

ANA ISA BERNARDINO MESTRE

**LITERATURA 2.0: PARA UMA CARTOGRAFIA DA
NARRATIVA DIGITAL**



Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

2017

ANA ISA BERNARDINO MESTRE

**LITERATURA 2.0: PARA UMA CARTOGRAFIA DA
NARRATIVA DIGITAL**

Doutoramento em Comunicação, Cultura e Artes

Trabalho efetuado sob a orientação de:

Professor Doutor João Minhoto Marques (Universidade do Algarve)



Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

2017

LITERATURA 2.0: PARA UMA CARTOGRAFIA DA NARRATIVA DIGITAL

Declaração de autoria de trabalho

Ana Isa Bernardino Mestre

Declaro ser o(a) autor(a) deste trabalho, que é original e inédito. Autores e trabalhos consultados estão devidamente citados no texto e constam da listagem de referências incluída.

© Ana Isa Bernardino Mestre

A Universidade do Algarve reserva para si o direito, em conformidade com o disposto no Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos, de arquivar, reproduzir e publicar a obra, independentemente do meio utilizado, bem como de a divulgar através de repositórios científicos e de admitir a sua cópia e distribuição para fins meramente educacionais ou de investigação e não comerciais, conquanto seja dado o devido crédito ao autor e editor respetivos.

AGRADECIMENTOS:

O primeiro agradecimento é necessariamente dirigido ao Professor Doutor João Minhoto Marques que, com o seu rigor, a sua sabedoria e a sua enorme dedicação acompanhou de perto todo o trabalho de pesquisa, redação e revisão desta tese, emprestando-me, diariamente, muito do seu saber, da sua paciência e do seu tempo.

Expresso, igualmente, a minha gratidão ao Prof. Vítor Reia-Baptista e à Prof^a Gabriela Borges, mestres e companheiros de caminhada que, guiando-me até aqui, souberam respeitar as escolhas, os rumos e os destinos do meu trabalho, oferecendo-me sempre, e incondicionalmente, a sua compreensão e o seu carinho.

À Prof^a Mirian Tavares agradeço também as referências bibliográficas facultadas, as trocas de impressões bem como os conselhos e as palavras de incentivo que, constantemente, me foi dirigindo.

Por fim, não posso deixar de endereçar uma palavra de especial agradecimento a todos aqueles que, vivendo cada um dos mil e noventa e cinco dias que me separam do início deste trabalho, me ofereceram, diariamente, a sua compreensão, o seu carinho, o seu tempo, as suas palavras e a sua amizade em momentos que nem sempre foram fáceis, mas que, com o seu apoio, foram, pelo menos, mais leves e reconfortantes.

À Sandra, pelo exemplo de excelência, rigor e assertividade que representa. Por ser verdade, apoio, muitas palavras de incentivo e por me obrigar a lutar para ser sempre melhor.

Ao Pedro, pela experiência, pela compreensão e pelas palavras amigas que, tantas vezes, me ajudaram a serenar e a seguir em frente.

À Teresa, que, sempre com um abraço, me ofereceu, do alto dos seus oitos anos, verdadeiras lições de força, amizade e carinho.

À Lúcia, que partilhando as mesmas inquietações, os mesmos receios e os mesmos momentos foi acompanhando, com a sua inigualável energia, cada fase desta caminhada.

À Dina, por ser amizade, no sentido mais bonito e mais completo da palavra. Por ter sempre um gesto de conforto, uma porta aberta e por ter a confiança que, algum dia, eu haveria de chegar.

À minha família, por todas as vezes em que não pude estar e pelo apoio que sempre me deram.

Ao Ricardo, por ser todas as vezes, todos os dias, todos os minutos, todos os segundos. Por ser. Tão simplesmente e de forma tão bonita.

Ao Ricardo, por existir e por me fazer acreditar, sempre.

Resumo: Este trabalho de investigação procura mostrar de que modo a materialidade dos novos suportes molda a forma de ser das obras literárias digitais, provocando reconfigurações nas instâncias do autor, do leitor e do texto e permitindo-nos antever, em função da introdução do digital na literatura, um conjunto de transformações ao próprio sistema literário.

Identificando a literatura digital interativa como uma das formas mais recentes, sofisticadas e “radicais” de produção de narrativa procuramos, a partir dela, e especificamente através da análise da obra digital *Pry*, compreender as propriedades e particularidades da obra literária digital, reconhecendo que esta impõe novas possibilidades de escrita e de leitura, e que convoca, pela sua natureza formal, um inequívoco diálogo com a forma de ser e de viver do sujeito contemporâneo.

Abstract: This research seeks to show how the materiality of the new media shapes the nature of digital literary works, provoking reconfigurations in the author, reader and text and allowing us to foresee, due to the introduction of digital literature, a set of transformations to the literary system itself.

By identifying interactive digital literature as one of the most recent, sophisticated and "radical" forms of narrative production, we seek, through the analysis of the digital work *Pry*, to understand the properties and particularities of the digital literary work. Recognizing that this imposes new possibilities for writing and reading, by its formal nature which calls for an unequivocal dialogue with the way of being and living of the contemporary subject.

Palavras-Chave: literatura digital; narrativa interativa; materialidades da literatura; reconfigurações; vanguarda; contemporaneidade.

ÍNDICE

Introdução	1
------------------	---

PARTE I - ANTECEDENTES DE UMA LITERATURA DIGITAL EM POTÊNCIA

CAPÍTULO 1 – VANGUARDAS E LITERATURA DIGITAL

Relações entre texto e imagem – A letra como imagem, a imagem da letra.....	11
Aproximação a uma poética de visualidade	23
A ideia de Vanguarda.....	40
Três Elementos para compreender a Vanguarda.....	47
Experimentalismo: Plataforma de contacto rumo a uma literatura digital	55

CAPÍTULO 2 – APONTAMENTOS PARA COMPREENDER O FENÓMENO DA NARRATIVA INTERATIVA

Apontamentos para compreender a literatura digital	65
Novo horizonte digital?.....	71
Literatura digital, uma literatura remediada?	78
Por uma definição de literatura digital	81
Literatura digital não é literatura digitalizada	87
O que é afinal literatura digital?.....	91
Para uma história da literatura digital	95

PARTE II - LITERATURA DIGITAL - AS RECONFIGURAÇÕES, OS DESAFIOS E A URGÊNCIA DE NOVAS LITERACIAS

CAPÍTULO 1 – RECONFIGURAÇÕES DA FIGURA DO LEITOR

Reconfigurações ao papel do leitor	111
a) O leitor como coautor	115
b) O triângulo autor-máquina-texto	119
c) A questão do agenciamento	122
d) A questão da imersão.....	125
e) A questão da transformação	128
Proposta para uma tipologia de leitores	131

a) Leitor Contemplativo/Meditativo	132
b) Leitor Fragmentado/Movente	132
c) Leitor Imersivo	134
Um perfil para o novo leitor	138
a) Novos modos e novos ambientes de leitura	139
b) Ler além do texto.....	144
O Leitor Imersivo.....	147
O Leitor <i>Performer</i>	152
O Leitor jogador.....	155
Livros digitais, leitores analógicos?	161
Leitor digitalmente competente vs. leitor digitalmente ingênuo	169

CAPÍTULO 2 – RECONFIGURAÇÕES DA FIGURA DO AUTOR

Reconfigurações da figura do autor	175
Do autor autoritário ao construtor de percursos	176
Um novo conceito de autoria – a autoria coletiva no texto digital.....	180
O autor programador.....	184
O autor expandido.....	187
Um novo perfil para o autor digital.....	192
Um novo espaço de escrita	194
O computador como novo espaço de escrita.....	196

CAPÍTULO 3 – RECONFIGURAÇÕES DO TEXTO

Reconfigurações do texto – do texto impresso à textualidade digital	201
Texto em Processo	205
Texto Dinâmico	207
Texto Atomístico	209
Texto multicamada.....	213
Texto imaterial.....	218
Texto temporizado	222
Fatores para uma definição de textualidade digital	228
Abertura.....	228
Multimedialidade	233
Interatividade.....	237
Descentralização.....	242
Cartografia.....	245

Da unidade do texto à multiplicidade da escrita digital	249
O link como sinal de pontuação do texto digital	253

PARTE III - UM OLHAR SOBRE A OBRA LITERÁRIA DIGITAL

CAPÍTULO 1 – A NARRATIVA INTERATIVA *PRY* E A INSTÂNCIA DO LEITOR

Apresentação da obra em análise	263
Estrutura da obra literária digital <i>Pry</i>	269
A metáfora do labirinto em <i>Pry</i>	277
a) O texto como mapa	283
<i>Pry</i> enquanto obra aberta	287
Leitura contemplativa, leitura fragmentada e leitura imersiva em <i>Pry</i>	293
Leitor <i>Performer</i> em <i>Pry</i>	298
Leitor Jogador em <i>Pry</i>	301

CAPÍTULO 2 – A INSTÂNCIA DO TEXTO EM *PRY*

A unidade temporal da narrativa em <i>Pry</i>	307
Linguagem literária, uma linguagem digital una	322
O conceito de texto em <i>Pry</i>	336
A centralidade do texto verbal em <i>Pry</i>	341
<i>Pry</i> enquanto texto ergódico	346
<i>Pry</i> , um texto em processo	353
<i>Pry</i> , um texto temporizado	365
Reformulação do conceito de página em <i>Pry</i>	371
A metáfora dos líquidos em <i>Pry</i>	381
Palavra e imagem em <i>Pry</i> – do cinema mudo à experiência digital	384
Telling e Showing ou técnica da exibição audiovisual na narrativa digital de <i>Pry</i>	391
Recursos digitais usados ao serviço da significação do texto	398
<i>Pry</i> , um exemplo de literatura de convergência	405

CAPÍTULO 3 – A INSTÂNCIA DO AUTOR EM *PRY*

O autor como construtor de percursos em <i>Pry</i>	409
Autoria coletiva em <i>Pry</i>	412

CAPÍTULO 4 – LITERATURA DIGITAL INTERATIVA, UMA LITERATURA À MEDIDA DO NOSSO TEMPO

Literatura digital interativa, uma literatura à medida do nosso tempo	417
1. Novas concepções sobre o espaço e sobre o tempo	419
2. Relações fluídas, efêmeras, voláteis	429
3. Fragmentação do discurso e do indivíduo	440
4. Multiplicidade, ubiquidade e conectividade	447
 <u>CONSIDERAÇÕES FINAIS</u>	455
Bibliografia	465

Índice de Figuras:

Figura 1.1: Poema “O Ovo”, de Símias de Rodes.....	p.15
Figura 1.2: Poema “Siringe”, de Teócrito	p.15
Figura 1.3: Poema “O Altar”, de Dosíadas de Creta	p.15
Figura 1.4: <i>Carmina Figurata</i> “King”	p.16
Figura 1.5: <i>Carmina Figurata</i> “Dragon”	p.16
Figura 1.6: Poemas-Labirinto e Poemas Pentacrósticos, de Rabano Mauro	p.17
Figura 1.7: Anagrama Poético, de Luís Nunes Tinoco	p.19
Figura 1.8: Poema “Un Coup de Dés Jamais N’Abolira Le Hasard”, de Mallarmé	p.26
Figura 1.9: Poema “Un Coup de Dés Jamais N’Abolira Le Hasard”, de Mallarmé	p.26
Figura 1.10: Poema “Coeur”, de Guillaume Apollinaire	p.28
Figura 1.11 : Poema “La Cravate et la Montre”, de Guillaume Apollinaire	p.28
Figura 1.12: Poema “Zang Tumb Tumb”, de Tomasso Marinetti.....	p.30
Figura 1.13: “Machine des idées actuelles dans l’amour”, de Francis Picabia	p.32
Figura 1.14: Poema “brIght”, de E.E.Cummings	p.35
Figura 1.15: Poema “Tipografia”, de Ardengo Soffici	p.50
Figura 2.1: Excerto de texto informático – código invisível – constituinte do capítulo 7 da obra <i>Amar em Círculo</i> , de Isa Mestre.....	p.216
Figura 2.2: Excerto de texto visível – interface – do capítulo 7 da obra <i>Amar em Círculo</i> , de Isa Mestre.....	p.216
Figura 3.1: Página de entrada da aplicação do livro digital interativo <i>Pry</i>	p.270
Figura 3.2: Mecanismo de progressão de leitura em <i>Pry</i>	p.272
Figura 3.3: Esquema ilustrativo da estrutura global de <i>Pry</i>	p.273
Figura 3.4: <i>Screenshot</i> das indicações oferecidas ao leitor nas páginas de abertura da narrativa em <i>Pry</i>	p.274
Figura 3.5: <i>Screenshot</i> das indicações oferecidas ao leitor nas páginas de abertura da narrativa em <i>Pry</i>	p.274
Quadro 3.6: Estabelecimento de dois traçados de leitura a partir do capítulo 1 – <i>Below and Above</i>	p.284
Quadro 3.7: Possibilidades de leitura do capítulo 1 com manutenção do esqueleto da narrativa....	p.310
Quadro 3.8: Possibilidades de leitura do capítulo 2 com manutenção do texto-esqueleto.....	p.314

Quadro 3.9: Divisão da narrativa de <i>Pry</i> em três atos	p.316
Quadro 3.10: Quadro ilustrativo da ordenação temporal e da ordenação discursiva em <i>Pry</i> ...	p. 319
Quadro 3.11: Esquema significativo baseado na leitura do capítulo 3 – Jacob and Esaú	p.328
Figura 3.12: Página de texto em <i>Pry</i> – Capítulo 2	p.344
Figura 3.13 e Figura 3.14: Páginas multimédia em <i>Pry</i> – Capítulo 2	p. 344
Quadro 3.15: Possibilidades de leitura do capítulo 1 – <i>Below and Above</i>	p.348
Figura 3.16 e Figura 3.17: Apresentação da personagem de Jessie (cap.1) – utilização de estratégia de ancoragem e complementaridade narrativa entre texto verbal e texto visual.....	p.389
Figura 3.18 e 3.19: Apresentação da personagem de Luke (cap.2) – utilização de estratégia de ancoragem e complementaridade narrativa entre texto verbal e texto visual.....	p.389
Figura 3.20: <i>Screenshots</i> da técnica de desfocagem utilizada ao longo do capítulo 2- <i>South Bay Implosion</i>	p.401
Figura 3.21: <i>Screenshot</i> de plano picado utilizado ao longo do capítulo 1 – <i>Below and Above</i>	p.402
Figura 3.22: Ficha técnica de <i>Pry</i>	p.413

INTRODUÇÃO

A investigação que se desenvolve ao longo do presente texto pretende explorar as possibilidades e questões decorrentes da introdução dos meios digitais na literatura.

O que acontece à narrativa quando esta se torna digital? O que acontece ao texto quando este se move do papel para o ecrã? Quais as implicações de uma nova materialidade? Será possível admitir que a narrativa se exprime hoje de uma outra forma, motivada pelo *medium* através do qual é produzida? Será o leitor de textos digitais ainda o mesmo? Encontrar-se-á o autor potenciado pelas novas ferramentas de escrita que lhe são oferecidas pelo digital? Ou estará, pelo contrário, diminuído na sua autoridade sobre o texto? De que modo verá as suas funções reconfiguradas? Poderemos pensar, a partir do meio digital, um novo conceito de textualidade? Estará a introdução dos novos suportes na literatura a proporcionar-nos a possibilidade de observar um conjunto de reconfigurações que resultam da materialidade e das potencialidades tecnológicas do novo meio?

Para dar resposta a estas questões focar-nos-emos especificamente na narrativa digital interativa, através da análise da obra literária *Pry*, colocando, a partir dela, a hipótese de que a materialidade dos novos suportes digitais está hoje a reconfigurar uma certa literatura emergente, moldando os objetos literários que dela resultam e provocando, nesse processo, um reajustamento das instâncias do autor, do leitor e do próprio texto.

Admitindo que o sistema literário assume hoje a tecnologia não apenas como suporte, mas, inclusivamente, como conteúdo e matéria para a própria criação, sugerimos estar a assistir ao florescer de uma *literatura 2.0*, que, coabitando com a literatura nos seus moldes mais convencionais, parece oferecer-nos, através da introdução dos meios digitais no processo de criação e receção literárias, a possibilidade de pensar um conjunto de alterações decorrentes da sua “nova forma”.

Considerando, deste prisma, que a narrativa digital interativa, feita como aplicação digital e destinada a ser consumida em dispositivos como o iPad, se afirma como uma das formas mais recentes, sofisticadas e “radicais” de produção de narrativa, interessa-nos particularmente debruçar-nos sobre este fenómeno uma vez que é possível, a partir dele, compreender as específicas propriedades e particularidades da obra literária digital e, consequentemente, as implicações que a sua nova materialidade traz para o terreno da literatura e, especificamente, para aquilo que, de modo lato, entendemos como narrativa.

Assim, e tendo em conta os objetivos que nos propomos atingir, entendemos ser necessário dividir este trabalho em três partes. Numa primeira parte procuraremos estabelecer aquilo que identificamos como os “antecedentes de uma literatura digital em potência”, ou seja, um conjunto de obras e de autores que parecem permitir-nos corroborar a existência de um movimento de continuidade entre práticas analógicas¹ e práticas digitais, contribuindo as primeiras, no nosso entendimento, para antecipar, do ponto de vista da técnica, o aparecimento das segundas.

Porém, porque toda a nossa investigação sublinhará a necessidade de entender a literatura digital, e especificamente a narrativa interativa, por um lado, enquanto movimento de continuidade, mas, por outro, enquanto movimento de rutura (que propõe um conjunto de reconfigurações decorrentes das propriedades e potencialidades dos novos dispositivos, como se demonstra ao longo do trabalho), debruçar-nos-emos, em seguida, sobre a proposta de poder considerar a literatura digital como um novo movimento de vanguarda a ser levado a cabo pelos autores da contemporaneidade.

Lançada esta proposta, e defendendo ser possível estabelecer um elo entre as características da literatura digital e as características dos movimentos vanguardistas, procuraremos introduzir, no final da primeira parte, alguns dos principais conceitos que nos permitem compreender e enquadrar o fenómeno da literatura digital, refletindo em torno das suas fronteiras e debruçando-nos sobre algumas das principais questões que se colocam neste campo.

Tendo como ponto de partida as diversas definições de literatura digital procuraremos estabelecer um conjunto de características que nos permitam, identificar, genericamente, uma obra literária digital distinguindo-a, a partir de critérios específicos, de qualquer outro tipo de obra literária.

Por fim, centrar-nos-emos, particularmente, no fenómeno da narrativa digital interativa, apresentando algumas das primeiras obras do género e definindo, conceptualmente, este fenómeno literário.

¹ Ao referir-nos a práticas analógicas pretendemos remeter para um conjunto de práticas de escrita e de leitura anteriores ao aparecimento dos meios digitais. Tratam-se, portanto, de práticas que ocorrem em meios – como o meio impresso – onde a informação é representada de modo relativamente contínuo e linear e os valores obtidos do sistema de informação são interpretados diretamente através de sinais análogos. No caso dos meios e das práticas digitais, por seu turno, os dados, além de serem transmitidos e captados podem também ser transformados, manipulados e armazenados através de código binário uma vez que a informação é guardada e processada sob a forma de zeros (0) e uns (1).

Assim, a referência a práticas analógicas visa mencionar práticas de escrita e de leitura que ocorrem em meios e suportes pré-digitais.

Na segunda parte do nosso trabalho, dedicada ao levantamento das características gerais das obras digitais interativas, procuraremos reforçar a sua dimensão de “rutura”, mostrando em que medida este tipo de obras, pela específica materialidade, estrutura e atributos digitais se afirmam, na sua globalidade, como obras diferentes daquelas que integram o *corpus* literário desde há milénios. Neste sentido, e reconhecendo que são estas particularidades que nos autorizam a admitir a existência de um conjunto de reconfigurações do próprio processo literário, procuraremos refletir, ainda nesta fase, acerca da forma como categorias como as do autor, do leitor e do texto se veem amplamente alteradas em função das novas materialidades do digital.

Assim, partindo da teorização de autores como Espen Aarseth, George Landow, Janet Murray, Lucia Santaella e Marie-Laure Ryan, entre outros, introduziremos conceitos inéditos como o de *autor 2.0* (subdividindo-se pelas categorias de autor programador e autor expandido) ou *leitor 2.0* (dividindo-se pelas categorias de leitor imersivo, leitor *performer* e leitor jogador), com o objetivo de discutir o modo como o meio digital reconfigura não apenas o processo de criação mas também o próprio processo de leitura. Ora, partindo, então, de um conjunto genérico de características que consideramos passíveis de serem atribuídas a qualquer obra literária digital, dedicar-nos-emos, ao longo da terceira parte do nosso trabalho, e através da análise da narrativa digital interativa *Pry*, à reflexão em torno do tópico das reconfigurações analisando, especificamente, de que modo a materialidade desta obra nos permite explorar e ampliar os conceitos anteriormente apresentados, oferecendo-nos, a partir do iPad e do meio digital, um novo olhar sobre as instâncias do autor, do leitor e do próprio texto.

Refletindo, ao longo da terceira parte desta tese, e a partir da obra, sobre questões como a do hibridismo, a da processualidade e ergodicidade do texto digital, a da leitura performativa, a da autoria coletiva, a da reformulação do conceito de página ou, por fim, a da temporização e temporalidade impostas pela narrativa digital interativa, pretendemos promover um aprofundamento da investigação no que diz respeito ao campo das narrativas digitais mostrando de que modo as reconfigurações por elas sugeridas representam uma novidade no contexto dos estudos narratológicos.

Assim, e tendo como ponto de partida a ideia de que o digital (tal como a pedra, o papiro ou o pergaminho) representa uma inquestionável inovação na maneira de comunicar a palavra escrita, cuja específica materialidade parece impor novos modos de ler e de escrever, mostraremos de que forma esta narrativa digital interativa, ao apresentar características muito particulares, parece ajudar-nos a pensar novos

conceitos, funções e capacidades atribuíveis aos intervenientes no processo de comunicação literária.

Finalmente, e ainda no final da terceira parte, procuraremos relacionar a forma de ser da literatura digital e, particularmente, da narrativa interativa, com a vivência do Homem contemporâneo que a produz e, inclusivamente, com alguns dos mais relevantes traços da contemporaneidade.

Desta perspetiva, admitindo a hipótese de que a literatura interativa, como prática, possa estar a refletir, através da sua natureza material, formal e conceptual, alguns dos ideais e valores da era contemporânea – como é o caso, a título de exemplo, da destruição da unidade, da procura de identidade, do dinamismo, da velocidade, da liquidez, da efemeridade e do descentramento – consideramos ser de toda a pertinência avaliar de que modo esta forma de narrar, estabelecendo-se como um *continuum* histórico, mas impondo um conjunto de particularidades decorrentes da sua materialidade e das possibilidades técnicas e criativas oferecidas pelos novos suportes, despertaria a necessidade de nos debruçarmos sobre novas técnicas e novos modos de produção característicos da época em que é concebida.

Conclui-se este trabalho com uma resposta à pergunta inicial e uma breve reflexão sobre o modo como a narrativa interativa abre novas perspetivas no campo dos estudos literários, oferecendo importantes ferramentas teóricas e conceptuais para olhar e analisar este tipo de obras.

Tendo em conta que os estudos sobre literatura digital se afirmam, atualmente, como uma área em profunda expansão, decorre do nosso trabalho uma necessidade de oferecer um conjunto de conceitos e de perspetivas que possam contribuir, do ponto de vista teórico, para a construção de um pensamento cada vez mais sólido e articulado sobre o género da narrativa digital interativa e, nomeadamente, sobre o conjunto de reconfigurações do fenómeno literário por esta propostas.

Na verdade, e à semelhança de outras investigações desenvolvidas nesta área, sublinhamos que o nosso objetivo passa também pela compreensão, categorização e teorização em torno destes “novos velhos problemas” que, sendo transversais ao sistema literário desde sempre, ganham agora, com a introdução do digital, nova vida.

Assim, reconhecendo que a literatura digital é, no nosso entender, no terreno dos estudos literários, um dos importantes tópicos que o século XXI, nos convida, através da introdução dos meios digitais, a pensar, dedicar-nos-emos, ao longo desta tese, através do estudo da narrativa interativa, a compreender este fenómeno que urge ser

pensado com a maior urgência possível, por forma a dar-mo-nos conta das implicações que traz para a cena literária: em termos de autoria, em termos de receção e, inclusive, no desenvolvimento de uma textualidade digital que parece estender estrutural e conceptualmente os ideais contemporâneos a um novo patamar de significação.

**PARTE I: ANTECEDENTES DE UMA LITERATURA
DIGITAL EM POTÊNCIA**

CAPÍTULO 1: VANGUARDA E LITERATURA DIGITAL

RELAÇÕES ENTRE TEXTO E IMAGEM – A LETRA COMO IMAGEM, A IMAGEM DA LETRA

Como apontámos brevemente na introdução a este trabalho uma das hipóteses que deixaremos em aberto ao longo desta tese e, especificamente, ao longo do primeiro capítulo, é a de podermos entender a literatura digital como um movimento de continuidade e rutura.

Para encetar esta reflexão começaremos por lançar algumas questões: será a literatura digital tão digital como acreditamos que seja? Estarão os seus procedimentos e as suas técnicas exclusivamente ancorados nas propriedades dos novos dispositivos? Ou terão sido, pelo contrário, desenvolvidos em anos consecutivos de experimentação com a palavra escrita? Poderá a história literária iluminar a própria essência procedimental da literatura digital? Será possível reconhecer um movimento de continuidade entre práticas analógicas e práticas digitais? Que implicações trazem, afinal, para a literatura os novos meios? Será possível falar de um novo movimento de vanguarda a ser levado a cabo pelos autores do digital e, especificamente, pela afirmação da narrativa digital interativa? De que modo a nova materialidade dos suportes, nomeadamente de dispositivos digitais como o iPad, poderá estar a reconfigurar aquilo que, de modo lato, chamamos de narrativa? Colocando a hipótese de que a tecnologia revolucionou não apenas os suportes mas o próprio conteúdo e matéria da criação literária, ser-nos-á possível sugerir que a literatura digital interativa, através da reconfiguração da figura do autor, do leitor e do próprio texto, possa estar a aproximar-se de uma atitude vanguardística revolucionária?

Ora, partindo destas questões, tentaremos, então, provar, ao longo da primeira parte deste trabalho, a ideia de que a literatura digital já estaria “projetada” em potência por experiências que lhe são muito anteriores, encontrando, atualmente, nos novos meios, e especificamente, a partir das suas propriedades materiais, renovadas formas de explorar “velhas técnicas”, ampliando-as e potenciando-as à luz do digital.

