F. (1969). *La lisibilité*, Paris : Seuil.
- Riché, Pierre (2006). Quando copiar era um estímulo intelectual. *História Viva*. Edição 28 Fevereiro. Duetto editorial. Disponível em http://www2.uol.com.br/historiaviva/reportagens/quando__copiar__era__um__estimulo__intelectual_6.html. Acedido a 28 Abril 2011.
- Ricoeur, P. (1970). *Teoria da Interpretação*. Lisboa: Edições 70.
- Ricoeur, P. (1983). *Temps et Récit. 1. L'intrigue et le récit historique*. Paris : Seuil.
- Ricoeur, P. (1986). *Du texte à l'action, essais d'herméneutique II*. Paris : Seuil.
- Ricoeur, P. (1990). *Soi-même comme un autre*. Paris : Seuil.
- Ricoeur, P. (1990b). *Interpretação e Ideologias*. Rio de Janeiro : Francisco Alves.
- Riffaterre, M. (1979). *La production du texte*. Paris: Seuil.
- Rodrigues, Adriano Duarte (2004). A experiência técnica. *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº33: 37-48. CECL.
- Rosa, Jorge Martins (Org.). (2012). *Cibercultura e Ficção*. Lisboa: Documenta.

Rosnay, Joel de (1996). “Un changement d'ere”, L'apres-Television – Multimedia, Virtuel, Internet, Actes du Colloque “25 images/seconde”, Valencia. <http://www.monde-diplomatique.fr/md/livre/crac/22.html>.

Ryan, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Ryan, Marie-Laure (2004a). Cyberspace, Cybertexts, Cybermaps. *Dichtung Digital*, 2004.1. Disponível em <http://www.dichtung-digital.org/2004/1-Ryan.htm>. Acedido a 15 Julho 2008.

Ryan, Marie-Laure (2004b). Multivariant Narratives. In Schreibman, Susan, Siemens, Ray & Unsworth, John (Eds.). *A Companion to Digital Humanities*. Oxford: Blackwell. Disponível em <http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405103213/9781405103213.xml&chunk.id=ss1-4-9&toc.depth=1&toc.id=ss1-4-9&brand=default>. Acedido a 15 Julho 2008.

Ryan, Marie-Laure (2004c). *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Nebraska: University of Nebraska Press.

Saenger, P. (1997). *Space between Words. The Origins of Silent Reading*. Stanford: Stanford University Press.

Santos, Maria de Lurdes Lima dos (Coord.) (2007). *A Leitura em Portugal*. Lisboa: GEPE. Disponível em <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/PNLEstudios/>. Acedido a 16 Julho 2010.

Sawyer, Susan K. (2002). Electronic books: their definition, usage and role in libraries. *LIBRES: Library and Information Science Research*, Volume 12, Issue 2 <http://libres.curtin.edu.au/libres12n2/Index.htm>. Acedido a 30 Maio 2007.

Schmar-Doubler, Elizabeth (2003). Reading on the Internet: The link between literacy and technology. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*. Disponível em http://www.readingonline.org/newliteracies/jaal/9-03_column. Acedido a 6 de Junho de 2005.

Scholes, R. (1991). *Protocolos de leitura*. Lisboa: Edições 70.

Schreibman, Susan, Ray Siemens and John Unsworth, (Eds.). (2004). *A Companion to Digital Humanities*. Oxford: Blackwell. <http://www.digitalhumanities.org/companion/>

Sellen, Abigail J. & Harper, Richard H.R. (2002). *The Myth of the Paperless Office*, Cambridge (MA): MIT Press.

Shiratuddin, Norshuhada et. al. (2003). E-Book Technology and Its Potential Applications in Distance Education. *Journal of Digital Information*, volume 3 issue 4 Disponível em <http://journals.tdl.org/jodi/index.php/jodi/article/viewArticle/90/89>. Acedido a 19 Maio 2008.