Assim, e para apoiar a nossa convicção, começaremos, em primeira instância, por estabelecer um apontamento acerca do modo como palavra e imagem vêm dialogando, ao longo dos séculos, num processo contínuo que é, ao mesmo tempo, o espelho do processo de evolução das artes e da literatura e da consequente hibridização de linguagens.

Afirmando a ideia de que, ao longo do século XX, se intensificou o diálogo entre palavra e imagem ou entre artes visuais e literatura, diluindo-se, aos poucos, as

fronteiras entre os limites rígidos de cada linguagem, cabe-nos abrir espaço à noção de que a era contemporânea só vem, de facto, reatar um vínculo entre palavra e imagem que é, na verdade, uma tendência secular. Como afirma Bacelar:

(...) desde o Império Romano, passando pelo período Carolíngio, ao longo da Idade Média, até aos séculos XVII e XVIII, continuam a surgir textos-imagens, em que a composição na página, isto é, a disposição das palavras, letras ou outros signos, concorre com a formação de uma pluralidade de significados e, naturalmente, de leituras (Bacelar, 2001, p. 2).

O mesmo é dizer, portanto, que desde o Império Romano até ao século XX é-nos possível reconhecer, a partir das mais diversas experiências literárias, uma dimensão visual que nos autoriza a pensar a escrita não apenas como tendo uma mera função de registo factual, mas ganhando, mais tarde, também uma dimensão artística, tornando-se, ela própria, uma forma de arte que procura, incessantemente, uma identificação com a imagem que produz.

Na verdade, ao despertar enquanto arte, a escrita parece revelar, simultaneamente, uma necessidade de ser vista e de ser lida, de se apresentar como matéria, de poder ser estruturada, modelada, apropriada e manipulada de acordo com os objetivos do autor.

Revestindo-se a escrita desta riqueza, chegamos, aparentemente, a um momento em que, como sublinha Bacelar (2001), parece ser praticamente impossível separar a palavra da imagem na medida em que a imagem (pintada, desenhada ou gravada) é, ela própria, considerada uma forma de escrita e a escrita é vista, simultaneamente, como um veículo gráfico capaz de comunicar através da sua forma.

Neste sentido, podemos assim afirmar, e de acordo com Anne-Marie Christin (1995), que, de facto, a escrita, enquanto elemento gráfico, nasce da própria imagem. Como sugere a autora:

Pelo termo escrita, entendem-se as suas várias formas, que vão desde as pinturas rupestres da pré-história, passando pela escrita cuneiforme, pelos hieróglifos egípcios, pelos diferentes alfabetos e pelos caracteres da escrita ideogramática (...) [tradução nossa] (Christin, 1995, p. 5).

Assim, torna-se possível admitir que, de facto, todas estas manifestações parecem apontar para uma tendência de exploração da visualidade da palavra que é trabalhada ao longo dos séculos, e que aparenta ser retomada, atualmente, de modo cada vez mais intenso, através da narrativa digital interativa.

Ora, deste modo, e reconhecendo aqui, desde logo, uma perpetiva de continuidade entre práticas analógicas e práticas digitais, interessa-nos particularmente compreender de que

forma a literatura digital interativa parece ser alimentada, em algumas das suas características fundamentais, por uma tradição literária e experimental que realça, entre outros aspectos, a visualidade e o hibridismo do discurso.

A justificar esta afirmação basta, aliás, que atentemos no modo como a literatura explora, desde a Grécia Antiga (século IV a.C) até à Modernidade (século XX), o poder da palavra escrita enquanto elemento de construção imagética.

Nesta perspetiva, apresentamos, a título de exemplo, ainda no século IV a.C, os caligramas gregos, pequenos poemas que são, na Antiguidade, a expressão máxima de uma poesia que não pode nem quer ficar indiferente ao carácter visual da palavra.

Jogando com a diagramação das palavras na página, os caligramas sugerem uma mistura entre texto verbal e texto visual na medida em que propõem a integração e sobreposição de dois signos: o signo do texto, através da sua inteligibilidade linguística e, simultaneamente, o signo da imagem gráfica do texto, na sua legibilidade visual.

São precisamente estas duas dimensões – a de um texto escrito que urge ser lido e a de um texto visual que urge ser visto – que encontramos nas manifestações literárias da Grécia Antiga em obras como “O Ovo” (fig.1.1), de Símias de Rodes; “Siringe” (fig.1.2), de Teócrito ou “O Altar” (fig.1.3), da autoria de Dosíadas de Creta.

No nosso entender qualquer uma destas manifestações literárias, ao justificar, pela sua própria essência, uma dimensão visual da palavra, autoriza-nos a sugerir, introdutoriamente, que a acentuada tendência visual manifestada pela literatura contemporânea e pós-contemporânea e, nomeadamente pela literatura em suportes digitais, não é, pois, uma novidade introduzida pela tecnologia mas apresenta, antes, raízes profundas arreigadas na própria história das artes e da literatura.

Sublinhe-se que nestes poemas dimensão verbal e dimensão visual parecem encontrar-se em perfeita sintonia. Assim, para os ler, o leitor deve, não apenas apreender a sua dimensão verbal, mas, complementarmente, aperceber-se que neles há uma dimensão visual que atua de modo a completar-lhe o significado.

Assim, através destas produções poéticas, parece ser possível reconhecer uma arrojada inovação no uso da palavra uma vez que esta é explorada estéticamente e materialmente, autorizando-nos a observarmos a própria dimensão espacial do poema.

Acrescente-se, a este respeito, que a palavra parece viver, do ponto de vista físico, neste tipo de produções, assumindo o seu carácter pictórico e ganhando dimensão visual, uma vez que ela própria funciona, imagetivamente, como ilustração do significado do poema.

Deste prisma, sublinhamos, portanto, a ideia de que ao ler este tipo de poemas o leitor se encontra perante uma imagem dupla – a da idealidade do texto e a da materialidade do seu grafismo – uma vez que texto e imagem dividem funções criando uma “moldura” que pode ser apreendida na totalidade ou em cada uma das suas partes.

Ora, desta forma, consideramos, portanto, a partir da literatura produzida na Grécia Antiga, e nomeadamente a partir dos três poemas referidos, ser possível sublinhar a existência de uma estética de visualidade, presente na escrita, e que é, antecipadamente, explorada pelos gregos que, como acabámos de mostrar, já em produções literárias longínquas colocavam em destaque a relação entre palavra e imagem.

Assim, e admitindo ser possível presenciar, a partir da Grécia Antiga, manifestações de uma materialidade visual que é promovida através dos poemas figurativos da Antiguidade, sugerimos, consequentemente, que a literatura digital e, nomeadamente, a narrativa digital interativa, aparentam estar, neste momento, a recuperar, a partir da materialidade dos novos suportes, uma dimensão pictórica e visual da literatura.



Fig. 1.1 - “Ο Ovo”, Símiās de Rodes

Extraído de: Cózar, 1991, p.70

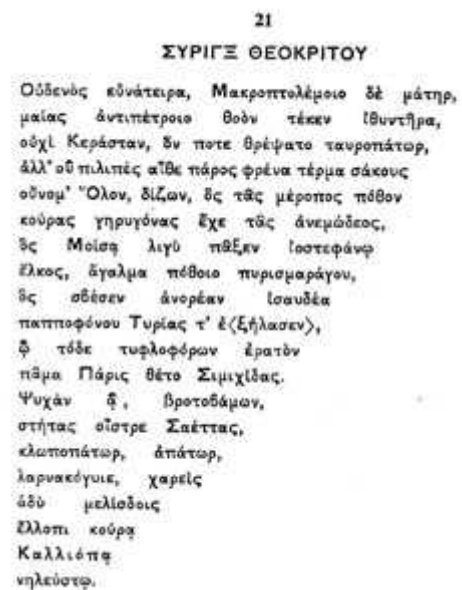


Fig. 1.2 - “Syrige”, Teócritos

Extraído de: Cózar, 1991, p.73

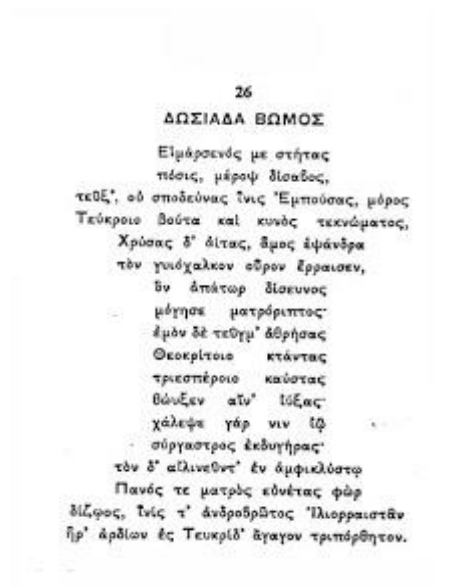


Fig.1.3 - “Ο Altar”, Dosiadas de Creta

Extraído de: Cózar, 1991, p.74

De acordo com a nossa perspectiva, esta dimensão pode, então, ser identificada, a partir da Grécia Antiga, através de um conjunto de produções literárias que, pelas suas características formais, nos ajudam a reforçar a nossa tese.

Assim, identificamos, na Idade Média, a produção dos *Carmina Figurata*, de entre os quais apresentamos, a título de exemplo, “King” (fig.1.4) e “Dragon” (fig.1.5) e os poemas-labirinto de Rabano Mauro (fig.1.6) (século IX).

Manifestando-se como objetos literário-artísticos nos quais palavra e imagem se fundem para formar a essência global do texto, acreditamos que estas produções são a base para podermos compreender de que forma a literatura parece oferecer-nos, antecipadamente, pistas sobre o modo como, ao longo de todo o século XX, a arte se viria a apropriar da literatura e a literatura se viria a servir da visualidade da letra para, com ela, construir, simultaneamente, objetos artísticos.

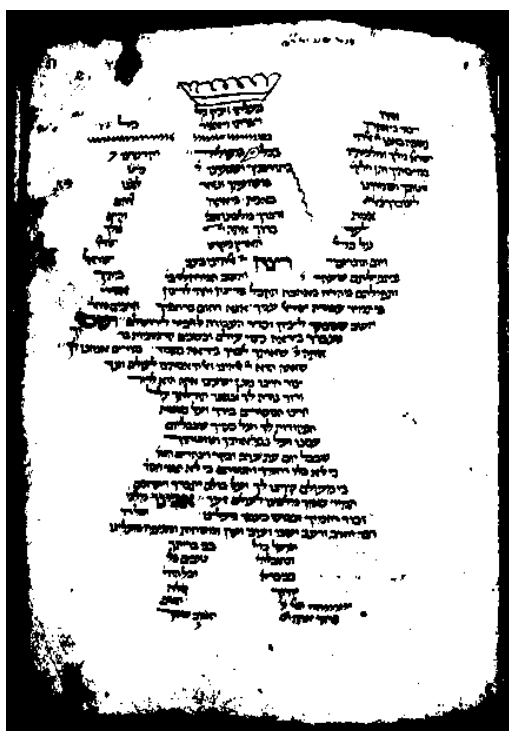


Fig. 1.4 – *Carmina Figurata* – “King”

Figura retirada do Catalogue of
Illuminated Manuscripts – British Library

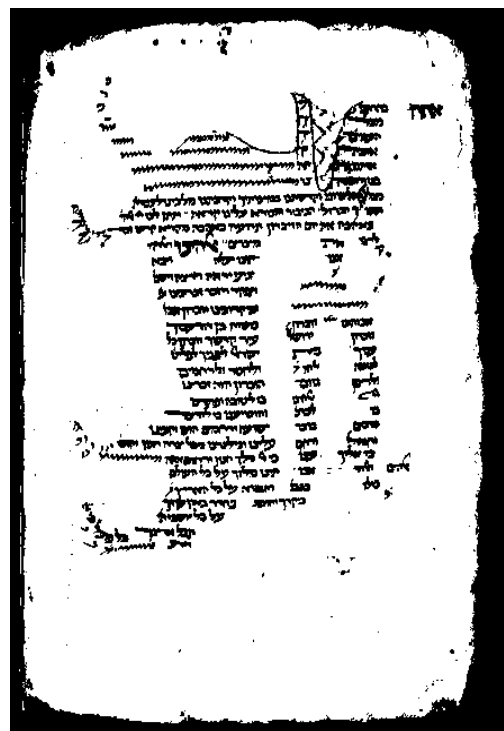


Fig. 1.5 – *Carmina Figurata* – “Dragon”

Figura retirada do Catalogue of
Illuminated Manuscripts – British Library

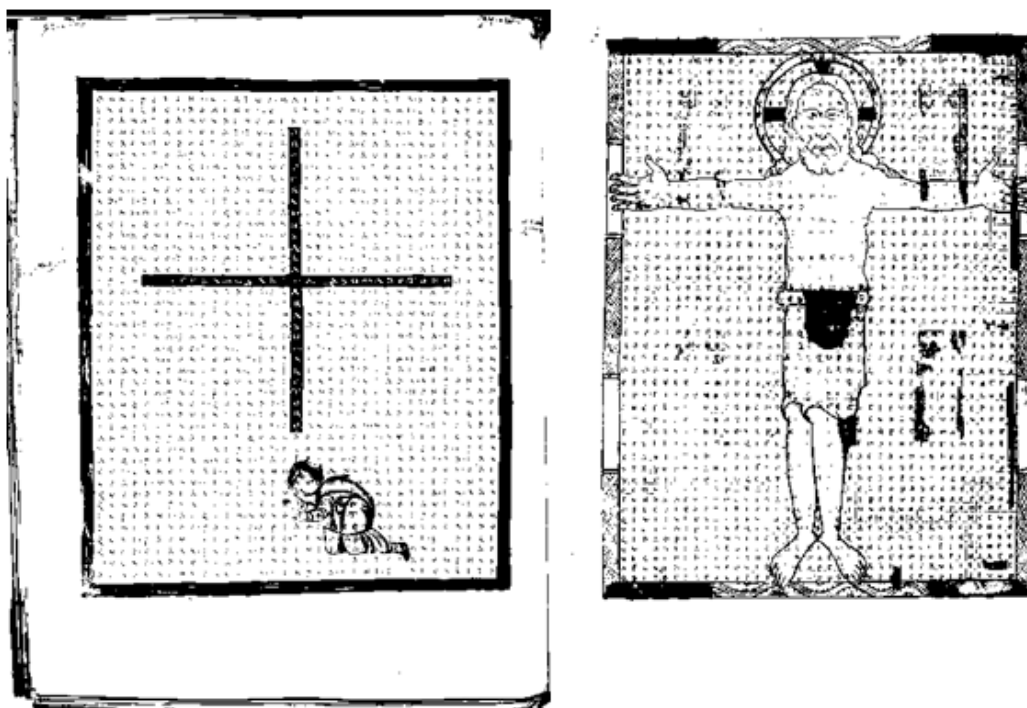


Fig. 1.6 – Poemas-Labirinto e Poemas Pentacrósticos, de Rabano Mauro, em *De Laudibus sanctae crucis* (séc. IX)

Assim, sendo um facto que a literatura ocidental, desde a Antiguidade Clássica, parece ter vindo a registar exemplos de exploração visual da palavra, parece-nos pertinente identificar também o período Barroco como um período de intensificação de um percurso de visualidade associado à literatura.

Sublinhe-se, então, a este respeito, e numa perspectiva diacrónica, que tal como as produções poéticas da Antiguidade e da Idade Média, também as produções do Barroco parecem ser de fulcral importância para compreender as raízes e fundamentos de algumas das produções do século XX.

De acordo com o disposto, notamos, então, que, se durante o Renascimento, devido à obediência ao padrão clássico, a poesia se manteve fiel às formas fixas, a partir do Barroco, estilo de intensa virtuosidade e de discurso engenhoso, dá-se uma rutura dos modelos clássicos e estáticos para passar a promover-se, em seu lugar, uma poesia de movimento, de fuga, de produção de prazer estético.

A poesia do Barroco afirma-se, como sugere Maria Lucília Gonçalves Pires (1985, p. 30), como um “espectáculo visual” que, ao levar a cabo um artifício laborioso – o da palavra –, abre espaço ao desenvolvimento de algumas das principais coordenadas estéticas que viriam a orientar a produção poética das vanguardas.

Note-se, a este respeito, que, em termos de visualidade, os poemas do Barroco desenvolvem as linhas mestras de alguns dos principais procedimentos poético-experimentais do século XX. Sublinhe-se, entre outras características: a distribuição não linear das palavras pela página; a utilização de diferentes tipos gráficos; a fragmentação da sintaxe; a exploração de formas geométricas, a utilização de estruturas anagramáticas e labirínticas e, em última instância, até mesmo o apelo à ilusão de ótica.

Atente-se que, como elucida Maria Lucília Gonçalves Pires:

o visualismo, frequentemente apontado como característica da literatura barroca, não é apenas um efeito estilístico conseguido graças a processos (...) como a descrição pormenorizada [ou] a acumulação de notações visuais (1985, p.29).

Este visualismo é, simultaneamente, atingido através da utilização de elementos visuais como adjuvantes do discurso, como elementos decorativos e, simultaneamente, significativos.

De facto, grande parte da poesia barroca, pelo cruzamento e conjugação de códigos, parece antecipar a poesia intersemiótica da modernidade, lançando ao leitor do século XVI o desafio de se centrar em múltiplas instâncias de leitura e de ser convidado, durante a leitura do poema, a efetuar movimentos em todas as direções, rumo a todas as possibilidades.

Se atentarmos, a título de exemplo, num texto-labirinto Barroco, dar-nos-emos conta de que este tipo de texto se encontra construído, deliberadamente, de modo a permitir ser lido em vários sentidos, sem que, com isso, perca as suas qualidades essenciais: o nexos, o ritmo, a rima.

O Barroco trabalha, assim, a partir da materialidade do texto e da sua estrutura como chave para entender a multiplicidade de caminhos possíveis que se viria a concretizar, posteriormente, nas obras experimentais dos anos 60.

Assim sendo, sublinhamos, desta forma, que o Barroco, levando a cabo uma tentativa de potenciar a ideia de movimento na poesia, favorece, antecipadamente, através da qualidade estética do seu discurso e da promoção de estruturas poéticas como os acrósticos ou os labirintos, a multiplicidade de leituras.

Um exemplo disso pode ser encontrado em *Anagrama Poético* (fig.1.7), um poema de Luís Nunes Tinoco (1678) que, como veremos, parece apresentar, estética e formalmente, interessantes paralelos com as formas literárias contemporâneas.

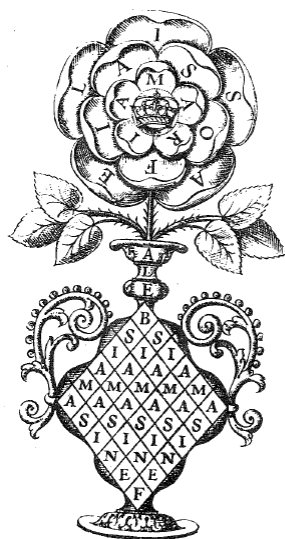


Fig. 1.7 - “Anagrama Poético”, extraído de Tinoco, 1678

A este respeito a justaposição de elementos, o grafismo visual construído a partir de signos verbais, bem como os artifícios visuais, são alguns dos elementos que parecem permitir-nos um diálogo com a narrativa digital interativa.

Repare-se ainda que, à parte da dimensão visual, também este anagrama propõe, à semelhança do que referimos anteriormente, que as palavras e letras que o compõem possam ser lidas nas mais variadas direções, nos mais diversos sentidos. Aliás, se atentarmos, a própria concisão do texto faz com que, a partir dos nomes MARIA, ELISA e SOFIA, o leitor possa criar, consoante o deslocamento do seu olhar, outros vocábulos e expressões, passíveis de ser lidos no interior do poema. São disso exemplos a possibilidade de reconhecer nesta construção poética, e, consequentemente, na malha de letras que a compõem, além dos nomes das referidas figuras femininas, as palavras: FENIS/ AMA/ AMAIS/ A MAIS BELA.

Damo-nos conta então, a partir de “Anagrama Poético”, que, ao estabelecer uma permanente interação entre forma e conteúdo, significante e significado, figura e palavra, a poesia barroca exprime e reflete um carácter múltiplo e intersemiótico que contribui, em termos estéticos e técnicos, para o desenvolvimento da lírica moderna.

Adicionalmente, podemos notar também que o período Barroco promove a intensificação das noções de dinamismo e abertura e ainda, do ponto de vista da receção, uma intensa necessidade de participação criativa do leitor na construção das rotas interpretativas do texto. Assim sendo, e apresentando-se os labirintos, os

anagramas e os criptogramas como textos de complexa leitura note-se, desde logo, que estes postulam o leitor como elemento ativo de construção do sentido ou dos sentidos passíveis de ser atribuídos à palavra escrita.

Todavia, no nosso entender, se o Barroco, trabalhando a palavra em função do seu aspeto plástico, da sua exuberante inventividade pictural, das suas formas não-lineares de composição, da sua lógica combinatória e do seu virtuosismo, permite, como sublinha Hatherly, a “capacidade de desenvolver um novo modo de ler textos, as imagens e tudo o que historicamente se nos oferece como leitura” (Hatherly, 1995, p. 12) este parece contribuir também, através da sua dinâmica e da sua espacialidade, para o lançamento de bases para as produções experimentais do século XX.

Será, então, a partir destas que consideramos ser possível pensar uma nova etapa da relação entre palavra e imagem ou entre artes visuais e literatura.

Diluídas as estruturas fixas do verso e destacado o corpo visualmente formal do texto, é com a escrita, em 1897, de “Un coup de dés”, por Mallarmé, que se inicia um movimento de experimentação tipográfico-visual que acabaria por culminar, anos mais tarde, no surgimento de diversos movimentos internacionais de poesia experimental.

Como explica Haroldo de Campos (1969, p. 152), o poema de Mallarmé, “está para a sociedade industrial como a *Divina Comédia* de Dante está para a Idade Média”. Neste sentido, consideramos que, propondo a partir de 1897, uma “poética de silêncios e de brancos” (Reis R. , 2011, p. 17) Mallarmé contribui, sobremaneira, para o desenvolvimento da poesia de vanguarda.

Nesta perspetiva, destacamos a importância de pensar a poesia visual como um sistema evolutivo de formas que se vai inventando e reinventando a cada passo e que nos coloca, como aponta Ana Hatherly (1977), uma intensa dificuldade no momento de definir, de facto, onde começa e acaba, historicamente, o poema visual.

Como explica a autora: “A dificuldade que haveria em decidir onde começa e onde acaba historicamente o poema visual seria idêntica à dificuldade de decidir onde começa e onde acaba o texto poético (...)” (Hatherly, 1977, p. 5).

Todavia, como sublinha também Hatherly (1977, p. 5), o aparecimento da poesia concreta, surgida no Brasil, mas com consequente disseminação para outros países, entre eles Portugal, parece ter contribuído para oferecer à questão uma “resposta quase peremptória” na medida em que é a partir de 1956 que, efetivamente, as relações entre texto e imagem parecem conquistar espaço definitivo na história da literatura.

Na realidade, embora a ligação entre estas duas instâncias seja, como temos vindo a provar, uma constante na história da humanidade, é, de facto, a partir de Mallarmé, das experiências dos futuristas, dadaístas e surrealistas, que culminam com o surgimento da Poesia Concreta, que passamos a observar com maior intensidade o modo como, de forma cada vez mais fluída, as diversas artes e formas de expressão dialogam entre si, eliminando barreiras e limites rígidos, e promovendo uma hibridização de linguagens e a respetiva quebra de fronteiras entre as categorias artísticas. Como aponta Marcelo Terça-Nada:

A partir da aproximação entre literatura e artes plásticas (...) houve um amolecimento das fronteiras entre as categorias tradicionais de arte [que] passam a ter um diálogo cada vez maior e a se fundir, abrindo espaço para a experimentação (Terça-Nada, sem data).

Assim, e focando-nos na contínua relação entre palavra e imagem – entre literatura e artes plásticas –, realçamos a importância do século XX enquanto momento de resgate de práticas anteriores afirmando o restabelecimento de um lugar fronteiriço, onde texto e imagem dialogam na formação de significado.

Entretanto, reforce-se, uma vez mais, o papel dos movimentos de experimentação que, promovendo o hibridismo de artes, géneros e categorias, permitem que imagem e escrita cruzem os seus modos de fazer, se apropriem de suportes não convencionais e nos apresentem, por fim, um panorama de continuidade onde poetas e artistas, à semelhança do que já vinha sendo levado a cabo desde a Grécia Antiga, se consciencializam da visualidade da escrita e, conseqüentemente, da possibilidade de integrar elementos textuais em obras visuais.

Assim, e de acordo com este panorama, verifica-se, com o passar do tempo, uma tendência de apropriação entre palavra e imagem que, contaminando-se mutuamente, entram em cena, por via do experimentalismo, ampliando o seu espectro e o seu universo de possibilidades.

Reconhecendo desde a Idade Média exemplos de uma inegável relação entre palavra e imagem, acreditamos, porém, que é ao longo do século XX, e com a ação das vanguardas, que esta ligação vem a intensificar-se proporcionando-nos, por consequência, a possibilidade de reflexão em torno do modo como a atividade vanguardista perpetua e desenvolve uma poética de visualidade que é, frequentemente, e erradamente, identificada como um dos grandes fatores distintivos e caracterizadores das produções literárias digitais.

Pretendemos, portanto, ao longo dos próximos parágrafos, e centrando-nos especificamente na atividade literária do século XX (por ser aquela que temporalmente mais próxima se encontra), mostrar de que modo a literatura digital se assume como movimento de continuidade na medida em que muitos dos recursos, mecanismos e técnicas que utiliza são herdados de experiências literárias anteriores de cunho inovador. Assim, destacaremos, em seguida, um conjunto de protagonistas que terão contribuído ao longo de todo o século XX para o fortalecimento desta dimensão visual e híbrida da palavra, que viria a ter o seu expoente máximo na produção artística das vanguardas.

APROXIMAÇÃO A UMA POÉTICA DE VISUALIDADE

Partindo dos exemplos que aqui fornecemos no que diz respeito à produção poética levada a cabo na Grécia Antiga e na Idade Média, sublinhamos, portanto, que, embora, como afirma Padín (1975, citado por Argañaraz, 1986, p.14), estes poemas unam, de facto, “la expresión lingüística con la expresión de la forma espacial (...) el elemento lingüístico y el plástico”, reclamando uma visualidade e uma espacialidade para o terreno da literatura, na verdade, pouco mais acrescentam do que essa conquista do poema como espaço.

É que, na verdade, o que grande parte destes poemas se limitam a fazer é a evocar, através da sua visualidade e da sua espacialidade, um determinado objeto, reproduzindo-o, sem, no entanto, revelarem ainda o carácter ruturista (sobretudo ao nível estrutural e discursivo), que passamos a encontrar nas manifestações poéticas da poesia visual moderna.

Consideramos, deste modo, que embora as manifestações poéticas anteriores às vanguardas sejam de extrema importância enquanto elemento contextualizador e antecipador das novas práticas estético-literárias, a verdade é que apenas o século XX, quebrando, através do seu carácter ruturista e inovador, com as tradições, com as normas e com as estruturas consagradas, viria a afirmar, decisivamente, a chamada poética de visualidade.

Marcada por muito mais do que a exploração do valor plástico da palavra, a escrita das vanguardas do século XX viria a revelar-se marcante também pela proposta de quebra da linearidade, pela possibilidade de uma escrita descontínua, pela criação de estruturas não sequenciais e até mesmo pela quebra do próprio tempo da narração. Adicionalmente, é preciso notar também a própria rutura com a sintaxe e com a pontuação, entre outros elementos que viriam a configurar novidade no espaço da escrita.

Assim, e por forma a sintetizar a riqueza experimental que atravessa todo o século XX, acreditamos poder destacar autores como Mallarmé (1887), Apollinaire (1918) e Marinetti (1912) por entre os principais percursores de uma poética de visualidade, sendo seguidos, mais tarde, pelos contributos oferecidos pelo Modernismo americano, de entre os qual destacaremos, a título de exemplo, alguma da produção literária de Ezra Pound, James Joyce e E.E.Cummings.

Deste modo, e para iniciar, na contemporaneidade, aquela que acreditamos ser uma aproximação a uma poética de visualidade, começaremos por realçar a importância da obra de Mallarmé. Considerado por muitos como o “inventor de um processo de composição poética” (Campos A. d., 1956), o autor francês trabalha em “Un Coup de Dés” (1987) a noção da palavra enquanto objeto, promovendo com ela uma série de jogos que desafiam o leitor não apenas à tarefa de leitura, mas também à de visualização e construção de sentido para o poema.

Abolindo o uso do verso da poesia tradicional e implantando, em seu lugar, uma nova estrutura poética que assenta na incorporação de elementos visuais no poema, Mallarmé viria a consagrar-se, definitivamente, pela recuperação do valor visual dos signos linguísticos.

Nesta perspectiva, pensando o poema como “un espacement de la lecture” (Mallarmé, 1998, p. 2, Prefácio), Mallarmé vem assim propor a introdução dos espaços em branco como elementos significantes, espaços de silêncio que permitem ao texto consolidar a sua força e a sua imagem poética.

No entanto, estas não seriam as únicas inovações da nova estrutura textual proposta pelo poeta. Como apontam Augusto de Campos e Décio Pignatari em *Mallarmé* (1991), encontramos na escrita do autor uma tendência para a quebra da convencionalidade através do uso de diversos tipos, através da disposição das palavras na página e, inclusive, através da utilização intencional de diversos tamanhos de caracteres que, de acordo com a sua variação (tipográfica e dimensional), determinariam a importância de cada palavra no interior do poema e, conseqüentemente, imprimir-lhe-iam um determinado ritmo e uma determinada entoação de leitura.

Assim, se atentarmos em “Un Coup de Dés” (fig.1.8 e 1.9) veremos que é possível observar, a partir dele, um grafismo inédito cuja inovação é, ela própria, expressão de liberdade, dinamismo e ritmo. Atente-se, por exemplo, na utilização de diferentes tamanhos, tipos de letras, realces, etc.

Considere-se ainda a própria disposição dos elementos na página que, pela sua aparente desorganização, sugere, desde logo, uma quebra de limites para com o verso e a poesia convencional.

Note-se que não encontramos no poema qualquer preocupação de ordem formal sendo utilizado livremente, por Mallarmé, o espaço da página para, - entre brancos e palavras -, construir uma nova forma textual que promove a descontinuidade, a justaposição e a desintegração.

Por fim, e para rematar, observemos o papel desempenhado pelos espaços em branco que, no seu “silêncio significativo” (Mallarmé, 1998, p. 2, Prefácio), se manifestam, para o entendimento e leitura do poema, tão importantes como os próprios versos.

Neste sentido, talvez um dos dados mais importantes na escrita de “Un Coup de Dés” seja, precisamente, a introdução de uma liberdade criativa alheia à norma e à tradição – a afirmação do verso livre e a sugestão do poema em prosa – consagrados pela constelação palavra-branco ou palavra-silêncio que faz do poema um dos exemplos mais ousados da literatura contemporânea.

Como elucida Lima (2002, p. 63), o poema, publicado pela primeira vez em 1897, na Revista *Cosmopolis*, abre caminho a uma “ruptura poética com toda a lírica tradicional” implantando em seu lugar a semente de “novas percepções poéticas” que viriam a espalhar o seu *gérmen* por toda a literatura do século XX.

Despertando uma poética de visualidade que, até então, se não estava morta, parecia, pelo menos, adormecida, o poema de Mallarmé vem, como um terramoto, abalar toda a tradição de representação adotada pela literatura ocidental. Como aponta Gache:

(...) se suele considerar al *Coup de dés* (...) como la obra que da nacimiento a una tradición antirepresentativa en la literatura occidental. La misma se caracteriza porque las palabras recuperan su cualidad de formas, los blancos vuelven activos, la diagramación de las páginas adquiere importancia a nivel semántico. A partir del *Coup de dés*, se registra una reivindicación de materialidad del signo que luego será continuada por las vanguardias y las neovanguardias (Gache, 2006, p. 2).

Nesta perspectiva, observe-se a importância de Mallarmé para a afirmação, através da sua produção poética, de uma visualidade que, contrariamente às produções da Antiguidade, não se apresenta apenas como um “invólucro” da forma poética, mas é, todavia, parte da sua própria semântica, da sua constituição, da sua génese. Por essa razão, distinguimos, no autor francês, uma utilização significativa das formas que, por sua vez, devolverá ao objeto poético – um misto de palavra e imagem – uma materialidade muito particular.

Ora, assim sendo, e partindo da ideia de que, como sublinha Gache (2006), “Un Coup de Dés” abre caminho à produção das vanguardas e das neo-vanguardas, destacamos, uma vez mais, o carácter de continuidade de uma estética de visualidade que é perpetuada pela interação entre antigo e moderno, pela reinvenção, por via da criatividade, de formas poéticas anteriores.

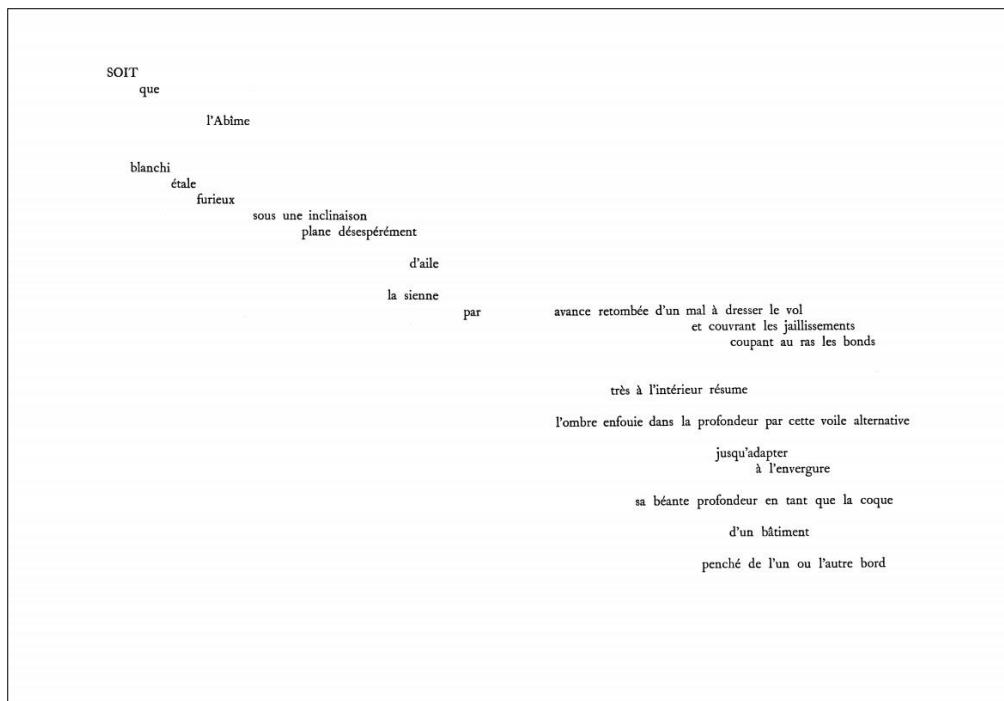


Fig. 1.8 – "Un Coup de Dés Jamais N'Abolira Le Hasard", extraído de Mallarmé, 1998, p.1



Fig. 1.9 - "Un Coup de Dés Jamais N'Abolira Le Hasard", extraído de Mallarmé, 1998, p.2

Assim, e atendendo ao percurso temporal que nos permite antecipar o surgimento da poesia experimental, destacamos também a contribuição de Guillaume Apollinaire que, em 1918, e perseguindo o mesmo objetivo de desafiar a forma tradicional instituída em busca de novas formas poéticas, publica a primeira edição de *Calligrammes - Poèmes de la Paix et de la Guerre*, uma obra que reúne um conjunto de poemas que levam ao extremo a ideia de experimentação poética rompendo, deliberadamente, a estrutura lógica e sintática do poema.

Nos seus caligramas, Apollinaire serve-se das palavras, dando-lhe uma certa ordem visual, para com elas construir a figura à qual o poema faz referência.

Como elucida Aguilar, neste tipo de poesia:

(...) não se trata da materialidade do signo, mas sim da violência que o referente exerce sobre o signo, e não se trata da palavra-coisa, mas sim da palavra que remete às coisas. Abandona-se o verso, mas ele não é substituído por novas estruturas: entrega-se o poema à contingência do objeto representado (Aguilar, 2005, p. 193).

Assim, assistimos a uma experiência com o espaço que é radicalmente diferente daquela que é promovida por Mallarmé. Enquanto Mallarmé pretende promover uma ideia de espacialização que é estrutural ao próprio poema, Apollinaire, por seu turno, constrói uma poesia que procura os seus princípios de organização na forma poética, ou seja, no objeto que tem como base ou que pretende representar.

Assim, a poesia de Apollinaire é essencialmente de cariz ilustrativo, jogando com a palavra e com a imagem do mesmo modo que a poesia do passado havia sugerido há alguns séculos.

Deste modo, e embora já existissem, de facto, experiências neste sentido, os caligramas de Apollinaire vêm recuperar, em pleno séc. XX, a ideia de que é possível, como referira Jean Massin (1970, p. 202), desenhar o pensamento. Este desenho do pensamento ganharia forma no caligrama – género de junção entre imagem e escrita – onde os artifícios tipográficos, se utilizados com audácia, permitiriam ao leitor aceder visualmente ao objeto descrito.

Assim, se atentarmos em caligramas como “Coeur” (fig.1.10) e “La Cravate et la Montre” (fig.1.11) veremos como é neles notória uma dimensão visual que permite ao autor desenvolver uma forma de literatura única, afirmando-se, simultaneamente, como responsável pela criação e desenvolvimento, ao longo do século XX, de um “lirismo visual” que viria a ganhar especial relevância através dos movimentos internacionais de poesia concreta.

E N V E R S É M O C
 R V E R S É M O C
 E M M A L F E N U L
 à

Fig.1.10 – “Coeur”, extraído de Apollinaire, 11918

La Cravate et la montre

LA CRAVATE
 DOU
 LOU
 REUSE
 QUE TU
 PORTES
 ET QUI T'
 ORNE O CI
 VILISÉ
 OYE- TU VEUX
 LA BIEN
 SI RESPI
 RER
 COMME L'ON
 S'AMUSE
 BI
 EN
 les
 heures
 et le
 vers
 dantesque
 luisant et
 cadavérique
 le bel
 inconnu
 les Muses
 aux portes de
 ton corps
 l'infini
 redressé
 par un fou
 de philosophe
 aemaine
 Il est — Et tout
 se ra
 fi ni
 la
 Mon
 cœur
 beau
 té
 de
 la
 les
 yeux
 vie
 pas
 se
 l'enfant la
 dou
 leur
 Agla
 de
 mou
 rir
 la main
 Tircis

Fig. 1.11- "La Cravate et la Montre", extraído de Apollinaire, 1918

Todavia, e observando que a produção poética de Mallarmé e Apollinaire não esgota a inovação literária da época, destacamos ainda o contributo do movimento futurista, nomeadamente pela mão de Tomasso Marinetti, para o desenvolvimento de uma escrita de vanguarda.

Defendendo ativamente o verso livre, o futurismo encorajava “a negação da estrutura fixa do verso clássico, da métrica e da rima obrigatórias” devendo conduzir o poeta “a uma manifestação da liberdade individual e à instauração de uma ética de progresso” (Arbex, 1997, p.94).

Publicado em 1912, o *Manifesto Técnico da Literatura Futurista* propunha, nas suas páginas, uma rutura com a tradição, concretizada pela proposta de novas formas, pela abolição de certas regras gramaticais e de pontuação, entre outras inovações.

No entanto, inovar não era, nem para Marinetti, nem para os futuristas, uma questão de “moda”, um capricho de quem procura a novidade a qualquer preço. Tratava-se, antes, de oferecer ao homem moderno uma tradução da liberdade, da rapidez e da energia da sua vivência diária.

Assim, a exploração dos componentes visuais do texto, nomeadamente a grafia e a tipografia, tornam-se um imperativo na medida em que representam uma superação da linearidade e uma atribuição de valor plástico à própria poesia.

Aliás, este valor plástico, que reforça também uma elevada capacidade representativa/ilustrativa, é bem visível nos poemas bélicos de Marinetti, como é o caso de “Zang Tumb Tumb”, considerado pela sua aura de inovação tipográfica um dos expoentes máximos das “palavras em liberdade”. Como aponta Gache (2006, p. 4) trata-se de uma “obra paradigmática en donde las diferentes tipografías adquieren un valor expresivo y significativo inédito hasta entonces”. Escrito em 1914, “Zang Tumb Tumb” (fig.1.12), cujo próprio título é já indicador de inovação, serve-se do cenário da batalha de Adrianópolis para descrever, textualmente, todas as impressões vividas nesse espaço. Assim, explosões de bombas, sons de armas e deslocamentos no terreno são dados a conhecer ao leitor através de um uso particular da tipografia e de uma diagramação específica no espaço da página.

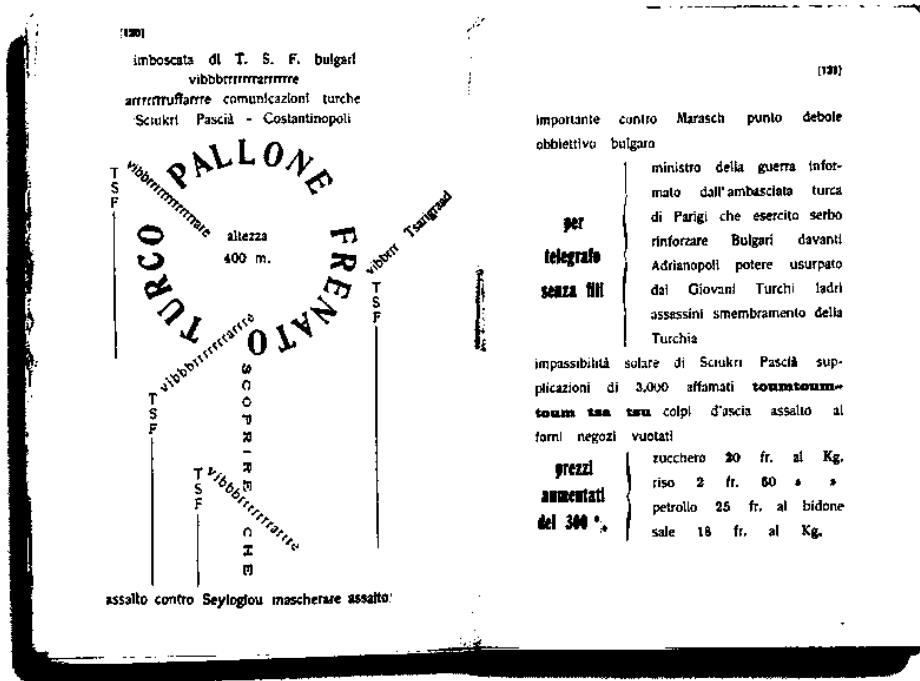


Fig. 1.12 - Excerto de “Zang Tumb Tumb”, extraído de Marinetti, 1914

Se repararmos, uma vez mais, coloca-se aqui uma aproximação entre poesia e pintura na medida em que “Zang Tumb Tumb” parece, tal como o pincel do pintor, desenhar, através da sua visualidade, “a máquina de guerra” que prenunciou o final do Império Romano do Ocidente no século V.

Assim, interessa-nos, de forma particular, destacar a importância dos futuristas enquanto espírito catalisador do movimento de vanguarda contribuindo para a exploração e implementação de novas técnicas literárias assentes na visualidade da palavra, na espacialidade do texto e na utilização do verso livre enquanto símbolo de progresso.

A par destes, e oferecendo ao campo da literatura contributo igualmente importante, encontram-se os dadaístas que, “(...) ao recusar todas as doutrinas artísticas e ao renunciar à arte tal como ela era compreendida na época” (Arbex, 1997, p. 96) produzem obras poéticas e artísticas que, repletas de dinamismo e energia, procuram “provocar uma reação e uma emoção fortes, no leitor ou no ouvinte (...) provocando um caos, uma confusão intencional” (Arbex, 1997, p. 96). Este caos e esta confusão são, na maior parte das vezes, propiciados pelo uso transgressor da palavra ignorando regras gramaticais, sintáticas e de pontuação. Repare-se, a esse nível, na proximidade com as produções futuristas que apelam, também elas, ao desvio da norma, à transgressão.

Uma outra característica das produções dadaístas que deve ser colocada em diálogo com a literatura digital é o seu hibridismo, dado que, enquanto movimento, o dadaísmo trabalha em torno da ideia de abolição de fronteiras entre géneros e entre artes, explorando assim a diversidade de um fazer artístico que se quer “total”.

Como aponta Arbex:

Ao querer expandir a arte (...) o dadaísmo acolhe então materiais novos e heterogêneos, plásticos ou sonoros, perecíveis e inconvenientes, revalorizando assim os objetos desprezados pela cultura e pela civilização contemporâneas. As obras são feitas a partir da acumulação caótica de elementos díspares reunidos pelo acaso, deixando fluir aquilo que tende a ser reprimido pelo raciocínio lógico: o irracional e o imaginário (...) (Arbex, 1997, p. 96).

É precisamente trabalhando estes elementos provenientes de diversos espaços, de diversas artes, de diversos “palcos”, que o movimento dadaísta se assume como o espaço privilegiado de surgimento da colagem enquanto nova técnica poética. Como refere Arbex (1997, p. 96) são os dadaístas que começam a fazer experiências nas quais integram “locuções, lugares comuns, clichês, publicidades, recortes de jornal” à sua arte poética, servindo-se destes elementos como expressão de uma nova poesia que privilegia a visualidade e se aproveita da materialidade física dos elementos que a constituem.

Repare-se, assim, que é também neste período que assistimos à criação dos poemas-desenho, desenhos, na sua maioria inspirados pela máquina, que surgem normalmente acompanhados por inscrições poéticas de cariz absurdo. Neste campo, destacamos a obra *Machine des idées actuelles dans l'amour* (1918) (fig.1.13), de Francis Picabia, pintor e poeta francês considerado por Décio Pignatari (1987, p. 75) como um dos grandes génios do dadaísmo.

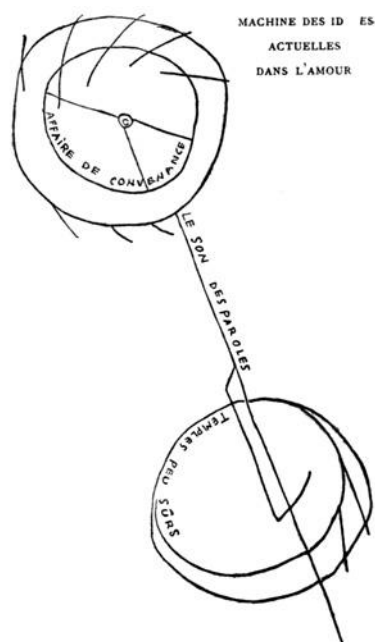


Fig. 1.13 - *Machine des idées actuelles dans l'amour*, Picabia, 1918¹

No caso desta obra, que aqui une, no mesmo espaço, desenho e poesia, é preciso realçar que o diálogo entre as duas linguagens é estabelecido pela necessidade de uma leitura global que resulta da conjugação entre texto e imagem. Sublinhamos, portanto, que o desenho de Picabia apenas pode ser visto, se lido, e vice-versa.

Sublinhe-se, neste sentido, que este processo de “montagem” entre as duas linguagens – poética e visual - ou poético-visual, virá a ser, precisamente, a base de afirmação da poesia concreta que, servindo-se da relação entre texto e imagem, promoverá uma dimensão verbivocovisual do objeto poético.

Assim, e para finalizar este percurso que, no nosso entender, nos permite reconstituir a ideia de uma poética de visualidade, resta-nos ainda referir, para além dos já mencionados contributos, a influência do Modernismo americano enquanto raiz de um novo procedimento poético.

Destacando, a título de exemplo, a produção de autores como Ezra Pound, James Joyce ou E.E.Cummings pretendemos mostrar que, à semelhança das obras anteriormente mencionadas, também a literatura produzida por estes parece convergir para um novo conceito de composição, para uma nova teoria da forma onde, como refere Reis, “noções tradicionais como princípio-meio-fim, silogismo, verso, tendem a desaparecer e

¹ Imagem extraída de <http://www.iedidia.org/mouvementdanette.be/dada/textes/picabia/filleneesansmere/gravures/ideesactuelles.htm>, consultada 12-01-16.

ser superadas por uma organização poético-gestaltiana, poético-musical, poético-ideogrâmica da estrutura” (Reis P. , 1998, p. 3).

Deste modo, não podemos deixar de insistir na ideia de que as escritas de Mallarmé, Pound, Joyce e Cummings, cada uma à sua maneira, e com as suas especificidades, contribuem, técnica e criativamente, para a criação de novas estruturas poéticas que desafiam as formas convencionais padrão para impor, no seu lugar, formas arrojadas que contrariam, entre outras noções, as concepções de linearidade e unidade narrativa.

Por conseguinte, a contribuição de cada uma destas figuras, através do carácter experimentalista das suas obras, é a base para que possamos falar do espoletar de uma liberdade e de uma não convencionalidade que marcam grande parte da produção artístico-literária das vanguardas.

De facto, a nosso ver, são estas obras que, rejeitando a tradição e a imposição da norma, permitem antecipar o aparecimento de estruturas inovadoras que o experimentalismo viria, anos mais tarde, a consagrar como definitivas.

Assim, e tendo em linha de conta a ideia de que existe um conjunto de produções artístico-poéticas que contribuem para estabelecer a raiz de uma forma poética inovadora que contraria a organização convencional e a unidade formal, passaremos a apontar alguns elementos das obras de Pound, Joyce e Cummings que se afirmam como precursores de uma poética de visualidade.

Como esclarece Argañaraz (1986), apontando para o trabalho de cada um destes autores:

Ezra Pound (1885-1972) partió del ideograma chino (...) para estructurar sus ‘Cantos’, resaltando su importancia poética. Así, del mismo modo que el chino adopta la yuxtaposición precisa de imágenes en vez del discurso o de las generalizaciones abstractas, cada ‘Canto’ es un ideograma yuxtapuesto a otros, formando un todo unitario y global, con una información estética nueva para Occidente.

James Joyce (1882-1941) también trabajó mucho con el montaje de palabras, cuya base está en el proceso ideogramático, y con la subversión sintáctica, evitando y rompiendo el discurso tradicional.

E.E. Cummings (1894-1962) le dio gran importancia al aspecto físico de la palabra, observándose, en muchas de sus composiciones, junto a la abolición del verso, el uso de letras mayúsculas en el media de las palabras con el fin de lograr una visualización más objetiva de lo creado. (Argañaraz, 1986, pp. 16-17).

Tendo em linha de conta os elementos mencionados, afirmamos, de acordo com Augusto de Campos, a ideia de que as experiências levadas a cabo pela chamada

vanguarda literária – traduzida com maior relevância pelo movimento experimentalista na literatura (poesia concreta no Brasil e poesia experimental em Portugal) - têm como base uma linha evolutiva de autores e de obras que caminham empenhados no mesmo sentido: o da evolução das formas literárias.

Repare-se assim que, ao tentar construir essa linha evolutiva, Augusto de Campos (1991) reforça, teoricamente, a noção de continuidade que temos vindo a defender, mostrando ser possível falar daquilo que o autor nomeia como uma “estrutura”, ou seja, uma constelação de obras e de autores que nos permitem, pela inovação das suas criações, antecipar, em potência o surgimento da poesia experimental.

Ora, desta perspetiva, E.E. Cummings, com o seu poema “brIght” (fig.1.14), Ezra Pound (1922) com *Cantos* ou James Joyce com *Finnegans Wake* (1939) podem ser considerados, no nosso entender, como obras de referência na construção de uma poética moderna que viria a orientar a produção artística das vanguardas literárias no âmbito do movimento experimentalista.

Assim, E.E. Cummings ao criar “brIght”, um poema sobre uma noite estrelada, serve-se dos recursos tipográficos – alternando entre diferentes tamanhos de letra, entre minúsculas e maiúsculas, e jogando com os espaços em branco – para oferecer ao leitor a sensação de visualizar no texto a imagem de um céu estrelado.

Como notam Augusto de Campos e Décio Pignatari (1975, pp. 23-24) o autor “coloca em evidência elementos formais, visuais e fonéticos para melhor acionar a sua dinâmica”.

Consideramos, assim, que Cummings se serve de um elemento inovador – a apropriação da tipografia e da fisionomia dos caracteres – para com ele imprimir ao poema uma impressão de movimento. Tal como uma noite que “corre” diante do olhar do público também o texto, em movimento, parece associar-se, sugestivamente, à imagem de um céu estrelado, desenhado pela criatividade de Cummings diante do olhar do leitor.