Silva, Maria Luisa Portocarrero F. da, (s.v.). Hermenêutica. In *E-Dicionário de Termos Literários*, Ceia, Carlos (coord.). Disponível em <http://www.edtl.com.pt>. Acedido a 17 Setembro 2010.

Silva, Vítor Manuel de Aguiar e (1997). *Teoria da Literatura*. Coimbra: Almedina.

Sim-Sim, Inês (Coord.), Leopoldina Viana, Fernanda (2007). *Para a Avaliação do Desempenho de Leitura*. Lisboa: GEPE. Disponível em <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/PNLEstudios/>. Acedido a 16 Julho 2010.

Simanowski, Roberto (2002). When literature goes multimédia. *BeeHive*, Vol 5; Issue 1, Disponível em http://beehive.temporalimage.com/content_apps51/simanowski/indexFLT.html. Acedido a 27 Abril 2007.

Simanowski, Roberto (2010). Understanding New Media Art Through Close Reading: Four Remarks on Digital Hermeneutics. *Dichtung Digital*, nº40. Disponível em <http://www.dichtung-digital.de/>. Acedido a 18 Abril 2011.

Simanowski, Roberto (2010b). Textual Objects: Refashioning Words as Image, Sound and Action. *Leonardo. Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology*. 43: 2, 159-163. Cambridge, MA: MIT Press.

Simanowski, Roberto (2011). *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations (Electronic Mediations)*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Simanowski, Roberto, Schäfer, Jörgen, Gendolla, Peter (Edts.). (2011a). *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook*. Media Upheavals: Transcript Verlag.

Simões, Graça Rocha (1998). De Heidegger a Bill Gates. A utilização do computador-ferramenta ou a interacção com o computador parceiro? *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº25-26: 267-279. CECL.

Slatin, John (1995). Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium. In Delany, Paul & Landow, George P. (Eds.). *Hypermedia and Literary Studies*, MIT.

Smahel, David, Helsper, Ellen, Green, Lelia, Kalmus, Veronika, Blinka, Lukas, Ólafsson, Kjartan (2012). Excessive Internet Use among European Children. *EU Kids Online*, The London School of Economics and Political Science, London, UK, 51-52. Disponível em <http://eprints.lse.ac.uk/46878/1/EU%20Kids%20Online%20national%20perspectives%20%28lsero%29.pdf>. Acedido em 25 Novembro 2012.

Small, Gary & Vorgan, Gigi (2008). *IBrain: Surviving the Technological Alteration of the Modern Mind*, New York: Harper Collins Publisher.

Small, Gary (2009). Techno Addicts . *Brain Bootcamp*. Disponível em

<http://www.psychologytoday.com/blog/brain-bootcamp/200907/techno-addicts>.
Acedido a 2 de Junho 2011.

Snyder, Ilana (Ed.). (1998). *Page to Screen. Taking Literacy into the Electronic Era*. London and New York: Routledge.

Steiner, George (1993). *Presenças Reais*. Lisboa: Editorial Presença.

Steiner, George (1996). *No Passion Spent: Essays 1978-1995*. Yale: Yale University Press.

Steiner, George (2001). *The Grammars of Creation*. London: Faber and Faber.

Stiegler, Bernard (1994). *La Technique et le Temps. Tome I: La faute d'Epiméthée*. Paris: Galilée.

Stiegler, Bernard (2009). Anamnese e hipomnese. Platão, Primeiro Pensador do Proletariado. *Revista de Comunicação e Linguagem*, Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, nº40: 11-26, Outubro. CECL.

Stiegler, Bernard (2010). Mnemotécnica. In *Dicionário Crítico de Arte, Imagem, Linguagem e Cultura*, Centro de Estudos de Comunicação e Linguagem. Disponível em <http://www.arte-coa.pt>. Acedido a 3 de Abril de 2012.

Suleiman, S. (Org.). (1980). *The reader in the text – essays on audience and interpretation*, Princeton: Princeton University Press.

Teixeira, Luís Filipe (2003). Prometeu e as Figurações Maquínicas da Escrita 1.0: Em Torno da Palavra Digital e da Escrita Tipográfica. *Ciberscópico*. Disponível em http://www.ciberscopio.net/artigos/tema2/clit_03.html. Acedido a 17 Maio 2007.

Terry, Ana Arias (1990). Textuel – Lire pour lire, la lecture littéraire, *Revue de l'UFR de Lettres*, nº7, Paris7: STD/.

Terry, Ana Arias (1999). Demystifying the e-Book. *Against the Grain*, v. 11 n. 5, pp. 18-21. Disponível em http://www.against-the-grain.com/ATG_AnaEbook.html. Acedido a 27 de Abril 2010.

Thomas, Sue, Joseph, C., Laccetti, J., Mason, B., Mills, S., Perril, S., and Pullinger, K. (2007). Transliteracy: Crossing Divides. *First Monday*, Volume 12, Number 12, 12 December 2007. Disponível em <http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2060/1908>. Acedido a 16 de Janeiro 2008.

Thomas, Sue et al (2009). Transliteracia: Superando Fracturas. (Trad. Bonacho, F.), *Revista de Comunicação e Linguagens*, nº40: 169-187. CECL.

Thomas, Sue (2012). Transliteracy: a Unifying Concept. *Translittératies: enjeux de citoyenneté et de créativité*. Sorbonne Colloque, 7-9 Novembro 2012. Disponível em <http://epresence.univ-paris3.fr/1/watch/217.aspx>. Acedido a 29 Dezembro 2012.

Torres, R. (2004). Ler Clarice Lispector, re-escrevendo Amor. In Toscano, Ana, Godsland, Shelly (Eds.). *Mulheres más: Percepções e representações da mulher transgressora no mundo luso-hispânico*, pp. 285-98, Porto: Edições UFP.

Torres, R. (2004b). Poesia em meio digital: algumas observações. In Gouveia, Luís Borges, Gaio, Sofia (Orgs). *Sociedade da Informação: balanço e implicações*, Porto: Edições UFP.

Torres, R. (2005). Telepoesis.net - Poesia em Rede. In Marcos, Adérito, Valbom, Leonel, Meira, Marta (Eds.). *Artech 2005: Nas fronteiras do imaginário*, pp. 129-134, Guimarães: Associação C.C.G. / ZGDV.

Torres, R. (2005b). Digital Poetry and Collaborative Wreadings of Literary Texts. In Torres, Rui & Ridgway, Nicole (Eds.). *New Media and Technological Cultures*, Oxford: The Inter-Disciplinary Press/Learning Solutions. Disponível em <http://www.ufp.pt/~rtorres/files/dpoetry.pdf>. Acedido a 8 Abril 2008.

Torres, R. M. F. L. S. 2005. *Amor de Clarice - Poema Hipermédia*. Ed. 1, (inclui CD-ROM multimédia com aplicação interactiva, CD audio e livro), Porto: Ed. UFP.

Torres, R. (2006). Introdução. *Revista Cibertextualidades*, 1, pp, 6-10, Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa.

Torres, R. (2006b). Mar de Sophia - um poema não se programa. *Portal da Ciberliteratura luso-brasileira*. Disponível em http://poex.net/ciberliteratura/index.php?option=com_content&task=view&id=47&Itemid=32. Acedido a 28 Abril 2010.

Torres, Rui (2006c). Poetics and politics of the Portuguese Experimental Poetry. *Italianistica Ultraiectina* 1, 1: 113 – 126, Jordão, Paula & Jansen, Monica (Eds.). Special Issue. *The Value of Literature in and after the seventies: the case of Portugal and Italy*, Utrecht: Igitur Publishing & Archiving.

Torres, Rui (2007). Transposição e variação na poesia gráfica e espacial de Salette Tavares. *Aletria – Revista de Estudos de Literatura*, pp. 267-284, nº14, Jul-Dez 2006, “Intermedialdade”, UFMG.