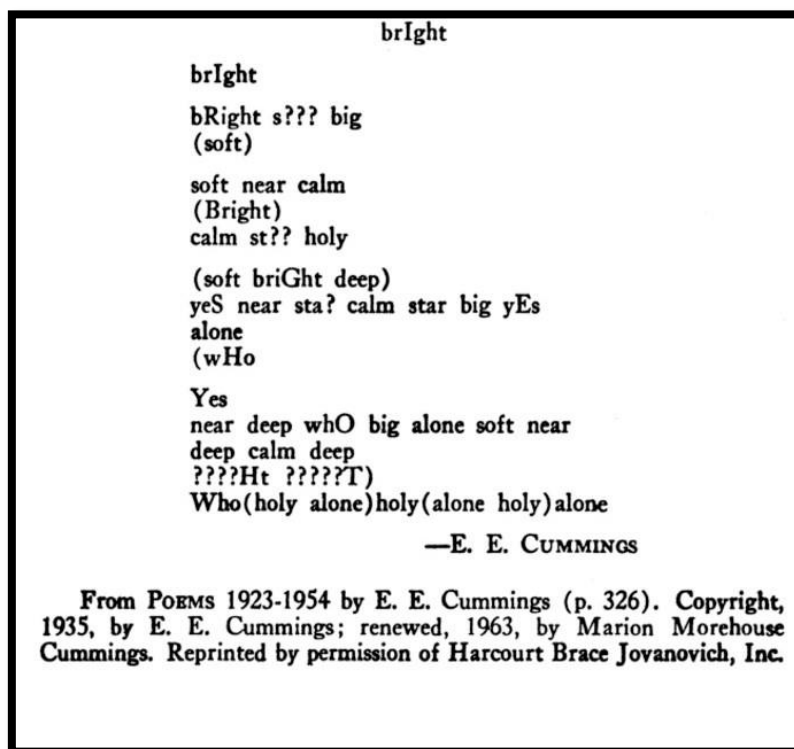


Fig. 1.14 – “brIght”, extraído de E.E. Cummings, 1954

O segundo exemplo que gostaríamos de convocar, embora não tão fácil de ilustrar, é igualmente revelador de uma contribuição importantíssima no âmbito da produção literária do século XX.

Falamos da obra *Finnegans Wake*, de James Joyce, autor irlandês que, em 1939, nos dá a conhecer aquele que deveria ser um livro de poesia, mas que aspira, na verdade, como aponta Donaldo Schöler (1999, pp. 20-21), nas páginas iniciais da sua tradução para língua portuguesa, a ser um “romance-poema”.

Este romance-poema introduz algumas questões formais que viriam a revelar-se importantes para o desenvolvimento da literatura no século XX. Contrariando a rígida estrutura de princípio, meio e fim, Joyce propõe, com *Finnegans Wake*, uma obra onde os fluxos, as alusões literárias a outras obras e as associações, desenham uma estrutura circular onde, como afirma Augusto de Campos (1991, p.185), “cada parte é começo, meio e fim”.

Este carácter associativo e circular é também destacado por Donaldo Schöler que, no prefácio à tradução, explica que “(...) o romance alude, incorpora, modifica e parodia um número imenso de obras”, dando ainda conta que “(...) não há página em *Finnegans*

Wake sem evocações literárias (...) como se Joyce quisesse abarcar tudo o que se escreveu, fazendo de todos os textos um livro só” (Schüler, 1999, pp. 20-21).

Todavia, esta não seria a única inovação na obra sendo que, como nota Augusto de Campos (1991, p. 185), Joyce se serve do “método ideográfico (...) através de sobreimpressões de palavras, verdadeiras montagens léxicas” para, assim, promover um romance que abandona todas as convenções de construção de enredo e de estrutura características deste género.

Realce-se ainda que a própria linguagem utilizada por Joyce, marcada por uma riqueza e uma peculiaridade ímpares, é também fator de destaque na medida em que o autor introduz um conjunto de complexos trocadilhos que promovem um sofisticado “jogo de linguagem” com o próprio leitor.

Deste modo, e tendo em conta os elementos apresentados, destacamos a importância de Joyce enquanto figura de proa em termos de inovação literária, sublinhando, para o efeito, a ideia de que a sua obra introduz, de facto, do ponto de vista estrutural e estilístico, algumas bases fundamentais para se poder pensar a literatura contemporânea. Por fim, e para encerrar a reflexão, identificaremos Ezra Pound e os seus *Cantos* (1922) como obra de referência na construção de uma poética moderna que viria a orientar a produção das vanguardas literárias no âmbito do movimento experimentalista.

Assim, para começar, destacamos na escrita de Pound aquela que é apontada como a grande herança para o experimentalismo: o seu aproveitamento da noção de ideograma para o aplicar à linguagem poética.

Partindo da teorização de Ernest Fenellosa em *The Chinese Written Character as A Medium of Poetry*, cuja obra Pound anotou e prolongou, o autor aplica a *Cantos* o princípio fundamental que é usado pela técnica ideogramática chinesa, a saber:

(...) Fenellosa (...) nos explica que los ideogramas chinos, a diferencia de nuestros modos occidentales-algebráicos de escritura, parten de la sugestión natural y de una vívida y muy plástica imagen de la naturaleza. Así (...) los conceptos en mandarín parten del principio fundamental de que las cosas, los sustantivos, como tal, no existen por sí solos, sino que son, más bien, puntos de encuentro de acciones, o de ‘las fuerzas de la naturaleza’. (Parra, 2012, p. 1)

Assim, de acordo com a escrita ideogramática chinesa, toda a palavra ou todo o conceito deve vir acompanhado do seu valor “plástico”, da “imagem” que nos permite chegar a ele.

É precisamente tendo este princípio ideogramático em vista que Pound o vai usar na sua escrita por forma a construir poeticamente, em cada um dos Cantos, uma espécie de ideograma que resulta do cruzamento de diferentes elementos cuja relação gera um significado mais complexo.

Assim, na construção do Canto I, Pound serve-se da estrutura ideogramática para introduzir ao leitor duas ideias: a de que se encontra a acompanhar um dos episódios da *Odisseia* e, em confronto, a de perceber, a dada altura, que o que está a ler é uma tradução de uma tradução do mito de Homero. Ora é precisamente a partir do relacionamento entre estes dois elementos que Pound cria na mente do leitor a significação e a imagem do que é o mito.

Assim, e apresentado o primeiro exemplo concreto, sublinhe-se que Pound se serve da estrutura da escrita chinesa como instrumento para a poesia, manifestando, nesta última um “processo de composição [no qual] duas coisas conjugadas não produzem uma terceira, mas sugerem alguma relação fundamental entre ambas” (Campos H. d., Prefácio, s.d).

Assim, olhando para a globalidade da obra do poeta americano, note-se que:

cada canto em particular ou cada grupo de cantos (...) em relação ao corpo total do poema, compõem um imenso ideograma da cosmovisão poundiana, que se multiarticula em séries de ideogramas menores até à mínima unidade do poema: o verso. (Campos H. d., s.d)

Observamos, deste modo, que na escrita de Pound cada mosaico (cada parte do todo) pode ser traduzida por uma imagem que, gradualmente, vai formando o grande ideograma que é o poema na sua globalidade.

Como refere Haroldo de Campos, os cantos “não se prestam ao ordenamento lógico-cronológico de princípio-meio-fim, não possibilitam o traçado de um fio histórico-narrativo” (Campos H. d., s.d). Aliás, esta característica de descontinuidade encontrá-la-emos bem vincada na escrita moderna e pós-moderna, e, como viremos a perceber adiante, inclusive, na narrativa digital interativa.

Num outro âmbito, e reforçando o cariz inovador da escrita de Pound, não poderíamos deixar de abordar aquela que, no autor americano, é uma noção recorrente: a ideia de que o poeta deve libertar-se do academicismo e do *cliché* para construir, a partir da tradição poética, novas formas e novas linguagens.

Como aponta Maria de Lurdes Sampaio:

Para Pound, os poetas – ‘the major poets’ – recuperam uma tradição poética, realizando uma operação de recompilação e de sistematização de factos passados (...) É essa sistematização que permite a outros poetas recombinares os dados recolhidos e criar novas formas poéticas e linguagens. (Sampaio, 1989, p. 154)

Aparentemente, é precisamente isso o que faz Pound: servindo-se da obra e da técnica dos seus antecessores, atua, por contraste e diferenciação, no sentido de a superar, recusando as suas linhas dominantes, e procurando, em seu lugar, implantar uma nova forma.

Em suma, utilizando o princípio ideogramático na sua escrita – “(...) el uso de imágenes materiales para sugerir relaciones inmateriales (...)” (Parra, 2012, p. 2) – Pound vai “semear” na literatura contemporânea novas relações estruturais e novas manifestações visuais que contribuem para o desenvolvimento de experiências literárias posteriores que assentam precisamente nestes eixos.

Deste modo, consideramos ser pertinente observar que, de facto, a escrita de Pound coloca em xeque, pela utilização do método ideogramático, a escrita e a lógica tradicional na medida em que parece fundar, a partir da sua própria especificidade, uma nova lógica poética que, contrariando a lógica tradicional, opera numa dimensão espaço-temporal do poema trazendo a poesia para junto do concretismo, da própria natureza.

Note-se, a este respeito, que é precisamente a criação desta dimensão espaço-temporal, conjuntamente com as novas noções de estrutura e visualidade, entre outras inovações, que nos servem de base para afirmar Pound, Joyce e Cummings como precursores de uma nova poética que viria a afirmar-se em definitivo com a atividade das vanguardas.

Nesta perspetiva, sugerimos, então, que Mallarmé, Marinetti, Pound, Joyce e Cummings possam ser vistos, através das suas produções literárias, como representantes do *paideuma*² da experimentação que viria a ser retomado, mais tarde, pelos movimentos

² Em grego “*paideuma*” significa ensino, aprendizagem, aquele que se educou. Para Pound o termo está diretamente associado à ideia de que existe um conjunto de poetas com os quais se pode aprender - “o elenco de autores cujas ideias servem para renovar a tradição” (Aguilar, 2005, p.65). Assim, de acordo com Aguilar: (...) o *paideuma*, que age por contraste e diferenciação, recusa a valorização da tradição literária segundo linhas dominantes, representativas e estabilizadoras: busca, à maneira modernista, as linhas de evolução, mas não as encontra na ‘atmosfera’ de um período, nem nos ‘hábitos’ de uma época, e sim nas margens, no não-representativo, no trauma inorgânico e instável (...) (Aguilar, 2005, p. 66).

de vanguarda literária que, um pouco por todo o mundo, fizeram da poesia experimental uma forte tendência.

Note-se, neste sentido, que aquilo que une os referidos autores é precisamente a sua atitude de rutura e radicalidade face à linguagem, contribuindo, deste modo, e através das diferentes características da sua escrita, para a construção de uma nova poética assente na transgressão da norma e na introdução de novas técnicas e de novas formas:

James Joyce e seu amálgama de palavras; E.E. Cummings e suas fragmentações microscópicas; Stéphane Mallarmé e suas disposições espaciais e prismáticas da idéia; e Ezra Pound, tanto por sua elaboração das tradições e da tarefa do tradutor como por sua teoria do ideograma como apresentação direta das imagens. (Aguilar, 2005, p. 67)

Deste modo, e tendo como linha orientadora a noção de *paideuma*, poderíamos falar de um conjunto de traços que, primordialmente desenvolvidos por este conjunto de autores, constituem, mais tarde, as características das vanguardas europeias no momento em que estas traduzem algumas das principais mudanças experimentadas no pensamento e na arte em geral.

Em resumo, uma vez efetuado um breve percurso histórico que nos permite, no nosso entender, reconhecer, ao longo da história da literatura, a existência de uma poética de visualidade e antecipar, do ponto de vista procedimental, algumas das técnicas que viriam a ser desenvolvidas pelas vanguardas e, especificamente, pela literatura digital, no campo da narrativa digital interativa, acreditamos estar em condições de poder confirmar que, de facto, todas estas experiências literárias nos autorizam a alimentar uma perspectiva de continuidade, defendendo, a partir dela, a possibilidade de pensar uma “literatura digital em potência”, ou seja, uma literatura digital que estaria a ser trabalhada, do ponto de vista técnico e experimental, muito antes do seu surgimento.

Assim, e tendo em conta que os movimentos de vanguarda e os seus respetivos manifestos introduzem algumas das principais mudanças no campo da literatura e, nomeadamente, na poesia, passamos, em seguida, a focar-nos na descrição da noção de vanguarda e suas características como forma de compreender de que modo ocorrem, no início do século XX, fenómenos como o da destruição da sintaxe, o do uso de sinais musicais e matemáticos ou o da fundição do objeto com a imagem que evoca.

A IDEIA DE VANGUARDA

Tendo mostrado que a história literária nos oferece a partir de um conjunto de obras e de um conjunto de autores a possibilidade de pensar a literatura digital e, particularmente, a narrativa digital interativa, enquanto movimento de recuperação e potenciamento de uma dimensão visual na literatura, é agora momento de lançarmos mais algumas questões. Poderá o conceito de vanguarda ajudar-nos a compreender o fenómeno da literatura digital interativa? Estarão as características dos movimentos vanguardistas (novidade, fragmentaridade e experimentalismo) em diálogo com as características de que se revestem atualmente as obras literárias digitais e, especificamente, as obras interativas? Estará a narrativa digital, motivada pelas propriedades e potencialidades do novo meio onde é concebida, a revolucionar o modo como se produz e se recebe literatura na era contemporânea? Será possível admitir a possibilidade de a narrativa digital interativa estar, a partir da sua materialidade e do conjunto de reconfigurações que acreditamos propor, a impor novas formas literárias? Poderá a literatura digital ser considerada um novo movimento de vanguarda?

Será com o objetivo de trabalhar algumas destas questões que partiremos para uma reflexão em torno do conceito histórico de vanguarda, encaminhando-nos, em seguida, para a identificação dos três elementos definidores deste tipo de obra propondo, a partir deles, a possibilidade de a literatura digital, através da narrativa digital interativa, se estar a configurar, em pleno século XXI, como um novo movimento vanguardista.

Assim, tendo em conta que a ideia de vanguarda surge, usualmente, associada à ideia de modernidade, na medida em que a primeira pratica uma crítica do passado para exaltar os valores e compromissos de mudança do futuro, começamos por observar que, de facto, este tem sido um conceito caro aos modernistas no sentido em que, como esclarece Calinescu, a vanguarda se traduz num:

(...) claro sentido de militancia, elogio del inconformismo, una valiente exploración precursora y, en un plano más general, confianza en la victoria final del tiempo e inmanencia sobre las tradiciones que intentan aparecer como eternas, inmutables y transcendentamente determinadas. (Calinescu, 2003, p. 104)

Como clarifica, aliás, a autora, é a aliança da modernidade com a ideia de progresso que torna possível à vanguarda converter esta “luta pelo futuro” numa das pedras angulares

do seu percurso. Como aponta Calinescu, a vanguarda é “una versión de la modernidad radicalizada y fuertemente utopizada” (2003, p. 104) que, embora se sirva dos mesmos conceitos da modernidade, os leva a um patamar ainda mais radical:

La vanguardia es en todo aspecto más radical que la modernidad. Menos flexible y menos tolerante de matices, es naturalmente más dogmática – tanto en el sentido de autoafirmación y, a la inversa, en el sentido de autodestrucción. (Calinescu, 2003, p. 104)

Nesta perspetiva, a vanguarda surgiria, então, como uma espécie de exaltação e de exagero dos elementos da tradição moderna, promovendo, uma posição que pugna, por um lado, pela ideia de destruição da tradição e, por outro, pela autoafirmação do novo como elemento reformulador e renovador.

Tendo surgido em França, na Idade Média, a vanguarda como metáfora, enquanto expressão de uma posição avançada na política, na literatura, na arte e na religião, só passa a ser utilizada, como aponta Calinescu (2003), consistentemente, a partir do século XIX.

Porém, uma das suas primeiras utilizações terá sido, como refere a autora, na segunda metade do século XVI, momento antecipador de um conflito (que se viria a revelar histórico) entre antigos e modernos. Na ocasião, Etienne Pasquier, humanista francês, remete-nos, na sua obra *Recherches de la France*, para uma ideia de luta contra a ignorância que estaria a ser promovida, como aponta, por uma vanguarda precursora de poetas que “lutavam valentemente” a favor do combate ao desconhecimento.

Atente-se na seguinte passagem:

Una gloriosa guerra se estaba librando entonces contra la ignorancia, una guerra en la que Scère, Bèze y Pelletier constituían, diría yo, la vanguardia; o, si ustedes prefieren, ellos fueron los precursores de otros poetas. Después de ellos, Pierre de Ronsard de Vendôme y Joachim du Bellay de Anjou, ambos caballeros del más noble linaje, se unieron a las filas. Ambos lucharon valientemente, y Ronsard en el primer lugar, de modo que varios otros entraron en batalla bajo sus estandartes. (Pasquier, In *Recherches de la France*, citado por Calinescu, 2003, p.106)

Se observarmos, ao longo de todo este trecho, Pasquier serve-se da metáfora bélica da luta para identificar uma “linha da frente” do combate – um conjunto de poetas que estariam à frente do seu tempo – e que se serviriam das suas valências cognitivas para fazer frente a uma sociedade ignorante e empobrecida espiritualmente.

Estes poetas seriam, de acordo com o autor, o manifesto de uma modernidade que, opondo-se à tradição e aos ideais estéticos da Antiguidade, trabalharia com base na

negação da tradição para, a partir dela, e por via de uma atitude ruturista e inovadora, oferecer às obras literárias novas possibilidades estéticas e formais.

Assim, e de acordo com o trecho da obra de Pasquier (que visava traçar um panorama evolutivo da poesia francesa), reconhecemos que, de facto, uma das primeiras utilizações do termo vanguarda surge associada à ideia de progresso e de posição avançada.

Como sugere Calinescu (2003, p.108), “(...) para Pasquier, «vanguardia» era simplemente una sugerente figura de estilo que, junto con otros recursos retóricos parecidos, expresaba su sentido de cambio y evolución en literatura”.

Inicialmente utilizado em sentido bélico, o termo vanguarda ganha, porém, a partir da Revolução Francesa, uma aceção política e revolucionária. Como refere Calinescu (2003, p.110), “(...) podemos considerar por tanto la década de 1790 como punto de partida para la posterior carrera del concepto de vanguardia en el pensamiento político radical”. Assim, a partir deste momento, o termo passa a ser associado, maioritariamente, a filosofias políticas revolucionárias com os olhos postos no futuro.

Exemplo deste aspeto é a conceituação de Saint-Simon, no âmbito das artes e que traz à tona a ideia de que “los artistas, junto a los científicos e industriales” estão “naturalmente destinados a formar parte de la trinitaria elite gobernante del estado ideal” (Calinescu, 2003, p.109).

Nesta conceção, os artistas, homens de criatividade e imaginação, seriam uma espécie de vanguarda destinada a zelar pelo futuro da humanidade. Como sublinha Saint-Simon, em *De l'organisation sociale* (1825):

(...) en esta gran empresa los artistas, los hombres de imaginación abrirán la marcha: tomarán la Edad Dorada del pasado y se la ofrecerán como regalo a las futuras generaciones (...) cantarán las bendiciones de la civilización, y para lograr su objetivo utilizarán todos los medios de las artes, elocuencia, poesía, pintura, música; en una palabra, desarrollarán el aspecto poético del nuevo sistema. (Saint-Simon citado por Calinescu, 2003, p.110)

Esta vanguarda seria, pela sua sabedoria, pela sua postura “à frente do seu tempo”, responsável pela conceção de um programa político eficaz e capaz de conduzir a sociedade à felicidade e ao progresso. Como aponta Calinescu, a vanguarda parece ser consciente da sua própria importância, e, por esse motivo, imprime a si própria uma responsabilidade, uma missão. Como esclarece a autora:

Ser miembro de la vanguardia es formar parte de una elite – aunque esta elite, a diferencia de las clases dominantes o grupos del pasado, está comprometida con un programa totalmente antielitista, cuyo objetivo

utópico final es que toda la gente comparta de forma igualitaria todos los beneficios de la vida (Calinescu, 2003, p.111)

Diante do que temos vindo a apresentar, torna-se essencial estabelecer aquela que é talvez uma das distinções mais importantes: a distinção entre vanguarda política e vanguarda artística.

Assim, embora ambas se encontrem ao serviço do mesmo ideal - o da mudança - a verdade é que vanguarda política e vanguarda artística olham de forma diferente para o problema.

Enquanto que a primeira defende a ideia de que a arte deve estar ao serviço da política e da revolução, sendo um instrumento “para...”, a segunda, pugna pela autonomia da arte, por uma arte que vale por si própria sem qualquer necessidade de submeter-se a outra coisa que não seja a ela mesma.

Assim, até meados do século XIX, podemos falar do domínio de uma aceção de vanguarda política, na medida em que os artistas (e mais tarde os poetas) são essencialmente vistos como figuradas dotadas de “poderes visionarios” (Calinescu, 2003, p. 115) e com uma capacidade “subversiva que prepara la gran explosión que haría saltar por los aires todas las estructuras sociales existentes [hacía] un mundo nuevo y mejor” (Calinescu, 2003, p. 116). Em termos gerais, importa sublinhar que, nesta época, a atividade das vanguardas se encontra, portanto, ao serviço da sociedade, ao serviço da reformulação social e, na maior parte das vezes, ao serviço de um compromisso de propaganda política. Como aponta Calinescu:

Frecuentemente utilizado en el lenguaje político del radicalismo, el término vanguardia, cuando se aplica a la literatura o las artes, tendía a indicar el tipo de compromiso que se habría esperado de un artista para que concibiera que su rol consiste principalmente en propaganda de partido (Calinescu, 2003, p.118).

Ideia semelhante defende Lenin que, em 1905, no artigo “Organización de Partido y Literatura de Partido” aponta para a ideia de que toda a atividade literária deve ser um pequeno motor da grande mecânica que é a democracia social. Esse pequeno motor seria, portanto, ativado através da literatura, pelos escritores/artistas ao serviço do partido. Como refere:

La literatura debe convertirse en parte de la causa común del proletariado, ‘un diente y un tornillo’ de un único y gran mecanismo Social-Democrático puesto en movimiento por toda la vanguardia (...) La literatura debe convertirse en un componente del trabajo organizado, planeado e integrado del Partido Social-Democrático. (Lenin citado por Calinescu, 2003, p.123)

Repare-se como as palavras de Lenin não deixam qualquer espaço à pretensão de uma literatura independente, reforçando, pelo contrário, a necessidade de uma arte submetida às necessidades do partido.

Esta ideia de submissão e de subordinação da arte à política viria, no entanto, a alterar-se sobretudo ao longo do século XIX, momento em que a ideia de vanguarda passa então a identificar-se com a vanguarda estética referindo-se a um “extremismo artístico y espíritu experimental” (Calinescu, 2003, p.121) que viria a ser a base do que hoje entendemos como vanguarda.

Vemos, portanto, que à medida que a vanguarda se vai descolando da sua conceção política se tornam claros os traços que formam aquela que é descrita por Calinescu (2003:122) como a nova vanguarda: uma vanguarda marcada pela transgressão face à tradição e pela valorização da liberdade individual. Como aponta Calinescu:

(...) Lo que les interesaba hacer a los artistas de la nueva vanguardia (...) era eliminar todas las tradiciones formales vinculantes del arte y disfrutar la estimulante libertad de explorar horizontes de creatividad completamente nuevos, anteriormente prohibidos. Pues creían que revolucionar el arte era lo mismo que revolucionar la vida. (Calinescu, 2003, p.122)

Todavia, vale a pena considerar, como nota a autora (Calinescu, 2003, p.122), que as duas vanguardas parecem ter caminhado juntas até à extinção da revista literária *La Revue Indépendante*, apontada por Calinescu como o último órgão que terá reunido “rebeldes de la política y a los rebeldes del arte”.

A partir desse momento parece ser legítimo falar de um certo afastamento entre as duas vanguardas sendo a primeira definida como uma vanguarda histórica e a segunda vista como a nova vanguarda. Ora é precisamente sobre a atuação dessa segunda vanguarda, a estética/artística, que pretendemos debruçar-nos, elencando alguns dos seus principais ideais e fundamentos.

Para o fazer recuperaremos, então, a teorização de Calinescu (2003), que assenta na ideia de que a nova vanguarda transporta consigo um “espírito novo” que marca, universalmente, todos os movimentos que se inserem nesse ideal de novidade.

Como aponta a autora:

Hacia la segunda década de nuestro siglo, la vanguardia, como concepto artístico, se había hecho lo suficientemente comprensiva como para no designar ni a una ni a otra, sino a todas las nuevas escuelas cuyos programas estéticos se definían, en general, por su rechazo del pasado y por el culto de lo nuevo (Calinescu, 2003, p.128).

Nesta perspetiva, observemos, portanto, que a ideia de vanguarda não se encontra presa a qualquer escola ou a qualquer temporalidade específica, mas afirma-se, pelo contrário, como um movimento cíclico e recorrente que acompanha o progresso das artes em geral.

Considere-se, assim, a vanguarda como “uma categoria histórica geral, abrangendo diversos – ismos surgidos em diferentes países, sobretudo na primeira metade do século XX – cubismo, futurismo, simultaneísmo, dadaísmo, surrealismo, etc.” e que seriam o resultado de uma “(...) arte de acção (...) uma arte que se constitui como representação de um mundo em mudança”, uma arte cujo lema é “transformar o mundo” e “mudar a vida” (Rocha, 1995, pp. 597-599).

Neste ideal de vanguarda, e inserido no contexto de uma arte autónoma, “o poeta deve ser um vidente, inventar uma linguagem absolutamente nova, estar na linha da frente”, deve, como aponta Rocha (1995, pp. 597-599), contribuir para a visão da obra de arte enquanto “metáfora de um mundo por vir”.

Ora, é neste contexto, e sob estas diretrizes, que consideramos ser possível sugerir a hipótese de que a literatura digital esteja, através da narrativa digital interativa, a afirmar-se como uma nova vanguarda.

Tendo em conta que a vanguarda é definida, entre outras coisas, pela imposição de radicalidade e pela auto-afirmação do novo como elemento renovador, acreditamos poder observar que a narrativa digital interativa, ao encontrar-se atualmente plasmada em novos suportes; ao ser construída em formato de aplicação digital, feita para ser consumida em dispositivos digitais, e ao encontrar-se, conseqüentemente, a ser moldada, tanto do ponto de vista da forma como do conteúdo, pelos próprios suportes que a materializam, pode, então, ser vista, no nosso entender, como uma das formas contemporâneas mais “radicais” de produção literária.

Assim, como defenderemos ao longo da segunda parte do nosso trabalho, a materialidade dos novos suportes parece oferecer à literatura digital novas propriedades e novas características que fazem com que seja possível pensar um conjunto de reconfigurações que, de acordo com a nossa perspetiva, nos autorizam a reconhecer um carácter ruturista e inovador que atribuiria a estas produções literárias uma dimensão vanguardista.

Nesta mesma linha de pensamento, e admitindo que, como referimos anteriormente, a vanguarda é um movimento cíclico e recorrente que acompanha o progresso das artes, acreditamos poder propor a ideia de que os autores digitais estariam, na era atual, a

partir das novas produções literárias e dos novos suportes, a explorar, de modo precursor, novas formas de fazer literatura, traçando, a partir delas, uma “linha da frente”, ou seja, uma posição avançada, no terreno da literatura.

Deste modo, e assumindo, como sugere Calinescu, que falamos de “un nuevo estilo com características precisas y notables” (2003, p.126) dedicar-nos-emos, em seguida, e para provar de que forma a literatura digital pode ser vista como vanguarda, a identificar, a partir da teorização de Peter Burger, um conjunto de características que nos permitem reconstituir um “padrão” dos movimentos vanguardistas e, conseqüentemente, procurar, a partir dele, um diálogo com a literatura digital.

TRÊS ELEMENTOS PARA COMPREENDER A VANGUARDA

Reconhecendo, então, a possibilidade de podermos pensar um conjunto de características que definem, genericamente, o aparecimento de um movimento de vanguarda, enumeraremos, em seguida, alguns dos fatores que nos autorizam a identificar uma atitude vanguardista.

Servindo-nos da teorização desenvolvida por Peter Burger, em *Teoria da Vanguarda* (1993), identificaremos, então, a novidade, a fragmentariedade e o experimentalismo como três elementos caracterizadores das vanguardas.

Partindo desta identificação procuraremos, então, colocar a hipótese de que a literatura digital, e particularmente a narrativa digital interativa, cumprindo com o critério da novidade, da fragmentariedade e afirmando-se como uma atividade experimentalista, possa estar a promover atualmente uma releitura da tradição, reconfigurando as instâncias do autor, do leitor e do texto em função da materialidade dos novos suportes e afirmando-se, conseqüentemente, como uma nova vanguarda na história da literatura.

O Novo

Assim, e para levar a cabo a descrição das características dos movimentos vanguardistas, começamos por recordar que já em *Teoria Estética* (1970), Theodor Adorno identificava a categoria do novo como um dos elementos distintivos da arte moderna e, portanto, como um dos elementos fundamentais de uma obra de arte vanguardista.

Neste sentido, observe-se, então, que, de facto, a vanguarda é, normalmente, caracterizada pela ideia de novidade, na medida em que as produções que dela resultam se assumem, do ponto de vista criativo, como uma proposta para desafiar padrões instituídos propondo, em seu lugar, uma possibilidade de reforma e de mudança. Assim, a proposta da obra vanguardista será a de, através de uma nova visão e de uma nova linguagem, opor-se ao velho, ao já conhecido.

Note-se, no entanto, que, como refere Burger, esta procura pela novidade parece ter sido, desde sempre, uma tendência:

A novidade como categoria estética e como programa tem sido proposta pelos modernos desde há muito tempo. O trovador cortês apresenta-se com a aspiração de cantar uma «nova canção»; os autores da tragicomédia francesa dizem satisfazer, através da *nouveauté*, uma exigência do público (...) os formalistas russos pretenderam transformar a lei da evolução da literatura: a renovação dos processos dentro de uma dada linha literária. (Burger, 1993, p. 106)

Em suma, todas estas manifestações visam, em última instância, a procura do novo, a transformação dos sistemas de representação, a superação da norma rumo a novas perspectivas e a novos horizontes no que diz respeito ao fazer artístico.

No entanto, diante de tamanha aspiração à novidade, cabe-nos perguntar se, de facto, embora apresentando-se com um dos elementos caracterizadores da vanguarda, o novo é, efetivamente, novo ou, pelo contrário, como sugere Burger (1993, p.110), um conceito “(...) geral e inespecífico, atendendo ao radicalismo da ruptura com a tradição (...)”.

A realidade para a qual o autor, procura, no fundo, alertar-nos tem a ver com o facto do novo, apresentado normalmente como principal característica das vanguardas, se tratar de algo em constante mudança de acordo com as tendências artísticas.

Mostra-nos Burger que, de facto, a própria relatividade histórica pode fazer com que algo que, a dado momento, se apresentou como novo, possa não ter passado de uma “moda artística” ou, inversamente, possa ter sido rapidamente absorvido pelo sistema, normalizando-se e perdendo o carácter de novidade.

Reflexão idêntica é levada a cabo por Eco que em *Experimentalismo y Vanguardia* (1962) destaca o modo como as novas formas são rapidamente embebidas no sistema tornando-se parte do circuito comercial e artístico e perdendo, nesta integração, o seu poder contestatário. Como explica o autor, o que hoje é arte vanguardista amanhã é aceitação e daí resulta, forçosamente, a necessidade de novos atos de rebeldia (ou de vanguarda) rumo ao progresso. Como afirma Eco:

(...) el gesto formativo de protesta se convierte en experimentación de formas nuevas que han de entrar a formar parte de un circuito y precisamente por esto no puede dejar de suscitar un nuevo gesto que inmediatamente lo ponga en cuestión. En una especie de dialéctica entre formas nuevas y habituación de los consumidores a ellas, y entre forma y forma, la vanguardia no hace más que producir formas que apenas producidas ya no son de vanguardia y exigen un nuevo gesto de vanguardia. (Eco, 1962, p. 241)

Neste sentido, e seguindo esta linha de pensamento, vale a pena refletir sobre a “etiqueta” de novidade atribuída a algumas das produções artísticas vanguardistas propondo, do nosso ponto de vista, olhar a vanguarda, primordialmente, enquanto releitura da tradição, enquanto movimento de continuidade.

Nesta perspectiva, realçamos, portanto, que a ideia de que a literatura digital estaria a promover uma nova vanguarda assentaria precisamente no modo como esta, inovando, faria uma leitura dos movimentos vanguardistas anteriores – Modernismo, Surrealismo, Experimentalismo, entre outros - para, a partir deles e, sobretudo, a partir das suas técnicas e dos seus progressos, propor novas evoluções e novas renovações possibilitadas pelos novos suportes tecnológicos.

Assim, e apoiados pela teorização de Burger, pretendemos, uma vez mais, refutar o ideal de novidade excessivamente exacerbado no que diz respeito às vanguardas para mostrar que todo o movimento vanguardista trabalha, antes de mais, na releitura da tradição para, a partir dela, impor formas continuamente progressistas.

A Fragmentariedade

Outro dos elementos apontados por Burger como definidores da arte de vanguarda é a fragmentariedade.

Considerando que a obra de arte vanguardista rejeita por completo a ideia de poder ser vista como um todo, de aspirar à totalidade, Burger apresenta-nos a vanguarda enquanto produtora de obras de arte inorgânicas, ou seja, obras que são constituídas, na sua globalidade, por conjuntos de fragmentos, pela soma de partes.

Como nota o autor, cada obra é “um produto artístico, um artefacto” (Burger, 1992, p.121) que resulta de um processo de montagem no qual o criador se serve de fragmentos de diversos discursos e de diversas realidades para constituir, a partir deles, a sua criação.

Assim, como atrás referimos, a obra de arte vanguardista não aspira a ser entendida como um todo nem, tão pouco, como reprodução do real, privilegiando, porém, um trabalho de montagem a partir do qual o artista, reunindo os elementos com os quais deseja trabalhar, se nega à criação de um “quadro completo”, promovendo a utilização das diversas linguagens e dos diversos códigos como elementos vivos colocados ao serviço de novos objetivos técnicos e criativos.

Exemplos daquilo que acabamos de explicar são algumas das obras futuristas italianas que, servindo-se de fragmentos provenientes de diversas realidades e de diversos discursos promovem, através da arte vanguardista, uma obra montada a partir de colagens. Uma obra que é, na sua essência, não a representação do real (como já aqui referimos) mas a reunião de elementos do real que são usados como elementos artísticos ao serviço de uma “nova arte”.

Repare-se no modo como esta obra de arte vanguardista se aproveita de recortes de jornais para, com estes fragmentos, realizar uma colagem/montagem, constituindo um poema que integrará o movimento futurista.

³ Poema extraído de http://www.getty.edu/art/exhibitions/tumultuous/soffici_tipografia.html, consultado a 16-01-16.

vanguarda, assumindo-se a montagem como seu elemento fundacional. Repare-se, neste sentido, que o objetivo da obra de arte deixa de ser o de, como aponta Burger, representar “um retrato vivo da totalidade” para passar a ser o de reunir “(...) fragmentos com a intenção de fixar um sentido (que bem poderia ser o aviso de que já não há nenhum sentido)” (Burger, 1993, p. 119). Assim, sublinhe-se que a obra já não é produzida como um todo orgânico, mas montada a partir de fragmentos.

A mesma tendência de inorganicidade parece ser possível reconhecer, precisamente, nas obras de literatura digital onde dispomos de uma profusão de linguagens, de códigos e de fragmentos que contribuem para a constituição da totalidade da obra.

Veja-se, assim, e ainda a justificar a ideia de que a literatura digital cumpre os requisitos para poder ser considerada como uma nova vanguarda, que, tal como as obras vanguardistas, também as narrativas digitais interativas operam, a partir dos discursos disponíveis (texto, vídeo, som, animação), todo um processo de montagem que culmina com a integração, na obra literária digital, de materiais provenientes de diversas artes.

Porém, sobre este tema, debruçar-nos-emos com maior detalhe, adiante, ao longo da segunda parte do trabalho, quando abordarmos as propriedades definidoras da textualidade digital.

Para já, centrar-nos-emos na ideia de que, no que à fragmentariedade diz respeito, é possível encontrar pontos de contacto entre as obras vanguardistas e a narrativa digital interativa na medida em que esta última, à semelhança das primeiras, apresenta um carácter fragmentário e híbrido que assenta sobre o princípio construtivo da colagem e da montagem.

O Experimentalismo

Dando continuidade à identificação dos três elementos que consideramos importantes para compreender a ideia de vanguarda focar-nos-emos, em seguida, no terceiro e último: o experimentalismo.

Apoiados no texto de Umberto Eco (1962) – *Experimentalismo y Vanguardia* – que versava, na altura em que foi escrito, sobre os novos materiais na música e sobre a relação entre música tradicional e música experimental na cultura contemporânea, tentaremos estabelecer, por via da teorização do autor, uma noção de experimentalismo que pode e deve ser aplicada à atividade das vanguardas.

Nesta perspetiva, retomamos a primeira definição do termo “experimental”, utilizada por Eco, e que, em traços gerais, aponta em dois sentidos: a noção de renúncia com o passado e a necessidade de experimentação de novas possibilidades formais.

Servindo-se do contexto musical, Eco defende, assim, que os compositores devem renunciar à música do passado para abraçar novas experiências que possam levá-los à experimentação de outras possibilidades.

Como sugere o autor, a renúncia do passado atuará, neste sentido, como principal motor para a edificação de uma experiência inédita que tem como objetivo a descoberta de novas possibilidades formais.

A partir desta ideia Eco traça, portanto, um percurso de continuidade experimental que, enquanto houver experimentação, não cessa de acontecer. Como esclarece: “(...) la música polifónica era experimental con respecto a la anterior, Beethoven con respecto a Haydn y así sucesivamente” (Eco, 1962, p. 233).

Com base nisto podemos, portanto, assumir que toda a arte resulta de uma atividade contínua de experimentalismo na medida em que o papel das vanguardas será precisamente o de procurar no objeto artístico possibilidades desconhecidas até então.

Assim sendo, e com base na teorização do autor italiano, defendemos ser possível falar de experimentalismo quando o ato de criação se torna, ele próprio, um ato de investigação e de interrogação sobre “o novo” no sentido de nele descobrir diferentes possibilidades de organização, de construção e de teorização.

De acordo com o autor, “(...) hoy, la única forma de autenticidad posible para un artista, [es] la de inventar las reglas de su obra en el momento mismo en que la está haciendo y mientras elige e interroga el material con que la hace (...)” (Eco, 1962, p. 234). Diz-se, portanto, da atitude experimental do artista, a sua capacidade para compreender e interrogar o material que tem diante de si e, com base neste, numa atitude de liberdade para com a tradição e para com os padrões impostos, propor um novo modo de fazer, um novo modo de olhar que se configurará, inevitavelmente, como progresso.

Esta ideia de experimentalismo está, pois, ancorada na descoberta, na história da cultura, de um método experimental. Esse método experimental, preliminarmente aplicado à Ciência, abre-nos as portas para pensarmos, também no campo das Humanidades, num movimento de procura que visa, como referia Eco, investigar novas possibilidades formais, novos modos de fazer arte.

Assim, partindo da tradição, lendo-a e relendo-a e rejeitando contemplar o objeto artístico “a través de los lentes deformantes de un saber tradicional y autoritario” (Eco,

1962, p. 235), defende Eco que é necessário que o investigador ponha em causa tudo o que sabe até ao momento para submeter o objeto a um conjunto de experiências a partir das quais elaborará uma nova proposta.

É precisamente tendo esta definição do método experimental científico em mente que podemos afirmar que uma das grandes características da contemporaneidade é a assunção do experimentalismo como motor de progresso.

Por essa razão, também neste sentido acreditamos ser possível defender a ideia de que a literatura digital pode estar a configurar-se como um novo movimento de vanguarda. Repare-se, a este respeito, que, no nosso entender, estando a literatura digital a levar a cabo, através de novas materialidades, uma atividade de experimentação com os novos meios digitais, e, respetivamente, com as suas propriedades e potencialidades de aplicação ao meio literário, encontra-se em condições de projetar-se, de modo inovador oferecendo, a partir da sua atividade experimentalista, novas possibilidades estéticas e formais.

Sublinhe-se, no entanto, que, como temos vindo a defender, este movimento de experimentação, levado a cabo através da materialidade dos novos meios, não é desprovido de raízes ao passado na medida em que, no nosso entender, é pela leitura e releitura da tradição, nomeadamente pelo desenvolvimento de uma estética de visualidade iniciada no Império Romano e que atravessa todo o século XVI, através das produções barrocas, estendendo-se historicamente às vanguardas literárias do século XX, que o autor digital será capaz de, a partir dos novos meios, propor novas possibilidades formais no campo da literatura.

Deste modo, se como afirma Melo e Castro (1987, pp. 27-28):

- “— a vanguarda (...) representa uma vontade deliberada de ir mais além (...);
- a vanguarda (...) não consiste senão numa reformulação ou revitalização de modelos já existentes e aceites, tradicionais ou em vigor no momento;
- a vanguarda pode consistir numa atitude mista de reformulação e negatividade dos modelos disponíveis;
- a vanguarda pode começar pela negatividade completa e acabar na reformulação (e vice-versa).”

Então devemos considerar que, de facto, um dos pontos fulcrais para compreender a teoria das vanguardas é precisamente o binómio tradição/ inovação. É a partir dele que a vanguarda constrói toda a sua estrutura teórica. Ou seja, é através da leitura e releitura da tradição, mesmo que numa atitude de negação ou de contestação, que se torna

possível uma reformulação ou revitalização que nos permite, finalmente, falar de inovação.

Na verdade, por forma a “ir mais além” e a “contestar o que há” (Melo e Castro, 1987, pp. 27-28) o indivíduo deve conhecer a tradição para, a partir dela, propor novos modelos e novas formas de reflexão.

Neste sentido, consideramos que não há inovação sem tradição e, por essa mesma ordem de ideias, não é possível falar em rutura, sem avaliar, antes desta, uma perspetiva de continuidade.

Ora, deste prisma, realçamos, uma vez mais, o modo como a literatura digital e, especificamente a narrativa digital interativa, parecem promover, de facto, esse movimento de releitura da tradição, servindo-se de técnicas que, como anteriormente mencionámos, parecem já ter sido desenvolvidas em períodos anteriores da história da literatura. Simultaneamente, e aproveitando-se da materialidade dos novos suportes e dos novos dispositivos e observando o modo como estes parecem reconfigurar o conteúdo e a matéria da própria criação literária, sugerimos poder pensar um movimento de rutura a partir do qual o autor concebe novos modelos e novas formas para o objeto literário.

Deste modo, para finalizar, e acreditando que, como sugerimos no início deste capítulo, a literatura digital é marcada por um movimento de continuidade e rutura reforçamos, uma vez mais, a partir das características dominantes das obras de vanguarda, a ideia de que a literatura digital pela novidade que imprime aquilo que, de modo lato, chamamos de narrativa, pela fragmentaridade das suas obras e pelo experimentalismo que promove a partir da materialidade dos novos meios está em condições de poder ser vista como um novo movimento vanguardista.

EXPERIMENTALISMO: PLATAFORMA DE CONTACTO RUMO A UMA LITERATURA DIGITAL

Se, como temos vindo a defender ao longo deste primeiro capítulo, o experimentalismo parece assumir-se como elemento determinante para compreender o percurso evolutivo da literatura, é agora momento de nos questionarmos: poderá a literatura digital estar a retomar uma atividade experimentalista? Estarão as especificidades dos novos meios a oferecer a possibilidade de pensar novos processos de experimentação no campo literário? Estarão os autores digitais a desenvolver, a partir das potencialidades do digital, novas formas e novos conteúdos que tendem a desafiar tudo o que os antecede?

Assumindo que, como propúnhamos no início deste trabalho, a literatura digital se afirma, atualmente, como uma nova vanguarda, parece-nos pertinente observar que, face à compatibilidade entre as características das obras de literatura digital e as características definidoras apontadas por Peter Burger, todas as hipóteses supramencionadas são passíveis de ser confirmadas.

Se observarmos que, efetivamente, o desenvolvimento da narrativa digital interativa parece estar ancorado não apenas na materialidade dos novos meios mas, igualmente, num processo de leitura e releitura da tradição, veremos, então, que toda a produção literária digital – enquanto nova vanguarda – parece refletir um movimento de retoma experimentalista que parte dos meios e das obras que o precedem para, por via da inovação, os tentar superar.

Desta forma, sublinhamos, portanto, que toda a nossa argumentação vai no sentido de negar a novidade da literatura digital, uma vez que, como tivemos oportunidade de provar a partir dos exemplos apresentados, algumas das suas características – como é o caso da forte dimensão visual – parecem ter vindo a ser desenvolvidas, em produções de carácter inovador, desde a Antiguidade.

Desta perspetiva, consideramos, assim, que a pretensa novidade do uso plástico e material da palavra, a quebra das estruturas convencionais, bem como alguns outros elementos, usualmente associados à novidade tecnológica, e nomeadamente, ao surgimento do hipertexto, estão, afinal, ancorados numa tendência experimentalista que tem vindo a permitir, por via das suas criações, que cada época ofereça, do ponto de vista técnico e teórico, novas ferramentas criativas à época seguinte.

É que, como afirma Rui Torres, o experimentalismo literário não é um exclusivo das primeiras décadas do século XX, mas, apresenta-se, ao longo da história da literatura, “de um modo cíclico” (Torres, 2014, p.9).

Assim sendo, recuperamos, portanto, a ideia de que tanto os caligramas gregos (Grécia Antiga), como os *Carmina Figurata* (Idade Média), as produções de Mallarmé, Apollinaire, Marinetti, dos dadaístas, de Pound, Joyce e Cummings, se constituem como exemplos de experimentalismo a partir dos quais se começam a desenhar as bases estruturais da contemporânea literatura digital.

Desta perspectiva, o papel decisivo das vanguardas do século XX terá sido o de ter produzido, por via do experimentalismo, importantes alterações, das quais destacamos:

- a) A rutura com a métrica e a libertação do verso (revolução formal);
- b) A exaltação do valor plástico e material da palavra: através da tipografia e da justaposição entre palavra e imagem;
- c) A conceção de uma não-linearidade na disposição dos elementos na página.

É precisamente tendo como base estes elementos e os valores de raiz da vanguarda literária que consideramos que, tratando-se o experimentalismo de um movimento cíclico de renovação, parece-nos ser possível afirmar que nos encontramos, neste momento, com o surgimento da narrativa digital interativa, a retomar uma secular tendência de experimentação que ganha novo fôlego através das potencialidades dos meios digitais.

Neste sentido, e defendendo uma proposta de continuidade entre as primeiras experiências com a visualidade e materialidade da palavra e o carácter imagético, híbrido e multimédia das produções desenvolvidas na era digital, propomos, então, que à luz do modo como a materialidade dos novos dispositivos parece reconfigurar a instância do autor, do leitor e do próprio texto, a literatura digital possa ser vista como um novo movimento de vanguarda.

A justificar esta posição defendemos que a literatura digital, à semelhança dos restantes movimentos vanguardistas, parece orientar-se, também ela, pela procura do novo, pela fragmentariedade e por uma acentuada tendência experimental.

Assim, no que diz respeito à categoria do novo, repare-se no modo como grande parte das produções literárias digitais e, especificamente, grande parte das narrativas digitais interativas, parecem trabalhar a partir da materialidade dos novos dispositivos, como o iPad, para, a partir das suas especificidades e propriedades, criar novas formas e novos

conteúdos que são, eles próprios, moldados pelo meio onde são produzidos, desafiando, consequentemente, padrões instituídos por formas literárias anteriores para propor, em seu lugar, e através das potencialidades da tecnologia, renovadas formas de fazer literatura.

Sublinhe-se, todavia, a este respeito, e como já anteriormente mencionámos, que tal como nas vanguardas históricas, também na literatura digital esta procura pela novidade não é feita a partir do “vazio”, mas é realizada a partir de um movimento de releitura da tradição que lhe permite, reapropriando e recriando formas anteriores, propor novas formas continuamente progressistas.

Por outra parte, e no que diz respeito à questão da fragmentariedade, acreditamos ser possível confirmar, como atrás sublinhámos, que a narrativa digital interativa, a partir da sua forma e da sua estrutura (concebida tendo como raiz o hipertexto) manifesta, ela própria, um carácter fragmentário. Observe-se, a este respeito, que, de facto, como teremos oportunidade de confirmar através da obra que adiante analisaremos, as narrativas digitais são constituídas, maioritariamente, como obras inorgânicas que resultam de um processo de montagem de um conjunto de fragmentos, de linguagens e de discursos.

Assim, tal como a obra de arte vanguardista, também a narrativa digital interativa, por nós considerada paradigma de um movimento de renovação da vanguarda, parece não aspirar a ser entendida como um todo ou a ser lida na sua totalidade e globalidade mas, pelo contrário, aparenta incentivar aquele que com ela interage, a um processo de montagem, por via do contacto físico com o dispositivo, do qual resultará a construção de um dos caminhos da obra, um dos percursos possíveis dentro da sua pretensa “totalidade”.

Desta perspetiva, consideramos ser possível observar que também a narrativa digital parece acompanhar uma tendência vanguardista de negação do universal, do “quadro completo”, privilegiando, em seu lugar, a inorganicidade e a fragmentação.

Por fim, e para justificar a ideia da literatura digital enquanto nova vanguarda, e referindo-nos especificamente à questão do experimentalismo, acreditamos poder defender que a narrativa digital interativa é atualmente o espelho de um processo a partir do qual o autor, promovendo um conjunto de experiências com a materialidade dos novos suportes, propõe, a partir da releitura do passado, novas possibilidades formais e estéticas que resultam do seu processo de investigação criativa.

Assim sendo, sugerimos, portanto, a partir da recuperação dos três traços definidores da vanguarda – o novo, a fragmentariedade e o experimentalismo – ser possível falar de um novo momento de afirmação do movimento vanguardista.

Sublinhe-se que ao falarmos de um novo momento de afirmação temos como objetivo destacar o modo como os suportes digitais possibilitam hoje a criação de novas formas experimentais que, embora retomem ideais, técnicas e mecanismos desenvolvidos pelas primeiras atividades vanguardistas, as reapropriam e superam, através de uma nova materialidade, possibilitando-nos um olhar sobre um conjunto de obras que se exprimem atualmente de modo diferente em função do meio no qual são produzidas.

Desta perspectiva, acreditamos, então, que, tal como as vanguardas do século XX, também a literatura digital, através da narrativa interativa, sugere uma leitura da tradição literária que a antecede, trabalha sobre esta numa atitude de reforma e de mudança, e propõe, a partir dos meios digitais e das suas potencialidades, uma nova visão e uma nova linguagem que, embora projetada em potência na linguagem vanguardista dos meios analógicos, apenas com a introdução do digital parece adquirir um suporte que lhe permite afirmar-se em definitivo.

Assim sendo, entendemos, portanto, que a proposta de novas formas e a utilização de novos recursos ao serviço do fazer literário parecem resultar, essencialmente, de uma nova era que hoje nos oferece, por via da materialidade dos dispositivos digitais, outras possibilidades de realização literária.

Deste prisma, consideramos, pois, ser possível falar da mesma literatura, e, nesse sentido, de um movimento contínuo de evolução das formas, mas, simultaneamente, de um tipo de literatura que pelo modo como é realizada (a partir de diferentes suportes) e pela forma como recria, a partir das potencialidades destes, as formas clássicas convencionais, merece, no nosso entender, o cunho de vanguarda.

Assim, e para dar resposta às questões levadas no início deste capítulo, sublinhamos a ideia de que a literatura digital trabalha, a partir da materialidade dos novos dispositivos tecnológicos, num movimento de leitura e releitura da tradição, propondo, a partir dela, uma revitalização dos modelos disponíveis e constituindo, conseqüentemente, formas digitais que nos permitem um olhar renovado sobre o fenómeno literário na era contemporânea.

Ora, deste modo, e diante do disposto, estamos de acordo com Rui Torres quando o autor defende que:

(...) a literatura gerada por computador promove (...) a experimentação e o jogo (...) laborando na senda das vanguardas históricas e dentro do espaço inaugurado pelo experimentalismo universal e intemporal da escrita, da imagem e do som (...) permite uma renovação dos meios, partindo da hipótese de que de meios novos surgem conteúdos novos também (2007, p.118).

Nesta perspetiva, e tendo-nos encarregado, ao longo do primeiro capítulo desta tese, em defender a ideia de que a literatura digital não surge do “vazio”, nem tão pouco é apenas resultado da evolução tecnológica que a marca, tendo, necessariamente, de ser pensada à luz de uma perspetiva de continuidade, pretendemos agora, tendo em mente a afirmação de Rui Torres de que “de meios novos surgem conteúdos novos também”, demonstrar que, de facto, devido à sua nova materialidade digital⁴, a literatura a que hoje assistimos é marcada, face à literatura impressa, pela existência de um conjunto de reconfigurações àquilo que, de modo lato, chamamos de narrativa.