Torres, R. & Block, F. W. (2007). Poetic Transformations in(to) the Digital. In *e-Poetry 2007*, Disponível em <http://www.epoetry2007.net/english/papers/blocktorres.pdf>. Acedido a 2 Maio 2009.

Torres, Rui (2008). Transformação, transposição e variação na Ciberliteratura de Língua portuguesa. Disponível em http://telepoesis.net/papers/trans_ciberlit.pdf. Acedido a 27 de Abril 2010.

Torres, Rui (Ed.). (2008b). *Poesia Experimental portuguesa – Cadernos e catálogos*. Ed. 1. Porto: po-ex.net.

Torres, Rui (Ed.). (2008c). *Poesia Experimental portuguesa – Releituras, recriações e retextualizações* Ed. 1. Porto: po-ex.net.

Torres, Rui (2009). Poemário. Disponível em <http://telepoesis.net/poemario/>. Acedido a 15 de Maio de 2009.

Torres, Rui (2010). Salette Tavares. In Veiga, Margarida (Ed.). *Salette Tavares – Desalinho das Linhas*, 5 – 22, Lisboa: Centro Cultural de Belém.

Torres, Rui (2012). *Poemas no meio do caminho. Poesia combinatória animada por computador*. Ed. 1, Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa.

Torres, Rui (2012). Visuality and Material Expressiveness in the Portuguese Experimental Poetry. *Journal of Artists' Books*, 32: 9 - 20.

Torres, Rui (s.d.). Poesia Experimental e Ciberliteratura: por uma literatura marginalizada. *Arquivo Digital da Literatura Experimental Portuguesa*. Disponível em http://poex.net/index.php?option=com_content&task=view&id=96&Itemid=31&lang=#_ftn11 . Acedido a 25 de Março 2011.

Trend, David (Ed.). (2002). *Reading Digital Culture*. Oxford: Blackwell.

Vandendorpe, Christian (1999). *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*. Disponível em <http://vandendorpe.org/papyrus/PapyrusenLigne.pdf>. Acedido a 28 Abril 2010.

Vandendorpe, Christian (2001a). L'hypertexte et l'avenir de la mémoire. *Le Débat*, nº 115, p. 145-155.

Vandendorpe, Christian (2001b). Pour une bibliothèque virtuelle universelle. *Le Débat*, nº 117, p. 31-42.

Vandendorpe, Christian (2002). La lecture au défi du virtuel. *Centre Jacques Cartier conference: The Future of Web Publishing*. Disponível em <http://www.interdisciplines.org/defispublicationweb/papers/7/version/original>. Acedido a 13 de Novembro 2008.

Vandendorpe, Christian (2008). Reading on Screen: The New Media Sphere. In *A Companion to Digital Literary Studies*. Oxford: Blackwell, 2008. Disponível em http://nora.lis.uiuc.edu:3030/companion/view?docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-5-4&toc.depth=1&toc.id=ss1-5-4&brand=9781405148641_brand. Acedido a 3 Março 2011.

Viegas, Ana Cláudia (2004). Quando a técnica se faz texto ou a literatura na superfície das redes. *Texto Digital*, nº1, Ano1. Disponível em <http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/index>. Acedido a 29 Junho 2008.

Wardrip-Fruin, Noah, Montfort, Nick (Eds.). (2003). *The New Media Reader*. MIT.

Wardrip-Fruin, Noah (2008). Reading Digital Literature: Surface, Data, Interaction, and Expressive Processing. In *A Companion to Digital Literary Studies*. Oxford: Blackwell, 2008. Disponível em http://nora.lis.uiuc.edu:3030/companion/view?docId=blackwell/9781405148641/9781405148641.xml&chunk.id=ss1-5-2&toc.depth=1&toc.id=ss1-5-2&brand=9781405148641_brand. Acedido a 3 Março 2011.