Observemos, assim, a este respeito, que, se pela evolução dos suportes e das formas, pela ampliação das experiências feitas por futuristas, dadaístas, surrealistas, etc., e pelos séculos de experiências entre texto e imagem, a literatura digital pode ser pensada como um movimento de continuidade, de nova vanguarda; por outro lado, se atentarmos no modo como esta se serve atualmente de novos suportes e de novos meios digitais para construir a sua própria essência, a sua identidade literário-digital, reconhecemos nela a necessidade de ser observada enquanto movimento de rutura que propõe um conjunto de reconfigurações das figuras do autor, do leitor e do próprio texto.

Desta perspetiva, note-se que, de facto, se não fossem os novos meios digitais nunca nos seria possível avaliar um conjunto de reconfigurações à narrativa uma vez que estas estão, na verdade, relacionadas com a própria essência material dos dispositivos digitais e com o modo como os conteúdos literários se vêem hoje moldados pelas propriedades e especificidades do meio em que se encontram albergados.

Neste sentido, consideramos, portanto, à luz das observações tecidas no que diz respeito ao movimento de continuidade e rutura promovido pela literatura digital, ser pertinente refletir em torno deste conjunto de reconfigurações na medida em que os novos suportes

⁴ Ao falarmos no conceito de materialidade digital interessa-nos destacar a ideia de que o livro é uma “tecnologia suficientemente flexível para adaptar-se aos novos tempos” (Bellei, 2002, p. 40), encontrando-se, por isso, a sua essência material em constante mutação, “transformando a sociedade, ao passo em que é transformado por ela” (Jeffman, 2015). Assim, tendo em conta que a história do livro, com cerca de seis mil anos, estaria a viver, com a introdução do digital e a presença concomitante do impresso, uma nova fase, usamos o conceito de materialidade digital para nos darmos conta das novas propriedades, especificidades, suportes e condições materiais que, propiciadas pela tecnologia, parecem hoje oferecer ao objeto livro novas formas e novas realizações.

e as novas materialidades da literatura parecem oferecer-nos hoje a possibilidade de pensar nas “(...) consequências que as tecnologias digitais e as redes telemáticas têm na compreensão das condições estruturais que os novos meios oferecem à poesia, à prosa e ao teatro” (Torres, 2007, p.118).

Assim sendo, e partindo do nosso eixo base – a ideia de continuidade de um processo de experimentação com a materialidade da escrita e dos suportes e, consequentemente, a afirmação da literatura digital como novo movimento de vanguarda – sublinhamos, então, que nos parece ser possível confirmar a hipótese de que os princípios e os mecanismos sobre os quais assenta a narrativa digital interativa, de entre os quais destacamos a visualidade, a fragmentaridade, a aleatoriedade e o hibridismo, encontravam-se já previstos em obras pré-digitais, ganhando hoje, porém, nova dimensão e novos significados à luz das possibilidades técnicas dos suportes e do modo como estas influenciam a própria narrativa.

Manifestando uma posição de concordância com a visão de Rui Torres e Friedrich W.Block (2007) quando defendem uma ligação entre as práticas poéticas pré-digitais e a poesia concebida em espaço eletrónico, insistimos, portanto, na ideia de que a literatura digital, através da narrativa interativa, parece operar, a partir da literatura convencional em papel, uma transformação do modelo que a precede, oferecendo-lhe, no novo meio, uma ampliação de formas literárias prévias.

Consideramos, assim, e à luz deste pensamento, que movimentos como o da poesia experimental parecem, como afirma Anna Schaffner (2006, p. 17), “(...) to have anticipated the new digital medium, where many of its conceptual premises can be literally effectuated and realised”.

Aliás, se atentarmos num conjunto de autores e de obras retirados, estrategicamente, da literatura portuguesa – de entre os quais destacamos Mário de Sá-Carneiro, com *Manucure* (1915), Alexandre O’Neill, com *Poemas de Divertimento com sinais ortográficos* (1960), Salette Tavares ou Ernesto de Melo e Castro com *Falo* (1964) e *Tontura* (1962), respetivamente, ou, por fim, no campo da narrativa, Maria Gabriela Llansol com *um beijo dado mais tarde* (1990), facilmente identificamos uma componente gráfica e visual que, experimentada pela vanguarda, parece ter agora os seus desenvolvimentos através da produção literária em meios digitais.

Assim, e deste prisma, defendemos que se equacione a hipótese de que as experiências literárias levadas a cabo pelos autores vanguardistas possam assumir-se como a “semente” de uma literatura mais visual, material e interativa que, tendo tido maior

destaque e representatividade no início do século XX, aparenta agora servir de plataforma de partida para o desenvolvimento de grande parte das técnicas e mecanismos potenciados, materialmente, pelos novos meios.

Deste modo, e em jeito de conclusão, não podemos deixar de insistir que o fenómeno da literatura digital urge ser pensado, historicamente, em toda a sua extensão, como um “grande quadro”, não nos limitando às falsas impressões de novidade que nos são frequentemente impostas.

Assim, partindo da afirmação de Cláudio Teixeira quando nos diz que “o conceito de vanguarda sempre esteve associado ao de ruptura com a tradição, compreendida como repertório de formas históricas superadas pela evolução tecnológica e pelo sentimento de mundo das novas gerações” (Teixeira, 2009, p. 119), estamos em condições de observar que, de facto, diante da evolução dos meios de comunicação fica evidente uma necessidade de avaliar um conjunto de reconfigurações decorrentes do próprio desenvolvimento dos suportes e da forma como o homem os apropria e deles se apropriam para conceber, criativamente, a sua arte.

Se, efetivamente, como afirma Marjorie Perloff (1993, p. 116), com o desenvolvimento dos novos meios de comunicação nos apercebemos da impossibilidade de transferir o “discurso tradicional”, característico dos meios analógicos, para “essa nova linguagem”, a dos meios digitais, então, interessa-nos particularmente compreender que implicações traz a nova materialidade digital para a literatura e de que modo a narrativa interativa acaba por promover uma espécie de “reapropriação” do discurso convencional – das formas canónicas do passado - para, a partir delas, conceber um novas formas e novos conteúdos literário-digitais que transportam consigo, de facto, outras materialidades e outras possibilidades de realização para o objeto literário.

Ora, no nosso entender, são precisamente essas novas possibilidades de realização, aliadas à releitura e reelaboração dos mecanismos adotados no passado, que nos permitem atualmente falar, a partir da narrativa interativa, de uma plataforma de diálogo entre passado, presente e futuro que, juntos, contribuem para o desenho de novas formas literárias vanguardistas que funcionam, em solo digital, como extensão dos movimentos internacionais levados a cabo ao longo de todo o século XX.

Desta perspetiva, e considerando que todo o movimento vanguardista é marcado, essencialmente, por um conjunto de ruturas que permitem atestar a sua diferença e originalidade, debruçar-nos-emos, em seguida, sobre a reflexão em torno da

problemática da literatura digital, aprofundando a reflexão para o campo da narrativa digital interativa, o nosso objeto de estudo.

No nosso entender, será esta reflexão que, abrindo-nos portas à questão sobre o modo como a materialidade dos suportes está a influenciar a própria literatura, nos permitirá sublinhar, neste tipo de narrativa, a existência de um conjunto de particularidades ou de reconfigurações face à narrativa convencional impressa que nos ajudarão, por fim, a corroborar o vanguardismo deste tipo de literatura.

CAPÍTULO 2: APONTAMENTOS PARA COMPREENDER O FENÓMENO DA NARRATIVA INTERATIVA

APONTAMENTOS PARA COMPREENDER A LITERATURA DIGITAL

Falar em literatura digital implica, de acordo com a nossa teorização, falar de um movimento de continuidade e rutura que acompanha toda a evolução deste fenómeno. Assim, se como defendemos ao longo do primeiro capítulo, a literatura digital interativa nos autoriza a pensar a possibilidade de existência de um novo movimento de vanguarda para o qual estaríamos a ser conceptualmente preparados desde há dezenas de anos atrás, debruçar-nos-emos agora sobre a ideia de que, de facto, falar em literatura digital interativa implica igualmente pensar a unicidade do contexto no qual esta surge e, consequentemente, no modo como a cultura digital molda hoje os próprios objetos literários à sua imagem e semelhança.

Assim, admitindo, como referem Sanz & Romero (2008), que as obras concebidas no e para o meio digital, se encontram “rodeadas de un aura de modernidad propio de un siglo que comienza” (Sanz & Romero, 2008, p. 17) consideramos pertinente partir da reflexão em torno da cultura digital para pensarmos “em direto” a literatura digital interativa e para nos focarmos no modo como, segundo Katherine Hayles (2008, p. 2), o “espaço da escrita” se encontra a ser reconfigurado pelas inovações técnicas decorrentes da evolução da tecnologia.

Assim, começaremos por constatar que, de facto, se tornou nos dias de hoje um lugar-comum atribuir às tecnologias da informação e da comunicação o papel central naquela que se anuncia como a grande revolução do último século. Potenciadoras de novas formas de entretenimento e de lazer, estas tecnologias parecem afirmar-se também como o principal “motor” para colocar em marcha a tão desejada revolução cultural. A promessa é, aparentemente, simples: reedificar, sob a égide do digital, uma nova Babel: aberta, colaborativa, acessível aos olhos do mundo e, desta feita, impossível de queimar. Uma gigantesca base de dados onde toda a informação poderá ser consultada, modificada e complementada em tempo real. Tendo o computador como principal instrumento de trabalho a cultura digital abre-nos o pano sobre a cena de um “admirável mundo novo” onde serão superadas, pela força e potencial dos aparatos tecnológicos, limitações geográficas, espaciais, técnicas e práticas. Novos modos de pensar e de criar são, assim, revelados à luz de uma tecnologia incandescente. Mas conheceremos nós verdadeiramente esse “admirável mundo novo”? Ou estaremos apenas ainda encadeados pela novidade que ele nos traz? Pelo modo descontraído com que *tablets*, telemóveis e outros *gadgets* nos entraram pela porta a dentro e se tornaram elementos

indispensáveis no nosso dia-a-dia? Independentemente da resposta que queiramos dar a qualquer uma destas perguntas, fica a evidência: perante um universo digital relativamente contemporâneo e diante das reverberações que este tem vindo a produzir torna-se essencial gerar e discutir conceitos que sejam capazes de nos levar a compreender de modo mais profundo aquilo que genericamente temos vindo a designar como cultura digital.

Para o fazer partiremos, então, da proposta de McLuhan (1965) para a divisão da história humana em três grandes períodos, culturas ou galáxias: a cultura oral, própria das sociedades não-alfabetizadas e onde a palavra oral é o meio de comunicação por excelência; a cultura impressa, que caracteriza as sociedades alfabetizadas e que valoriza, através da escrita e da leitura, um sentido mais visual, e, por fim, a cultura eletrónica que seria marcada pela existência dos meios eletrónicos de comunicação e pela sua respetiva integração sensorial.

Assim, a cada um destes períodos corresponderia um modo peculiar a partir do qual o Homem poderia pensar o mundo e a partir do qual estruturaria a sua experiência.

Assumindo que nos encontramos hoje naquela que McLuhan define como a derradeira galáxia de um percurso de evolução dos meios de comunicação, observamos que pode ser definida como cultura digital toda a cultura mediada pelo computador e por aplicações eletrónicas capazes de converter a informação do mundo real em informação virtual composta por zeros e uns (sistema binário). Simplificando, referimo-nos a uma época em que as relações humanas e os processos de criação são fortemente mediados pela tecnologia e pela comunicação digital dando origem a um “novo contexto tecnológico das sociedades onde a informática joga um papel paradigmático, através de procedimentos regulados segundo a lógica binária”, onde “(...) a informação numérica, visual, textual, gráfica, etc. pode ser recolhida, armazenada, processada e transmitida em formato digital (...)” (Barbosa, 2006, pp. 11-13).

Desta forma, embora possamos situar o surgimento da cultura digital no período do pós-guerra, altura em que tem início o processo de digitalização e a consequente conversão do processamento de dados analógicos para o digital, a verdade é que a cultura digital não pode ser vista senão como um *continuum* de vários momentos que, ao longo da história, determinaram a evolução dos meios de comunicação e marcaram aquilo que hoje entendemos por contemporaneidade.

Neste contexto, podemos começar por identificar, ainda no século XIX, algumas referências que davam mostras de caminharmos rumo a uma era essencialmente digital

onde Homem e máquina se constituíram em simbiose. Referimos, a título de exemplo, as primeiras formas de escrita à distância - possíveis graças à invenção do telégrafo - a invenção do telefone ou, mais tarde, a invenção da televisão.

No entanto, a grande explosão da cultura digital seria, essencialmente, precedida pela Teoria da Informação (1948), de Claude Shannon, e pelo surgimento da cibernética, uma ciência que se serviria da tecnologia avançada para relacionar tecnologia, virtualidade e cultura.

O ponto alto desta cultura digital situar-se-ia, então, em 1945, altura em que aparecem em Inglaterra e nos Estados Unidos os primeiros computadores. Considerado por Santaella (2010, p. 19) “a mídia das mídias” o computador afirma-se como o principal responsável pela emergência de um ambiente digital “onde o conhecimento é um recurso flexível, fluído, sempre em expansão e em mudança” (Hargreaves, 2003, p. 33), um mundo sem tempo e sem espaço onde comunicar se transforma no maior imperativo.

Usado inicialmente apenas para fins militares, sobretudo para realizar cálculos científicos, estaríamos longe de imaginar que os anos 60 viriam a consagrar o computador como elemento primordial de um movimento de virtualização da informação e da comunicação que revolucionaria o quotidiano de milhares de pessoas.

De “grandes máquinas de calcular, frágeis, isoladas em salas refrigeradas, alimentadas por cientistas de camisa branca” (Lévy, 1999, p. 33) os computadores passaram, a partir dos anos 70, com a comercialização dos primeiros microprocessadores, a integrar o *habitat* natural das nossas casas, a ser parte de uma rotina diária de produção e difusão do conhecimento.

A máquina anteriormente reservada às grandes empresas, usada maioritariamente de forma redutora para a gestão das folhas de vencimento, oferece agora um universo de possibilidades não apenas do ponto de vista prático mas também do ponto de vista técnico e artístico. Como aponta Lévy:

(...) O computador iria progressivamente escapar aos serviços informáticos das grandes empresas e aos programadores profissionais para se tornar um instrumento de criação (textos, imagens, música) de organização (bases de dados, quadros), de simulação (quadros, utensílios de ajuda às tomadas de decisão, *softwares* de investigação) e de diversão (jogos) nas mãos duma proporção crescente da população dos países desenvolvidos. (Lévy, 1999, p. 34)

Para este potenciamento do computador contribuiu ainda de modo fulcral a união, nos anos 80, da informática e das telecomunicações. É aqui que se começa a desenhar, pela primeira vez, a noção de rede. Deslocalizando os computadores para junto dos seus utilizadores as telecomunicações permitiram transformar essa máquina de cálculo num instrumento sofisticado que tornou possível criar, distribuir e receber conteúdos provenientes de outros meios de comunicação num único espaço: a máquina computacional.

Assim se criam novas formas interativas como os videojogos, os hiperdocumentos, os primeiros interfaces gráficos que compreendem interações, entre outros que seriam apenas a base de um conceito que o final dos anos 80 e o início dos anos 90 consagrariam como definitivo: o de cibercultura.

O que é o ciberespaço? O que é a cibercultura?

Assim, numa lógica de continuidade no que diz respeito à evolução tecnológica, e à medida que aumenta exponencialmente o número de pessoas e de computadores ligados à rede e se começam a colocar questões mais profundas acerca da relação entre novas tecnologias e cultura contemporânea, surgem no horizonte dois conceitos fundamentais: o de ciberespaço e o de cibercultura. De acordo com Lévy o ciberespaço afirmar-se-ia como “um novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também um novo mercado de informação e de conhecimento” (Lévy, 1999, p. 35) ou, como mais tarde o caracterizou, como “um novo meio de comunicação que emerge da interligação mundial dos computadores” (Lévy, 1999, p. 35), compreendendo não apenas “a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico das informações que ele alberga bem como os seres humanos que nele navegam e o alimentam” (Lévy, 1999, p. 17). Na ocasião, o autor

define ainda o termo cibercultura, referindo-se ao “conjunto das técnicas (materiais e intelectuais), as práticas, as atitudes, as maneiras de pensar e os valores que se desenvolvem conjuntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lévy, 1999, p. 17).

Assim, em termos básicos, e seguindo a teorização de André Lemos (2003, p. 11), poderíamos definir cibercultura “como a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias (...)”. Neste contexto, a cibercultura seria, então, uma espécie de consagração dos ideais pós-modernos iniciados na década de sessenta e concretizados agora com recurso às novas tecnologias digitais.

Falar em cibercultura é, portanto, falar de uma cultura contemporânea que é atravessada pelas tecnologias digitais. Uma cultura que perpassa hoje grande parte do nosso dia-a-dia uma vez que fazemos pagamentos através de terminais eletrónicos, usamos *tablets* e computadores, preenchemos eletronicamente declarações tributárias, fazemos compras *online*, etc.

Somos, deste modo, fruidores dessa cultura que acompanha em direto a evolução da técnica moderna e, generosamente, nos oferece a oportunidade de formar parte dela.

Todavia, e porque falamos de evolução, é importante manter a consciência de que a cibercultura não floresce espontaneamente no momento em que são inventadas novas tecnologias de informação e comunicação. Como todos os fenómenos de carácter social, o surgimento desta nova era na formação cultural vem acompanhado por uma perspetiva histórica que se inicia no momento que se começam a pensar as primeiras relações entre tecnologia e modernidade.

Assim, em 1954, Heidegger propõe-nos aquela que é talvez uma das teorias mais determinantes para compreender a forma como, mais tarde, a tecnologia digital vem influenciar todo o nosso modo de olhar o mundo. O filósofo alemão sugere, através da sua teoria, a ideia de que a técnica deveria servir-se da energia e da materialidade da natureza para a livre utilização científica do mundo.

O que faz, afinal, a cibercultura senão isso? Servir-se das técnicas modernas, das novas tecnologias, como meio de oferecer ao Homem uma nova realidade onde a informação, uma vez transformada em dados binários, pode ser manipulada a seu bel-prazer? Um universo onde os constrangimentos espaço-temporais podem, enfim, ser superados?

Ao constituir-se esta realidade, possível sobretudo graças à aliança entre informática e telecomunicações, passamos a integrar aquilo que Manuel Castells (1996) vem denominando como sociedade da informação. Esta sociedade teria como principal característica o facto de ser uma sociedade moldada pelos avanços na ciência e na

tecnologia integrando estes mesmos avanços numa lógica de acesso e distribuição do conhecimento.

A informação assumir-se-ia, assim, como o ponto central para o entendimento de uma nova estrutura social na qual o indivíduo seria tanto mais produtivo e poderoso quanto maior fosse a sua capacidade de gerir, processar e transmitir informação.

Assim, e de acordo com Franco, podemos admitir que “la implementación de estas nuevas tecnologías se está manifestando sobre lo que se ha llamado sociedad industrial, dando lugar a lo que actualmente conocemos como sociedad de la información o del conocimiento” (Franco, 2005, p. 93).

Deste modo, e uma vez definidos os conceitos de cultura digital, cibercultura e ciberespaço é agora momento de nos focarmos na hipótese desta nova configuração abrir espaço a um novo horizonte cultural baseado na tecnologia digital.

Novo horizonte digital?

Partindo do pressuposto de que a tecnologia digital configura, a partir da materialidade dos novos dispositivos, um novo horizonte de possibilidades, consideramos ser possível identificar, nesse contexto, um conjunto de características que o definiriam. Assim, o novo horizonte digital seria marcado pela: incorporação das novas tecnologias da informação e da comunicação no processo de mediação, o que leva ao surgimento de novos suportes e ao enriquecimento das interfaces existentes; passagem da mera transmissão de informação, característica da época analógica, à produção de conteúdos, própria da era digital; transformação do público passivo dos meios tradicionais num público ativo que participa na produção de conteúdos; confluência da escrita com os meios digitais, através do hipertexto; hibridização dos conteúdos causada pela dissolução de fronteiras entre os meios e os formatos. Os meios digitais, ou exclusivamente digitais, e as versões eletrónicas constituem-se agora como novas realidades mediáticas.

Adicionalmente, e para além das características mencionadas, podemos ainda considerar como linhas mestras da cultura digital a promoção de uma criação coletiva, a ideia de multiplicidade, de mobilidade, de interatividade, de liberdade de expressão e de experimentação.

Todavia, e uma vez enumeradas algumas destas especificidades, é momento de nos questionarmos: poderá a cultura digital ser pensada apenas como fruto de um século XX repleto de grandes inovações técnicas?

Para refletir em torno deste assunto retomemos a teorização de Lucia Santaella (2010) na obra *Culturas e Artes do Pós-Humano*. Neste livro a autora brasileira começa por chamar a atenção para o facto de não podermos falar de cultura digital sem antes introduzir aquela que se assume como a fase preparatória ou, se quisermos, a “semente” deste tipo de cultura. Santaella defende, assim, a existência de uma espécie de cultura intermédia, entre a cultura de massas e a cultura digital, a que dá o nome de cultura dos media. Esta cultura dos media cumpriria, de acordo com a autora, um papel de fertilização “do terreno sociocultural para o surgimento da cultura digital ora em curso” (Santaella, 2010, introdução). Assim, e no panorama cultural, teríamos, de acordo com Santaella, não três, mas seis grandes eras: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura dos media e a cultura digital.

Embora divididas de modo aparentemente cronológico, estas seis grandes formações culturais seriam a base de um processo que Lévy (1990) e Santaella (2010) identificam como um processo de complexificação. Na verdade, como sublinham os autores, o surgimento de uma era cultural não conduz ao desaparecimento de outra, mas sim à sua complexificação. Neste sentido, note-se que, à medida que uma nova era cultural se vai afirmando, vai estabelecendo uma nova ordem comunicativa e cultural que se integra na era anterior no sentido de lhe provocar reajustamentos e refuncionalizações.

Senão vejamos: se até final do século XIX era relativamente fácil distinguir cultura erudita e cultura popular, com o surgimento da cultura de massas, que vem colocar em jogo elementos dessas duas formas de cultura, essa realidade complexifica-se. Erudito e popular misturam-se, abraçam-se, integram agora uma outra realidade. Como esclarece Santaella:

Os meios de massa não levaram as formas mais tradicionais de cultura (...) ao desaparecimento. Provocaram, isto sim, recomposições nos papéis, cenários sociais e até mesmo no modo de produção dessas formas de cultura, assim como borraram as suas fronteiras, mas não apagaram a sua existência. (Santaella, 2010, p. 56)

Ora, de acordo com a autora, quando falamos em cultura falamos essencialmente num processo de continuidade marcado pela constante interação entre dois polos: o da inovação e o da tradição.

Assim, assumimos, desde já, como ponto central do nosso trabalho, a ideia de que quando falamos de cultura digital falamos essencialmente de cultura, de um processo cumulativo e não excludente. Não existe uma cultura digital por si mesma, mas sim uma cultura, amparada por novos meios técnicos e sustentada pela inovação, que é integrada numa lógica de evolução secular.

Realçando esta ideia, voltamos a sublinhar, através das palavras de Santaella, a sua validade. É que como elucida a autora:

(...) os meios de produção artesanais não desapareceram para ceder lugar aos meios de produção industriais. A pintura não desapareceu com o advento da fotografia. Não morreu o teatro, nem morreu o romance com o advento do cinema. (...) O livro não desapareceu com a explosão do jornal, nem deverão ambos, livro e jornal, desaparecer com o surgimento das redes teleinformáticas. Poderão, no máximo, mudar de suporte, do papel para a tela electrónica, assim como o livro saltou do couro para o papiro e deste para o papel. (Santaella, 2010, p. 57)

Para comprovar isto mesmo basta que pensemos no modo como novos equipamentos e dispositivos (impressoras, fotocopiadoras, gravadores, *walkmans*) proporcionaram, no passado, a passagem de um consumo massivo e homogêneo, característico da cultura de massas, para um consumo individualizado no qual os media passam a assumir um papel fundamental.

Assim, são estes novos meios de comunicação, que constituem aquilo que Santaella designa como cultura dos media, “que nos arrancaram da inércia da recepção de mensagens impostas fora e nos treinaram para a busca de informação e de entretenimento (...)”, que “(...) prepararam a sensibilidade dos usuários para a chegada dos meios digitais cuja marca principal está na busca dispersa, alinear, fragmentada, mas certamente uma busca individualizada da mensagem e da informação” (Santaella, 2010, p. 16).

Esta cultura dos media caracteriza-se, assim, e adicionalmente, pelo trânsito entre meios de comunicação e linguagens, pela possibilidade de oferecer ao seu consumidor a escolha entre diferentes meios de comunicação que se interligam e funcionam em movimento contribuindo para uma hibridização das formas, dos códigos e dos gêneros culturais.

Deste modo, e partindo da noção de que os próprios meios, as suas características e especificidades, contribuem para moldar as tendências de criação e recepção numa determinada era defendemos, portanto, que os meios digitais moldam hoje o modo como criamos e recebemos informação afetando, com isso, os próprios produtos culturais que deste processo resultam.

Assim sendo, e considerando que a evolução dos meios de comunicação se encontra ao serviço da fertilização do terreno para o nascimento da cultura digital, admitimos, portanto, que todas as eras culturais que precedem o digital se manifestam, deste modo, de suma importância para compreender o fenómeno. Na verdade, interessa-nos, de forma particular, explorar a ideia de que o digital, enquanto movimento de continuidade, se trata apenas de mais uma fase de um processo de transição que não cessa de acontecer.

Desta forma, consideramos, portanto, que a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas e a cultura dos media vêm trabalhando num processo de continuidade e complexificação que culmina, temporariamente, com o surgimento da cultura digital.

Assim, com a implementação dos sistemas digitais e das novas tecnologias de informação e da comunicação, estaríamos a abrir espaço a um processo de redefinição dos meios de comunicação tradicionais para conceder lugar àquilo que Manovich classificou, em 2001, como novos média.

Neste sentido, os novos média, definidos por Manovich a partir de cinco grandes princípios definidores⁵, seriam, então, marcados por uma renovação dos meios tradicionais agora adaptados a uma nova realidade digital. Tendo como base uma potente mistura entre a evolução das máquinas e a evolução dos meios de comunicação, estes novos média tornariam possível o acesso a um conjunto diverso de dados (sons, formas, textos, imagens, gráficos) via computador.

Assim, e de acordo com o que anteriormente mencionámos, a essência destes novos média ou desta cultura digital não estaria na mera digitalização do meio tradicional, ou na alteração de formato proporcionada pela nova tecnologia, mas refletiria uma necessidade de pensar uma reconfiguração mais profunda da essência do próprio meio que, por sua vez, provocaria alterações na génese dos próprios produtos produzidos a partir dele.

Repare-se, assim, que se anteriormente defendémos a ideia de que a tecnologia digital molda as produções da sua era à sua imagem e semelhança, pretendemos agora destacar que, como refere Lévy (2003), nos recusamos a aceitar o argumento de que somos socialmente ou culturalmente afetados ou impactados pela tecnologia como se esta se tratasse de um mero projétil disparado contra um alvo vivo. Neste sentido o que pretendemos afirmar é, por conseguinte, a indissociabilidade entre técnica e sociedade defendendo que, de facto, ao longo de toda a História, aquilo a que assistimos é a um movimento a partir do qual o Homem transforma a técnica e por ela se deixa transformar.

⁵ Segundo Manovich (2001, p.27-30) todo o objeto dos novos média é caracterizado por cinco grandes princípios definidores: **a representação numérica** – uma vez que todos os objetos dos novos media são convertíveis em código binário (zeros e uns); **a modularidade** – sendo que todos os objetos dos novos media podem ser trabalhos modularmente e particularmente independentemente do conjunto no qual se integram; **a automação** – ditada pela cada vez maior autonomia da máquina face à reduzida ação humana; **a variabilidade** – tendo em conta o seu carácter dinâmico e movediço; e **a transcodificação** – marcada pelo trânsito de códigos da cultura e dos media.

Como elucida o autor:

É o mesmo homem que fala, enterra os seus mortos e talha o sílex. Propagando-se até nós, o fogo de Prometeu coze os alimentos, endurece a argila, funde os metais, alimenta a máquina a vapor, corre nos cabos de alta tensão, arde nas centrais nucleares, explode nas armas e engenhos de destruição. Pela arquitectura que o abriga, o reúne e o inscreve na Terra; pela roda e a navegação que rasgaram os seus horizontes; pela escrita, o telefone e o cinema que o enchem de sinais; pelo texto e o têxtil, que urdindo a variedade das matérias, das cores e dos sentidos, desenrolam até ao infinito as superfícies onduladas, luxuosamente redobradas, dos seus enredos das suas qualidades e dos seus disfarces, o mundo humano é à primeira vista técnico (Lévy, 2003, p. 22).

Diante desta afirmação reiteramos a impossibilidade de separar sociedade e técnica, ou o humano e o seu ambiente material, na medida em que ambos se moldam mutuamente no caminho do progresso e, sobretudo, na tarefa de dar sentido à vida e ao mundo.

Desta forma, referimo-nos, portanto, à relação entre tecnologia, sociedade e cultura, assumindo que as tecnologias são hoje produto de uma sociedade e de uma cultura, parte de um todo ao qual deve ser dada a devida relevância quando se trata de compreender o digital e o seu trajeto.

Assim, como refere Lévy, há que começar por reconhecer que lidamos hoje com uma “informática cada vez mais aperfeiçoada” que se apropria “da escrita, da leitura, da visão, da audição, do pensamento e da aprendizagem” (Lévy, 1999, p. 9). Como argila nas mãos do oleiro a técnica continua, portanto, a afirmar-se, na contemporaneidade, como uma das dimensões fundamentais que permite ao homem transformar o mundo, e consequentemente, transformar o seu modo de o experienciar.

Desta forma, e estabelecendo uma relação entre as observações acima realizadas e o fenómeno da literatura digital interativa, consideramos pertinente sublinhar a importância de compreender a cultura digital, as suas respetivas especificidades e propriedades para poder sugerir, consequentemente, que aquilo que hoje vivemos no campo da literatura não é, afinal, mais do que uma evolução da técnica que, com o surgimento de novos dispositivos, ao transformar-se e ao deixar-se transformar, nos oferece uma possibilidade de reconfiguração no campo literário.

Afinal, como nos recordam Sanz & Romero “desde la edad de la oralidad a la edad de los manuscritos, desde la era de la imprenta hasta la era digital (...) los rasgos preeminentes de la literariedad han ido cambiando y, con ellos, los modelos de creación y de recepción de lo literario (...)” (Sanz & Romero, 2008, p. 15).

Assim, interessa-nos destacar a ideia de que o modo como hoje fazemos literatura, bem como a técnica de que atualmente dispomos para conceber obras literárias, se apresenta distinta daquela que o passado nos ofereceu ou que o futuro nos virá a oferecer.

Neste sentido, reforçamos, portanto, que a hipotética novidade e a pretensa mudança (associadas por muitos ao surgimento de uma “nova literatura”) não são, afinal, uma consequência da introdução do digital, mas revelam, pelo contrário, uma tendência evolutiva da própria literatura que, tal como as demais artes, se apropria da técnica para, a partir dela, renovar os seus mecanismos de criação, difusão e recepção.

Consideramos, portanto, neste sentido, que, como temos vindo a defender, falar de literatura digital interativa não implica, necessariamente, falar de uma “nova literatura”, uma vez que, como provámos ao longo do primeiro capítulo, parece ser possível refutar a pretensa novidade associada às formas literárias em suporte digital. Defendemos, então, numa linha de continuidade, a ideia de que a literatura digital interativa nos proporciona, sim, através da sua específica materialidade e das propriedades dos meios e dos suportes que a albergam, a possibilidade de observar um novo estágio de uma arte secular cujas novas produções espelham qualidades decorrentes, entre outros fatores, da própria inovação técnica.

Neste sentido, seguindo a lógica de complexificação proposta por Lévy (1990) e Santaella (2010), e aplicando-a ao campo da literatura, consideramos estar em posição de afirmar que a introdução de novos suportes nos autoriza a pensar um processo de complexificação da própria literatura que se encontra hoje, em função das novas materialidades do digital, a viver alguns reajustamentos e refuncionalizações cujo teor nos daremos conta, ao longo da segunda parte do nosso trabalho, no momento em que analisarmos as reconfigurações da figura do autor, do leitor e do texto.

Sublinhamos, no entanto, e a título de esclarecimento, que esses reajustamentos e essas refuncionalizações não se encontram, no nosso entender, relacionados com a ideia de desaparecimento do meio anterior – ou seja, do meio impresso – mas contribuem antes para a sua complexificação permitindo-nos o (re)conhecimento de uma nova fase na história da própria literatura.

Neste sentido, e para tornar mais clara a ideia de que a cultura digital e a literatura digital interativa, enquanto elemento dela resultante, devem ser pensadas a partir de uma intrincada lógica de evolução, de um perpétuo movimento de apropriação, reformulação e aprimoramento das formas que as antecedem, apontaremos, em seguida, para o conceito de remediação, proposto em 1998 por Jay David Bolter e Richard Grusin, em

Remediation: Understanding New Media, como ponto de partida para compreender de que modo as novas materialidades da literatura nos sugerem ser possível admitir a existência daquilo que denominaremos como uma “literatura remediada”.

Literatura digital, uma literatura remediada?

Partindo da raiz latina da palavra *remederi*, cujo significado é “curar” ou “restaurar”, Bolter e Grusin (2000) propõem que os novos média possam hoje ser pensados como elementos que contribuem para uma remodelação das formas anteriores. Essa remodelação, ou mais corretamente, essa remediação, funcionaria como uma espécie de aprimoramento do meio ou da forma que o antecede. Deste modo, a remediação seria, portanto, “the representation of one medium in another” (Bolter&Grusin, 2000, p.45), em suma, o resultado de um processo evolutivo a partir do qual um meio de comunicação, ao transformar-se e aprimorar-se, remedeia, ou seja, potencia o meio que o antecede transformando-se num outro.

Atente-se, para ilustrar o que acabamos de dizer, no caso da fotografia. Se, numa primeira fase, esta é, essencialmente, analógica, passa, mais tarde, a poder ser pensada a partir do meio digital. Com a invenção da máquina fotográfica digital estamos, então, perante um processo de remediação da fotografia analógica. O que este processo fará será, essencialmente, compreender quais as debilidades do meio anterior para tentar colmatá-las e potenciar as suas capacidades.

Falamos, no fundo, de um processo de apropriação da forma anterior, como uma espécie de molde, a partir do qual se tentará melhorar o meio, ou seja, torná-lo cada vez mais perfeito e inovador.

Neste sentido, assistimos, portanto, a um processo de transformação de um meio no outro notando, no entanto, que nesta metamorfose, algumas características de base do meio precedente são mantidas, aprimorando-lhe as suas falhas e acrescentando-lhe alguma inovação.

Desta forma, consideramos estar em condições de observar que o conceito de remediação nos parece ajudar a realçar um carácter de continuidade que temos vindo a defender, enquanto argumento, ao longo desta tese.

Assim, e definindo remediação como a lógica a partir da qual um meio renova ou reformula o meio anterior, colocamos a seguinte questão: poderemos, a partir do conceito de Bolter e Grusin, pensar a existência da literatura digital interativa enquanto literatura remediada? Enquanto movimento que renova e reformula, a partir dos novos meios, a literatura impressa? Poderá este conceito ajudar-nos a compreender melhor o fenómeno da literatura digital interativa?

Para oferecer resposta a algumas destas perguntas começaremos por observar que, de facto, ao falar de literatura digital interativa uma das questões que usualmente se coloca é a de compreender se falamos de um campo completamente novo - uma “nova” literatura - ou se, pelo contrário, falamos de uma arte secular que incorpora agora, através da materialidade dos novos suportes, uma dimensão digital sendo, neste processo, convidada a assumir novas formas.

Como temos vindo a sublinhar, toda a nossa argumentação aponta no sentido de defender esta última perspetiva, destacando, então, uma lógica de continuidade entre práticas analógicas e práticas digitais, e sugerindo, a partir daqui, a ideia de que a literatura vive, neste momento, com a introdução do digital, um processo de remediação a partir do qual as suas formas convencionais se encontram a ser recriadas e reformuladas para e pelo novo meio.

Assim, na nossa ótica, falar de literatura digital interativa implica falar de um tipo de literatura que, na sua essência, parece seguir os moldes da literatura analógica esforçando-se, no entanto, com a integração do digital, por remediar as falências da primeira, superando as suas potencialidades através da materialidade dos novos meios.

Desta forma, e seguindo a teorização de Santaella em *Linguagens Líquidas na era da mobilidade* (2007), quando defende que o pós-humanismo procura, através da tecnologia, a superação das fragilidades e debilidades da condição humana face ao envelhecimento e à morte, sugerimos, portanto, que também a literatura digital interativa parece perseguir, ainda que de modo adaptado, os objetivos do que a autora denomina como um “pós-humanismo ilusionista”. Se, como sugere Santaella (2007, p. 44), este conceito se centra “ (...) nos temas da transcendência, do espiritualismo tecnológico, da informatização do real e da expectativa futurista utópica (...)”, então, e aplicando a ideia à realidade da literatura digital interativa, consideramos estar em condições de poder observar que, de facto, um dos objetivos primários deste tipo de literatura parece ser o de combater a fragilidade e a debilidade do seu suporte mais comum – o papel – servindo-se da tecnologia como forma de imaterializar e imortalizar as obras em questão.

Deste ponto de vista, admitimos então a hipótese de que a literatura digital, encontrando-se hoje ancorada em novos meios e novos suportes, possa estar a promover uma atividade de remediação da literatura convencional em papel encontrando-se, simultaneamente, a contribuir, numa perspetiva humanista, e através da sua materialidade etérea e móvel, para preservar, através dos meios digitais, a literatura,

resguardando-a de passíveis grandes perdas decorrentes da sua materialidade física e analógica (incêndios, inundações e outras catástrofes...).

Assim, através das propriedades do meio digital e, sobretudo, através do seu intenso potencial disseminatório, parece-nos ser possível alimentar a ideia de um “pós-humanismo ilusionista”, levado a cabo pela literatura digital, e nomeadamente pelas propriedades dos novos dispositivos, com o objetivo de contribuir para uma preservação material do objeto literário.

Numa outra perspetiva, e no que diz respeito ao conceito de remediação, parece-nos ser possível sugerir que a literatura digital está, com a introdução de novos suportes, a facilitar um processo de aprimoramento do meio anterior, oferecendo-lhe, a partir da materialidade digital, novas possibilidades estéticas e criativas.

Assim, numa lógica de continuidade, admitimos que a literatura digital, especificamente através da narrativa digital interativa, possa estar a remediar a literatura analógica (mantendo algumas das suas características) e acrescentando-lhe algumas potencialidades possibilitadas pelo meio e pelo suporte que agora a acolhe.

Deste prisma, consideramos pertinente validar a literatura digital interativa como uma literatura remediada que, mantendo uma relação com as formas anteriores, revela, ela própria, a partir da sua nova materialidade e das suas específicas particularidades, uma necessidade de ser entendida na sua unicidade e, sobretudo, nas reconfigurações e especificidades que hoje oferece ao fenómeno literário.

POR UMA DEFINIÇÃO DE LITERATURA DIGITAL

Partindo do princípio de que a literatura digital, através da narrativa interativa, aponta para uma nova fase de evolução dos suportes que, em função da sua específica materialidade, sugere um conjunto de reconfigurações ao processo, ao conteúdo e ao próprio objeto literário consideramos pertinente, a partir de uma lógica de continuidade e complexificação, debruçar-nos, ainda que de modo breve e a título introdutório, sobre a própria definição de literatura digital e sobre as questões por ela levantadas.

Assim, por forma a encetar a nossa reflexão em torno da questão: “o que é literatura digital?”, começaremos por recorrer-nos de uma das definições melhor aceites entre os teóricos a trabalhar nesta área. Referimo-nos à definição de literatura digital que nos é oferecida pela ELO (*Electronic Literature Organization*), uma organização composta por um comité científico de teóricos e artistas que, em 1999, decidiram criar um organismo a partir do qual fosse possível incentivar e promover a escrita, o ensino e a compreensão da literatura em ambiente digital.

Para o efeito, a ELO define literatura digital do seguinte modo: “Electronic Literature, or e-lit, refers to works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer”⁶.

Ora, analisar esta definição implica, pois, parti-la em duas partes. Por um lado, sublinhar a ideia de que existem determinados aspetos literários que fazem com que um dado trabalho seja classificado como literatura digital; e por outro, a ideia de que estas obras devem fazer um aproveitamento das potencialidades e dos contextos providenciados pelas novas tecnologias.

Assim, no que diz respeito à primeira parte da questão, é importante que nos debrucemos sobre o primeiro ponto de reflexão. Que aspetos literários relevantes são esses a que se refere a ELO? Serão os aspetos literários que temos em consideração nas obras impressas? Serão novos aspetos literários configurados pelas obras digitais? Como poderemos chegar a eles? Mais do que isso, como poderemos classificar uma obra como literatura digital se não dispomos, na verdade, de um conjunto estanque de características e de propriedades que nos permitam afirmar claramente a sua classificação?

⁶ Definição retirada do website da Electronic Literature Organization - <https://eliterature.org/what-is-e-lit/>, consultado a 23-05-2016 .

Ora, todas estas questões, cujas respostas continuam ainda em aberto, levam-nos a corroborar a sugestão de Hayles (2008) de que a definição da ELO se apresenta ainda de certo modo lacónica e tautológica carecendo de maior detalhe e especificação. É que, como afirma Pawlicka (2015), parece existir, no campo literário, após o pós-estruturalismo, uma acentuada tendência para a subjetividade. Como refere a autora “(...) the literary issue becomes more subjective rather than objective” (Pawlicka, 2015, p. 4).

Assim, e tendo como ponto de partida esta subjetividade que parece atravessar o campo literário digital, notamos que a própria escassez de organização teórica em torno do tema nos impede, neste momento, de identificar univocamente um conjunto estanque de características que nos permitam configurar uma obra literária enquanto obra de literatura digital.

No entanto, e no que diz respeito à segunda parte da definição da ELO, é importante sublinhar que, através dela, fica claro que se assume como obra literária digital apenas a obra que fizer uso “das capacidades e contextos providenciados pelo computador”. Assim, e desta perspetiva, definem-se como literatura digital apenas as obras *digital born*⁷, criadas especificamente no e para o meio digital.

Referimo-nos, deste modo, a um conjunto de obras que não são caracterizadas apenas pelo suporte no qual se encontram albergadas, mas, sobretudo, pelo modo como são, elas próprias, moldadas, na sua essência e na sua génese, pela própria tecnologia. Tratam-se, portanto, de obras que, sendo realizadas a partir das potencialidades do meio digital refletem, do ponto de vista estrutural e, inclusivamente, do ponto de vista das suas propriedades e potencialidades, as características do meio em que se encontram, sendo, por isso, impossíveis de transpor para o papel.

Desta forma, podemos, portanto, afirmar que um trabalho de literatura digital é uma obra criada e reproduzida exclusivamente em dispositivos digitais (computadores, *tablets*, telemóveis, etc.) e que, pelas suas características compositivas, não pode ser transposta para o papel sem perdas, uma vez que contém elementos impossíveis de transportar para uma versão convencional impressa.

Assim, no âmbito daquilo que acabamos de referir e que nos confere, desde já, algumas particularidades das obras literárias digitais, apontamos, em seguida, para algumas

⁷ O conceito *digital born* foi criado em 1993, por Randal Metz, para referir-se a todos os materiais criados e originados em forma digital. O conceito é normalmente usado para estabelecer um contraste com os materiais reformatados, ou seja, materiais analógicos que, ao ser processados por máquinas, se tornam digitais.

definições de literatura digital que embora difiram nas denominações e definições atribuídas convergem nos atributos acima identificados:

Scott Rettberg (2016, p. 127) - «Electronic literature is an umbrella term used to describe various forms of literary practice that take advantage of the computational, multimedia, and networked properties of the contemporary computer in the production of born-digital experiences and works of a narrative or poetic nature that are specific to this context».

San Diego State University (2015) – “Electronic Literature is twenty-first-century literature. It is “born digital” – made on computer and read on the computer. Electronic literature is electronic at its core, generated from digital information and from electronic voltage differences”.

Mark Sample⁸ (2015) - “Electronic Literature is literature that is born digitally, a literary work designed on a computer meant to be ‘read’ on a computer”.

Jessica Pressman (2014, p. 2) – “Electronic Literature is born-digital. It is computational and processual, dependent upon the operations of the machine for its aesthetic effects. Electronic literature emerges through a series of translations across machine codes, platforms, and networks; its resulting onscreen content depends upon algorithmic procedures, software, hardware, and (often) internet compability”.

“I use the terms ‘electronic literature’ and ‘digital literature’ interchangeably, for (...) describe a diverse array of creative works that employ computational processing to produce text-based art”.

Marcelo Spalding⁹ (2012) - “aquela obra literária feita especialmente para mídias digitais, impossível de ser publicada em papel, pois utiliza ferramentas próprias das novas tecnologias, como animações, multimídia, hipertexto, construção colaborativa”.

Noah Wardrip-Fruin (2010, p. 9) - [a] “(...) literary work that requires the digital computation performed by laptops, desktops, servers, cellphones, game consoles, interactive environment controllers, or any of the other computers that surround us”.

Robert Simanowski (2009, p. 12) - “(...) an object (...) go beyond what could be done without digital media”.

⁸ Definição fornecida por Mark Sample, Professor Associado do *Davidson College*, no âmbito do curso *Digital Literature*, ministrado no edX - Free online courses from the world's best universities.

⁹ Definição retirada do website “Literatura Digital”, de Marcelo Spalding- disponível em <http://www.literaturadigital.com.br/?pg=25010>, consultado a 09-12-15.

Juan Gutierrez (2009, p. 1) – “Electronic Literature is a term that encompasses artistic texts produced for printed media which are consumed in electronic format, as well as text produced for electronic media that could not be printed without losing essential qualities”

Sabine Schrimpf (2008, p. 1) – “Electronic Literature is a simple-sounding label for a broad and multifaceted literary field that has evolved from as well as together with the internet”.

Amelia Sanz e Dolores Romero López (2007) – “(...) digital literature, that is, literary works that have been created especially for the computer”.

Katheryne Hayles (2007, p. 3) - “Electronic Literature (...) is by contrast ‘digital born’, a first-generation digital object created on a computer and (usually) meant to be read on a computer”.

Loss Pequeño Glazier (2002, p. 163) – “(...) Works that cannot be adequately delivered via traditional paper publishing or cannot be displayed on paper. This would include innovative works circulated in electronic form”

Dene Grigar (s.d.¹⁰) – “Electronic Literature is an emergent literary form and academic field (...) it can be described as literary works created with the use of a computer for the electronic medium such that they cannot be experienced in any meaningful way without the mediation of an electronic device”.

Donna Leishman (s.d) – “Electronic Literature consists of text which can be read in a variety of ways, depending on the reader. Hyperlinks throughout the text (known as nodes) allow readers to choose which paths to take within a story. Different readers may take different paths, which can change the readers impression of the story or journey”.

Neste sentido, e como acabámos de constatar através das várias definições apresentadas, a dificuldade em encontrar uma denominação fixa e comumente aceite para o fenómeno da literatura em ambiente digital é ainda um dos problemas que se coloca neste campo. Note-se que, tratando-se de um campo ainda em estado embrionário, a literatura digital surge, nestes primeiros momentos, designada sob diversas etiquetas apresentando uma terminologia altamente instável.

¹⁰ Definição fornecida por Dene Grigar durante uma palestra na Texas Woman’s University. Disponível em https://www.google.pt/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi5iMjA-s7JAhUBmhQKHacdAqIQFggdMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.nouspace.net%2Fdene%2F5273%2Flecture_elit.doc&usg=AFQjCNH0VOhtbD7Pc6f-P0V6smMB-a-crQ&sig2=nov5uTmcXUITAkaPZBkQfw&bvm=bv.109332125,d.ZWU, consultado a 09-12-15.

Assim, no que diz respeito a este assunto, encontramos essencialmente dois modos para identificar literatura digital: o modo anglo-saxónico – que a denomina normalmente como *electronic literature* e o modo latino – que a denomina como *literatura digital*. Os dois termos afirmam-se, todavia, como equivalentes no momento de fazer referência à produção literária em ambiente digital.

No que ao nosso trabalho diz respeito privilegiaremos o uso do termo literatura digital para designar toda a produção literária em ambiente digital e para, em torno dela, discutir os principais conceitos e características que lhe estão associados.

Realçamos, no entanto, o facto que, como refere Rettberg (2002), ao falar de literatura digital falamos de produções literárias que não apresentam ainda um cânone na medida em que, como nos diz o autor:

(...) at this present point, there are so many different kinds of authors and artists working on this project in the process of becoming, arriving at the work of creating electronic literature from so many different disciplinary perspectives, that each of us observes our own antecedents, each of us has our own points of reference, each of us pays credence to our own myths of origin. (Rettberg, 2002, p. 2)

É precisamente baseados nesta ideia de Rettberg e na constatação de que, neste momento, o termo literatura digital é apenas um grande guarda-chuva que alberga as obras literárias construídas com recurso à tecnologia digital, que tentaremos, em alguns tópicos, reunir algumas das principais ideias veiculadas pelos autores que se entregaram à tarefa de definir este conceito.

Assim, com base nas definições recolhidas e apresentadas, consideramos ser possível observar a existência de uma literatura digital que apresenta, genericamente, as seguintes características: trata-se de uma literatura que tira vantagem das propriedades do meio digital no processo de criação literária; trata-se de uma literatura nascida digitalmente (*born digital*) e feita para ser lida em meio digital; trata-se de uma literatura que vive do diálogo interativo entre autor, máquina e leitor; trata-se de uma literatura impossível de ser transposta para o papel uma vez que possui propriedades exclusivas do meio onde é produzida.

A partir deste conjunto de características acreditamos, portanto, poder contribuir para o estreitamento da noção de literatura digital restringindo-a, em termos de identificação, ao conjunto de obras que apresentam estas propriedades.

Contudo, tendo consciência que a nossa abordagem não elimina, à partida, toda uma casuística de designações que têm vindo a ser atribuídas ao fenómeno reconhecemos, de facto, ser possível falar de uma única literatura digital mas de muitos nomes que lhe têm vindo a ser conferidos.

LITERATURA DIGITAL NÃO É LITERATURA DIGITALIZADA

Assim, diante de uma torrente de definições e de um vasto conjunto de denominações que têm vindo a ser atribuídas à literatura digital, começamos por destacar aquela que é talvez a principal pedra de toque para iniciar esta discussão: o que qualifica um artefacto textual como literatura digital? O que distingue qualquer outro objeto textual criado a partir dos novos meios digitais daquilo a que chamaremos de “genuína” literatura digital?

De modo a encetar a reflexão, e partindo das definições anteriormente enumeradas, voltamos a realçar que se constitui como literatura digital toda a forma “born digital – made on a computer and read on the computer (...) electronic at its core, generated from digital information and from electronic voltage differences” (San Diego State University).

Assim, partindo desta definição desmistificamos, de acordo com Simanowski (2011, p. 27), o mal-entendido de que “all text appearing in digital media is digital literature”. Reforçamos, em seu lugar, a ideia de que o que define um texto digital não é apenas a sua materialidade, o suporte em que encontra inscrito, mas também um conjunto de características que fazem com que este se afirme, na sua essência, como um texto digital.

Diante disto, interessa-nos, então, clarificar que, para que um texto seja considerado literatura digital, é preciso reconhecer, em primeira instância, que este não se trata, afinal, apenas de literatura digitalizada.

Assim, se por literatura digital nos referimos a um tipo de literatura que engloba um conjunto de características e de propriedades que configuram, com uma finalidade estética própria, um novo modo de entender o literário, desenhado a partir das possibilidades tecnológicas deixadas em aberto pela tecnologia digital, por seu turno, entendemos como literatura digitalizada toda a literatura que resulta apenas do processo de reprodução digital de textos já anteriormente existentes em formato impresso.

Desta forma, enquanto a primeira, pelas suas características (intrínsecas e indissociáveis da sua materialidade digital), se encontra impossibilitada de ser criada e, inclusive, de ser lida fora do meio, a segunda, por sua vez, e por se tratar apenas de uma transposição do papel ao digital, facilmente pode ser levada de um meio a outro.

Assim, e com base na definição da ELO, interessa-nos desde já clarificar que o nosso trabalho exclui, do ponto de vista do enfoque e da análise de obras digitais, todas as

versões digitalizadas de obras anteriormente existentes em formato impresso, centrando-se apenas em obras nativas digitais cuja específica materialidade e respetivas propriedades, ancoradas nas particularidades do meio, nos parecem permitir observar um conjunto de reconfigurações das figuras do autor, do leitor e do próprio texto.