Warwick, Claire (2003). Electronic publishing: what difference does it make? In Hornby, Susan, Clark, Zoe (Eds.). *Challenge and change in the information society*, pp.200-216, London: Facet Publishing.

Whitworth, A. (2009). *Information Obesity*. Oxford: Chandos.

Wilson, Ruth (2001). Evolution of Portable Electronic Books. *Ariadne*, Issue 29 Disponível em <http://www.ariadne.ac.uk /issue29/wilson/intro.html>. Acedido a 28 Abril 2007.

Wilson, Ruth (2000). The problem of defining electronic books. *EBONI: Electronic Books ON-screen Interface*. Disponível em <http://eboni.cdlr.strath.ac.uk/documents/definition.html>. Acedido a 27 Janeiro 2009.

Wolf, Maryanne (2008). *Proust and the Squid. The story and the science of the reading brain*. New York: HarperCollins.

LISTA DE FIGURAS

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: ELO

Disponível em <http://collection.eliterature.org>

Figura 02: Hermeneia

Disponível em <http://www.hermeneia.net/>

Figura 03: ELMCIP

Disponível em <http://elmcip.net/>

Figura 04: Laboratoire Paragraphe

Disponível em <http://paragraphe.info>

Figura 05: Arquivo Po.Ex de Literatura Experimental Portuguesa

Disponível em <http://po-ex.net/>

Inanimate Alice

Figura 1: Inanimate Alice (Homepage)

Disponível em <http://www.inanimatealice.com/>

Figura 2: Alice's School Report

Disponível em <http://issuu.com/inanimatealice>

Figura 3: Inanimate Alice in Australia (Digital assets. Modern art)

Disponível em <http://www.inanimatealice.edu.au/assets.html>

Figura 4: Inanimate Alice, Episode 2: Itália

Disponível em <http://inanimatealice.com/episode2/index.html>

Figura 5: Inanimate Alice, Episode 1 (China)

Disponível em <http://inanimatealice.com/episode1/index.html>

Figura 6: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown (What happened)

Disponível em <http://inanimatealice.com/episode4/index.html>

Figura 7: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown (Hometown)

Disponível em <http://inanimatealice.com/episode4/index.html>

Figura 8: Inanimate Alice, Episode 1:China (GPS)

Disponível em <http://inanimatealice.com/episode1/index.html>

Figura 9: Inanimate Alice, Episode 1: China (Allumer console)

Disponível em <http://inanimatealice.com/episode1/index.html>

Figura 10: Inanimate Alice, Episode 1: China (To do list)

Disponível em <http://inanimatealice.com/episode1/index.html>

Figura 11: Inanimate Alice, Episode 3: Russia
Disponível em <http://inanimatealice.com/episode3/index.html>

Figura 12: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown
Disponível em <http://inanimatealice.com/episode4/index.html>

Figura 13: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown (What happened)
Disponível em <http://inanimatealice.com/episode4/index.html>

Figura 14: Inanimate Alice, Episode 2: Itália (Niqab. Saudi)
Disponível em <http://inanimatealice.com/episode2/index.html>

Figura 14a: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown (Why here?)
Disponível em <http://inanimatealice.com/episode4/index.html>

Figura 15: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown (Hometown)
Disponível em <http://inanimatealice.com/episode4/index.html>

Figura 15a: Inanimate Alice, Episode 4: Hometown (Hometown)
Disponível em <http://inanimatealice.com/episode4/index.html>

8 Brincadeiras Para Salette Tavares

Figura 16: 8 brincadeiras para Salette Tavares (índex)
Disponível em <http://telepoesis.net/brincadeiras/index.html>

Figura 17: 8 brincadeiras para Salette Tavares (brinCADEIRAnúmeroUM)
Disponível em <http://telepoesis.net/brincadeiras/index1.html>

Figura 18: 8 brincadeiras para Salette Tavares (brinCADEIRAnúmeroDOIS)
Disponível em <http://telepoesis.net/brincadeiras/index2.html>

Figura 19: 8 brincadeiras para Salette Tavares (brinCADEIRAnúmeroTRÊS)
Disponível em <http://telepoesis.net/brincadeiras/index3.html>

Figura 20: Poemas em efe, Salette Tavares
Disponível em http://po-ex.net/index.php?option=com_content&task=view&id=92&Itemid=35&lang

Figura 21: 8 brincadeiras para Salette Tavares (brinCADEIRAnúmeroQUATRO)
Disponível em <http://telepoesis.net/brincadeiras/index4.html>

Figura 22: 8 *Algarismos Alfinete*, Salette Tavares
Disponível em http://poex.net/index.php?option=com_content&task=view&id=24&Itemid=35&lang

Mar De Sophia

Figura 23: Mar de Sophia (Retrato de uma Princesa)

Disponível em <http://telepoesis.net/mardesophia/>

Figura 24: Mar de Sophia (Poema #2)

Disponível em <http://telepoesis.net/mardesophia/>

Figura 25: Mar de Sophia (Retrato de uma princesa desconhecida. Listas)

Disponível em <http://telepoesis.net/mardesophia/>

Figura 26: Mar de Sophia (Retrato de uma Princesa. Alice Carrol)

Disponível em <http://telepoesis.net/mardesophia/>

Figura 27: Enquadramento a Mar de Sophia

Disponível em <http://telepoesis.net/mardesophia/>

“Amor – Mundo, Ou a Vida, Esse Sonho Triste”

Figura 28: Amor Mundo (Parte 3: Passo no mundo a ler o misterioso livro)

Disponível em <http://telepoesis.net/amor-mundo/index.html>

Figura 29: Amor Mundo (Instruções de leitura)

Disponível em <http://telepoesis.net/amor-mundo/index.html>

Figura 30: Amor Mundo (Versão em mandarim)

Disponível em <http://telepoesis.net/amor-mundo/cn/index.html>.

Figura 31: Amor Mundo (Horas Mortas)

Disponível em <http://telepoesis.net/amor-mundo/index.html>

Biblioteca de Livros Digitais

Figura 32: Biblioteca de Livros Digitais (biblioteca)

Disponível em <http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/index.php>

Figura 33: Biblioteca de Livros Digitais (participa)

Disponível em

[http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/elivro.php?id=malaquiasema
nuelursodemel](http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/elivro.php?id=malaquiasema
nuelursodemel)

Figura 34: Biblioteca de Livros Digitais (livros da malta)

Disponível em

<http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/index.php?s=ldmwall>

Figura 35: Biblioteca de Livros Digitais (A Joanhina Vaidosa. Autoras. Ilustrador)

Disponível em

[http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/elivro.php?id=ajoaninhavid
osa](http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/elivro.php?id=ajoaninhavid
osa)

Figura 36: Biblioteca de Livros Digitais (A Revolta das Palavras Digitais)

Disponível em

<http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/elivro.php?id=arevoltadaspalavrasdigitais>

Figura 37: Biblioteca de Livros Digitais (O Nuno Escapa À Gripe A)

Disponível em

<http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/elivro.php?id=onunoescapaa gripea>

Figura 38: Biblioteca de Livros Digitais (Uma Flor Chamada Maria. Ler+Giro)

Disponível em

<http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/elivro.php?id=umaflorechamadamarial>

Figura 39: Biblioteca de Livros Digitais (o bebé que... não gostava de televisão. Autor)

Disponível em

<http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/elivro.php?id=obebequenaogostavadetelevisao>

Figura 40: Biblioteca de Livros Digitais (Incêndio no Paraíso)

Disponível em

<http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/elivro.php?id=incendionoparaais>

Figura 41: Biblioteca de Livros Digitais (Cidadania de A a Z)

Disponível em

<http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/elivro.php?id=cidadaniadeaaZ>