Diante do disposto, negando enquanto forma de literatura digital toda a literatura digitalizada, pretendemos focar-nos, a partir da análise de uma narrativa digital interativa, no modo como este tipo de narrativas, sendo hoje construídas como aplicações digitais, concebidas para ser lidas a partir de dispositivos tecnológicos, se nos apresentam como um desafio a pensar uma forma mais “radical” de produção literária que hoje ganha expressão no meio digital.

Desta perspetiva, corroboramos, portanto, a ideia de Dan Waber (Waber, 2010, p. 1) quando afirma que “a Kindle version of a print book doesn’t qualify as electronic literature” e ainda a de Noah Wardrip-Fruin (2010) que sustenta que uma obra literária digitalizada não é literatura digital na medida em que “it is simply media distributed and/or experienced using a computer, rather than digital media”.

Assim, e considerando que os *ebooks*, na sua maioria, promovem apenas uma atividade de transposição ao digital, excluí-los-emos analítica e conceptualmente da nossa investigação e da nossa concepção de literatura digital, focando-nos, por seu turno, na narrativa digital interativa enquanto forma nativa digital que nos permite observar de que modo podem o próprio conteúdo e matéria da criação ver-se moldados e envolvidos pela tecnologia, usando o contexto e as propriedades dos novos meios para “contar” de modo diferente.

Assim, e para finalizar, observarmos, então, que o principal fator de diferenciação entre literatura digital e literatura digitalizada reside precisamente no uso estético da tecnologia ao serviço do trabalho literário. Deste prisma, parece-nos ser possível reconhecer enquanto literatura digital toda a obra que se serve da tecnologia e da materialidade do meio, utilizando-a com uma finalidade estética e colocando-a ao serviço da própria narrativa; e como obra de literatura digitalizada toda a obra que, inversamente, apenas se limita a transpor ou traduzir o enunciado textual impresso para um novo meio – o digital.

Nesta perspetiva, consideramos, portanto, importante observar que, de facto, numa primeira aceção, o atributo digital, quando associado ao termo literatura, parece estar relacionado com a própria essência, forma de expressão e de manifestação deste tipo de literatura e não apenas com o seu modo de distribuição ou com o suporte que a alberga.

Diríamos, então, de uma perspectiva analítica que, com o desenvolvimento da literatura digital interativa, o que parece estar em causa não é mais apenas a assunção da tecnologia como suporte mas, simultaneamente, o reconhecimento de que esta se assume hoje como conteúdo e matéria da própria criação, oferecendo-nos, deste prisma, a possibilidade de observar “novos” objetos literários que urgem ser pensados à luz da sua específica materialidade e das propriedades que apresentam.

Assim, se é preciso reconhecer que nem todos os textos materializados em suporte digital se constituem, necessariamente, como literatura digital é igualmente importante observar que, de facto, a “genuína” literatura digital, concebida a partir dos próprios meios e realizada para, a partir deles, ser consumida, parece configurar uma nova sintaxe marcada por substanciais diferenças na aparência, no tratamento e até na essência do próprio texto.

Desta forma, e assumindo que a literatura digital apresenta particularidades que reforçam o seu carácter único e que impõem, por si só, a necessidade de, à luz delas, voltar a observar o fenómeno literário, consideramos estar em condições de reconhecer a existência de um conjunto de mudanças que, podendo ser identificadas na narrativa digital interativa, nos oferecerão, adiante, matéria de discussão, em tópico particular, dedicado às reconfigurações impostas pelo digital nas figuras do autor, do leitor e, inclusive, da própria textualidade.

Para já, e para finalizar, centrar-nos-emos, porém, apenas em reforçar a ideia de que a mera existência de um texto num suporte digital (computador, *tablet*, telemóvel, etc.) não faz dele literatura digital, tal como a gravação de um poema em suporte holográfico não o transforma imediatamente em holopoesia.

Como esclarece Simanowski (2011), citando Eduardo Kac, no que diz respeito à holografia:

(...) What defines a holopoem is not the fact that a given text is recorded on holographic film. What matters is the creation of a new syntax, exploring mobility, non-linearity, interactivity, fluidity, discontinuity and dynamic behaviour only possible in holographic space-time. (Simanowski, 2011, p. 30)

De modo análogo parece-nos ser possível afirmar que, efetivamente, o que define um objeto literário digital não é o facto de este se encontrar plasmado num suporte digital mas, simultaneamente, o facto de através da tecnologia, e, nomeadamente das suas propriedades e particularidades, explorar hoje novos modos de criação e de receção que implicam o reconhecimento de uma nova sintaxe motivada pelo meio em que a obra é produzida.

Assim, a título de sumário, sublinhamos então que, a partir da distinção entre literatura digital e literatura digitalizada e, especificamente, a partir da assunção de que literatura digital não é literatura digitalizada, interessa-nos explorar as obras literárias digitais, especificamente as narrativas digitais interativas, na medida em que acreditamos que estas, a partir da sua específica materialidade, nos oferecem importantes pistas sobre um novo modo de configuração narrativa desenhado a partir das potencialidades dos meios tecnológicos.

O QUE É AFINAL LITERATURA DIGITAL?

Tendo em conta a discussão promovida em torno da definição de literatura digital, das suas designações e, mais tarde, dos seus elementos distintivos, consideramos ser agora momento de, por forma a dar continuidade ao nosso trabalho e a prosseguir para aquela que consideramos ser a sua reflexão fundamental – sobre a questão das reconfigurações provocadas pela materialidade digital – nos questionarmos: o que é, afinal, literatura digital? Que critérios deve cumprir uma obra literária plasmada em suporte tecnológico para poder ser considerada uma obra literária digital? Como são classificadas as obras de literatura digital? Que géneros são passíveis de ser reconhecidos quando falamos em literatura digital? De que falamos quando falamos em narrativa interativa?

De modo a estabelecer uma base sólida para oferecer respostas a algumas destas perguntas basear-nos-emos na reafirmação, com base na definição da ELO, de duas ideias fundamentais: a de que se constitui como literatura digital toda a literatura que, concebida no meio digital e realizada para nele ser lida, apresente aspetos específicos relevantes que a assumam como tal, ou seja, que a configurem não apenas como obra mas como obra literária digital; e a de que é literatura digital toda a obra que, sendo criada em ambiente digital, se sirva estética, material e estruturalmente das potencialidades dos novos meios.

Ora tendo como base a primeira afirmação: a de que existem aspetos específicos relevantes que, como já apontámos numa primeira discussão à definição da ELO, não se encontram completamente definidos, procuraremos, com base no nosso trabalho de investigação, levar a cabo uma enumeração de alguns dos parâmetros que, na nossa opinião, permitem ajudar a configurar uma obra literária como obra literária digital.

Assim, apoiando-nos na reflexão levada a cabo até ao momento, afirmamos, então, que pode ser definida como obra de literatura digital toda a obra que cumpra, cumulativamente, com os seguintes critérios: nasça digital (*born digital*) e seja criada com o objetivo de ser lida em suporte digital (computador, *tablet*, telemóvel, etc.); toda a obra que não possa ser transposta para o papel nem para qualquer meio não-digital sem perda evidente das suas qualidades e propriedades essenciais; toda a obra que faça uso estético das propriedades e potencialidades da tecnologia digital ao serviço da construção da narrativa (texto, imagem, som, interação, etc.); toda a obra que seja criada para o ecrã e seja construída, pelo menos, a dois grandes níveis: o nível verbal e ao nível computacional (programação); toda a obra que promova novos modos de interatividade,

na medida em que a sua estrutura hipertextual (suportada por links) permita ao texto expandir-se para além dos seus limites físicos; toda a obra que seja interativa por excelência, por forma a requerer a interação física do leitor para a construção do texto; toda a obra que seja processada por uma máquina (computador, *tablet*, etc.) implicando, para poder ser lida, o cumprimento da tríade “leitor-computador-autor”; toda a obra que proporcione uma nova experiência de leitura marcada pela multilinearidade, multimedialidade, dinamismo, hiperligação e possibilidade de manipulação do texto; e, por fim, toda a obra que, a partir da sua específica materialidade, imponha, do ponto de vista literário, novos modos de criação e de receção assentes na sua nova forma.

Uma vez identificados estes critérios consideramos, então, estar mais perto de poder compreender a natureza de uma obra literária digital evitando, assim, o constrangimento de a observar e de a avaliar à luz das propriedades e especificidades impostas por um meio que não é o seu (como é o caso do meio impresso), ignorando, neste processo, a existência de diversas particularidades e especificidades que são características do meio no qual a obra é produzida e, que, por esse motivo, ajudam a moldá-la na sua essência, contribuindo também para uma melhor compreensão do fenómeno em que se insere.

Assim, e por forma a completar esta explanação, resta-nos referir que, no que diz respeito à identificação e à classificação das obras literárias digitais, apoiar-nos-emos nas mesmas categorias definidas pela ELO e que etiquetam sob a categoria de literatura digital: a ficção hipertextual e a poesia (dentro e fora da *web*); a poesia cinética (apresentada em *flash* ou servindo-se de outras plataformas); a ficção interativa; as instalações artísticas computacionais que de algum modo requeiram a participação/leitura por parte do espetador ou que manifestem aspetos literários relevantes; os romances que tomem forma nativa digital (email, SMS, aplicações interativas, blogs); os poemas e histórias gerados por computador; a escrita colaborativa que permita ao leitor contribuir ativamente na construção do texto e da obra e, por fim, as performances literárias online que propiciem novos modos de escrita.

A partir desta lista aproveitamos para esclarecer, então, que o nosso objeto de análise, a narrativa digital *Pry*, se encontra, enquanto aplicação digital interativa, incluída no rol de obras que tomam uma forma nativa digital. Por esse motivo, e porque acreditamos que este tipo de narrativa, pelas suas propriedades materiais, estruturais e pelas reconfigurações que impõe, urge ser pensada e analisada em toda a sua dimensão, dedicar-nos-emos em seguida, em capítulo próprio, à análise desta obra de ficção produzida, em 2014, por Samantha Gorman e Danny Cannizaro.

Desta forma, e centrando-se o nosso trabalho sobre a análise da narrativa digital interativa, e, especificamente, no tipo de obras designadas pela ELO como “literary apps”¹¹, ou seja, narrativas produzidas para ser lidas, enquanto aplicações digitais, em *tablets*, consideramos pertinente, antes de prosseguir, aclarar o conceito de narrativa interativa. Assim, e de acordo com a teorização de Riedl & Bulitko:

“interactive narrative is a form of digital interactive experience in which users create or influence a dramatic storyline through their actions, either by assuming the role of a character in a fictional virtual world, issuing commands to computer-controlled characters, or directly manipulating the fictional world state. The most common form of interactive narrative involves the user taking on the role of the protagonist in an unfolding storyline. The user can also be a disembodied observer – as if watching a movie – but capable of making changes to the world or telling to characters. The goal of interactive narrative is thus to immerse the user in a virtual world such that he or she believes that they are an integral part of an unfolding story and that their actions have meaningful consequences. That is, the user’s actions can be observed to have a direct impact on the direction or outcome of the storyline.” (Riedl & Bulitko, 2013, p. 1)

Delimitando o conceito de narrativa interativa à definição que nos é oferecida pelos autores centrar-nos-emos na tentativa de compreender de que modo os novos dispositivos digitais, através da sua específica materialidade e das suas propriedades, parecem estar a reconfigurar a própria literatura, oferecendo-lhe novos suportes que moldam não apenas a sua forma, mas, inclusivamente, os seus conteúdos.

Assim, e considerando ser possível reconhecer, a partir das narrativas interativas, a existência de um conjunto de particularidades que nos autorizam a sugerir reconfigurações às principais instâncias do processo de comunicação literária - autor, leitor e texto – avançaremos, adiante, para um trabalho de análise que visa, através do estudo de *Pry*, poder corroborar a nossa hipótese inicial.

Para já, e de forma a dar continuidade ao nosso trabalho, consideramos pertinente lançar algumas questões: a partir de que momento podemos, com propriedade, começar a falar da existência de obras literárias digitais? Que circunstâncias e que obras marcam a história da literatura digital? Onde floresce a raiz para uma literatura de cariz electrónico? Que conceitos abrem caminho à compreensão do fenómeno da literatura digital? A partir de que altura é legítimo reconhecer o início da produção de narrativas digitais interativas?

¹¹ As “literary apps” são incluídas pela ELO - Electronic Literature Organization na listagem de tipos de obras digitais, disponível em <https://eliterature.org/what-is-e-lit/>.

Tendo como objetivo refletir um pouco mais sobre alguns destes tópicos dedicar-nos-emos, em seguida, à tentativa de estabelecer uma cronologia da literatura digital que nos permita uma reconstituição temporal do fenómeno e que nos auxilie, consequentemente, na identificação de alguns dos momentos mais relevantes para o seu desenvolvimento e afirmação.

PARA UMA HISTÓRIA DA LITERATURA DIGITAL

Assim, por forma a compreender todo o processo que envolve o surgimento do conceito de literatura digital e a respetiva produção de obras deste tipo, traçaremos um breve percurso da história da literatura digital por forma a obter uma visão cronológica sobre este assunto e a identificar algumas das primeiras obras que marcam o surgimento do fenómeno.

Neste sentido, partiremos, então, da teorização de Pawlicka (2014), para sublinhar a divisão da história da literatura digital em três grandes fases:

- Uma primeira fase – iniciada em 1994 e extensível a 1997 - anterior ao surgimento da internet, marcada pelo uso do computador enquanto máquina literária a partir da qual os textos são gerados sem ter existência na rede;
- Uma segunda fase – iniciada em 1997 e extensível a 2008 - marcada pelo aparecimento da internet e pelo desenvolvimento de novas ferramentas para produzir textos literários digitais: cinética, háptica, percepção sensorial do texto digital, novos modos de performatividade na literatura, etc.;
- Uma terceira fase – a partir de 2008 – a partir da qual começam a ser produzidas cada vez mais obras de literatura digital e a partir da qual, do ponto de vista teórico, surge a necessidade de olhar para o fenómeno na tentativa de oferecer-lhe ferramentas críticas e metodológicas adequadas à análise deste tipo de obras;

Assim, se como refere Pawlicka (2015, p. 1), “the history of electronic literature is the history of digital technologies” consideramos, portanto, que, para descrever este fenómeno é importante inserir a literatura digital no contexto da tecnologia digital e olhá-la à luz não apenas dos avanços tecnológicos, mas também do *corpus* de obras literárias produzidas em ambiente digital desde 1952 até à atualidade.

Por forma a cumprir com este objetivo e a oferecer uma pequena tábua cronológica da evolução da literatura digital propomo-nos, então, a estabelecer, com base na cronologia proposta pelo electronicliterature.org, uma cronologia explicativa a partir da qual faremos pequenos apontamentos sobre as obras produzidas em cada data e, consequentemente, sobre as contribuições desses trabalhos para a evolução da história da literatura digital.

Assim, o nosso traçado cronológico em busca da tentativa de reproduzir a evolução da história da literatura digital compreende os seguintes momentos:

1952- Strachey cria o projeto *Love Letters*

Considerado por muitos o primeiro exemplo de arte algorítmica ou computacional *Love Letters* foi levado a cabo por Christopher Strachey, em 1952, na Universidade de Manchester, e tinha como objetivo criar um algoritmo que permitia gerar aleatoriamente cartas de amor.

Composto por uma lista de adjetivos, nomes, advérbios e verbos, o programa, orientado pela máquina, compunha cartas de amor geradas de acordo com regras gramaticais pré-estabelecidas e usando palavras retiradas aleatoriamente de um pequeno léxico disponibilizado pelo autor.

O projeto, criado no *Ferranti Mark I*, um dos primeiros computadores comerciais no mercado, visava contrariar o uso do computador apenas como executor de operações matemáticas e mostrar ao mundo que, a esse uso mais prático, poderíamos agregar-lhe um uso estético na construção de objetos artísticos e literários.

1965 – Ted Nelson cunha o termo hipertexto

Num artigo publicado em 1965, na sequência da *National Conference of the Association for Computer Machinery*, Ted Nelson traz à luz o conceito de hipertexto que viria a revelar-se fundamental para pensar a internet e, mais tarde, toda a estrutura de base das obras literárias digitais compostas a partir do computador.

Na altura Ted Nelson defendia a ideia básica de que a escrita, tal como as ideias que diariamente nos atravessam a mente, não são processos necessariamente sequenciais uma vez que tudo o que fazemos é precisamente ajustar a não-linearidade do nosso pensamento a uma estrutura organizada e hierárquica que nos tem vindo a ser imposta pela cultura impressa.

Contrariando esta ideia, o que Ted Nelson propõe é precisamente a aceitação de uma não-sequencialidade na escrita permitindo, através de uma estrutura aberta composta por diversos tipos de documentos hiperligados entre si, a possibilidade de escolha, por parte do leitor, do seu caminho no interior do documento eletrónico.

1979 – Realiza-se o 1º Festival *Ars Electronica*

Realizado em Linz, na Áustria, o *Ars Electronica* visava celebrar a fusão entre arte, tecnologia e cultura. Para o efeito o festival reuniu, na sua primeira edição, mais de 20 artistas e cientistas interessados em explorar o potencial da tecnologia ao serviço do fazer artístico.

Realizado anualmente e considerado por muitos como um espaço de experimentação, avaliação e reinvenção, o *Ars Electronica* tem vindo a acolher alguns dos trabalhos mais significativos realizados na interceção entre estas duas grandes áreas.

1981 – Publicação de *Literary Machines*

Ted Nelson publica *Literary Machines*, uma das suas grandes obras de referência. No livro o autor oferece-nos uma visão alargada do conceito de hipertexto e dá-nos a conhecer o famoso projeto *Xanadu*, um sistema que visava possibilitar o compartilhamento de ideias e documentos (imagens, sons, filmes, etc.) entre indivíduos. Este projeto viria a revelar-se como a base estrutural do conceito de hipertexto na sua ideia mais basilar: a de estabelecer conexões entre diversos fragmentos e proporcionar ao utilizador a possibilidade de “saltar” de informação em informação e definir, de acordo com as suas necessidades, um percurso particular no interior do texto.

Como descreve Nelson¹² o projeto *Xanadu*:

(...) is an overall paradigm - an ideal and general model for all computer use, based on sideways connections among documents and files. (...) a unifying system of order for all information, non-hierarchical and side-linking, including electronic publishing, personal work, organization of files, corporate work and groupware. On a small scale, the paradigm means a model of word processing where comments, outlines and other notes may be stored conceptually adjacent to a document, linked to it sideways. On a large scale, the paradigm means a model of publishing where anyone may quote from and publish links to any already-published document, and any reader may follow these links to and from the document.

Pela ocasião, o autor define ainda o conceito de ciberespaço, um dos conceitos que se vem a relevar igualmente fundamental na medida em que permite um aprofundamento do contexto e do espaço a partir do qual são produzidas todas as obras de literatura digital.

¹² Descrição retirada das FAQ (Frequent Asked Questions) do Projeto *Xanadu*, disponível em <http://www.xanadu.com.au/general/faq.html>, consultado a 19-12-15.

Ted Nelson¹³ propõe, então, olhar o ciberespaço como:

(...) the realm behind the computer screen, the other side of the telephone receiver, just a centimeter beneath the surface of the keyboard, where words and sounds and images and all forms of codified phenomena dance. This is the virtual world in which media mix; the city square of the technological nomad; the new phase space of the economic. Cyberspace is, in theory, unbounded. Everything which can be reduced to zeroes and ones eventually finds its home here--all that can be measured, codified, transacted.

1982- Fundação da Eastgate Systems

Fundada em 1982, por Mark Bernstein, a Eastgate Systems afirma-se, a partir desse momento, como a primeira editora focada na publicação de obras digitais. É ela que virá a trazer a público alguns dos hipertextos ficcionais mais conhecidos de sempre: *Afternoon, a story*, de Michael Joyce e *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson.

1984 – Publicação de *First Screening: Computer Poems*

Durante os anos de 1983 e 1984 bpNichol dedicou-se à criação de *First Screening*, um conjunto de seis poemas cinéticos executados em computador. Criados a partir de um *Apple BASIC* os poemas rapidamente se tornaram obsoletos devido à evolução tecnológica que os tornou ilegíveis. Só em 1992, quatro anos após a morte do autor, um estudante da Universidade de Alberta, no Canadá, decidiu recuperar o projeto criando uma versão *Hypercard* de *First Screening* que permitiu manter esta obra ativa por mais alguns anos.

Com o desaparecimento da tecnologia *Hypercard*¹⁴ foram criadas três formas de acesso alternativas - ficheiro original SDK, versão *javascript* e vídeo.

Os poemas podem ainda hoje ser lidos/vistos através da plataforma digital VISPO –

Langu(im)age: interactive, visual and sound poetry:

<http://vispo.com/bp/introduction.htm>.

¹³ Descrição retirada do artigo “Hypertext: towards a definition”, disponível no website <http://www.media-studies.ca/articles/hypertext.htm>, consultado a 19-12-15.

¹⁴ O HyperCard foi um dos primeiros sistemas hipermédia de sucesso antes do surgimento do World Wide Web. Tendo sido criado, nos anos 80, por Bill Atkinson para a *Apple Computer*, o programa permitia associar bases de dados a uma interface gráfica flexível que podia ser modificada pelo próprio utilizador.

1985 – Jay David Bolter cunha o termo “literatura electrónica”

No artigo “The idea of Literature in the Electronic Medium”, publicado no *Journal of the Liberal Arts*, nº 39, Jay David Bolter usa pela primeira vez o termo “literatura electrónica” com o sentido que hoje o conhecemos. Nesse trabalho, Bolter propõe uma literatura que envolva a participação interativa do leitor chegando mesmo a sugerir a possibilidade de construção de uma versão da *Odisseia* para crianças cujo principal objetivo seria o de requerer do leitor um esforço para resolver os problemas propostos pela narrativa. Nesta versão digital o leitor teria a possibilidade, entre outras coisas, de alterar o rumo da história.

Bolter propõe ainda uma aproximação da ideia de literatura eletrônica com a ideia de jogo na medida em que cada objeto literário digital se assemelha a um desafio a ser superado ou completado pelo leitor.

1990 – Michael Joyce publica *Afternoon, a story*

Michael Joyce publica, pela Eastgate Systems, aquela que é tida como a obra hipertextual de maior referência – *Afternoon, a story*.

O texto trata-se de um composto de 539 lexias e 951 hiperligações conectadas entre si com o propósito de contar a história de um homem que assiste a um acidente rodoviário no caminho de casa para o trabalho e que receia que as vítimas envolvidas no acidente sejam precisamente a sua ex-mulher e o seu filho.

A obra, que pode ser lida de diversas formas e seguindo diversos caminhos no interior do hipertexto, conduz o leitor ao encontro da “verdadeira história” que nos abre o pano sobre o motivo de Peter, o protagonista, se encontrar simultaneamente chocado e preocupado com o acidente, mas, ao mesmo tempo, tentar não pensar sobre o assunto.

Afternoon, a story, enquanto primeiro texto de ficção hipertextual abre-nos a porta sobre a possibilidade de combinar, num mesmo texto, diversas hipóteses, diversos caminhos e diversos recursos que nos levarão necessariamente à construção de histórias diferentes tendo como base a mesma estrutura.

Recorde-se que a obra foi oferecida inicialmente ao público como uma demonstração do sistema de criação, edição e leitura de obras hipertextuais de ficção – *Storyspace* - criado pela Eastgate Systems e só mais tarde, em 1990, foi publicada em disquete e distribuída no mesmo suporte pela própria empresa.

1992 – Stuart Moulthrop publica *Victory Garden*

Considerada pela maioria como a segunda grande obra de ficção hipertextual, *Victory Garden*, de Stuart Moulthrop, urge ser colocada no panorama histórico da literatura digital sobretudo pela complexidade e riqueza de recursos de que se serve para abrir diante do leitor uma miríade de possibilidades que o levam a mergulhar diretamente numa história que reflete, acima de todas as coisas, o flagelo da guerra.

A obra de Moulthrop, publicada em 1992, pela Eastgate Systems, relata a história de Emily Runbird, uma jovem que se encontra a servir pelo exército americano na Guerra do Golfo. Embora toda a narrativa foque a figura de Emily, a verdade é que a história gira em torno da ligação desta personagem e das suas respetivas histórias de vida a outras personagens e a outras histórias de vida que vão sendo, gradual e aleatoriamente, trazidas à cena.

Podemos, assim, assumir que em *Victory Garden* cada personagem e cada texto contribui para completar a perspetiva global da história tendo em conta que todos os eventos se encontram ligados entre si por um conjunto de relações e de hiperligações.

Destacamos ainda que este hipertexto não apresenta um fim estático sendo possível, através de múltiplas leituras, aceder a múltiplos desfechos. Em algumas versões Emily Runbird morre, noutras regressa em segurança a casa, entre outras opções.

Afirmamos, por isso, que *Victory Garden* reforça o poder do leitor enquanto decisor na medida em que das suas escolhas e das suas opções, no processo de navegação no interior do hipertexto, resultam diferentes desfechos ou possibilidades de desfecho. Recorde-se que ao entrar na história o leitor é imediatamente convidado a realizar uma escolha sobre o modo como quer iniciar a leitura do texto: pode fazê-lo através de um mapa do jardim; de uma lista de caminhos possíveis ou através da composição de uma frase. Cada uma destas opções levará o leitor a aceder fragmentariamente a partes da história e a completar, através da leitura, uma perspetiva global sobre a narrativa.

1995 – Publicação de *Patchwork Girl*

Publicada em 1995, pela Eastgate Systems, *Patchwork Girl*, completa, conjuntamente com *Afternoon* e *Victory Garden*, a tríade de obras hipertextuais de maior relevância.

Criada por Shelley Jackson, *Patchwork Girl* conta-nos uma história através de ilustrações de partes do corpo de uma mulher que, à medida que o texto vai avançando, se vão unindo através da junção do texto e da imagem.

Baseada em duas obras impressas: *Frankenstein*, de Mary Shelley e *The Patchwork Girl of Oz*, de L. Frank Baum, a autora constrói, através desta história, a própria metalinguagem do hipertexto que, tal como o corpo desta mulher, se encontra em permanente constituição, em permanente construção.

A narrativa encontra-se, assim, dividida em cinco segmentos: *Quilt*, *Journal*, *Graveyard*, *Story* e *Broken Accents*. Cada um destes segmentos conduzirá o leitor rumo a múltiplas direções estabelecendo igualmente diversas ligações entre texto e imagem.

Repare-se, aliás, que o objetivo de toda a obra de Shelley Jackson é precisamente não apenas o de dar conta da estrutura desta “boneca de trapos”, mas, inclusivamente, ao mesmo tempo, o de fazer entender o leitor que o todo da obra com a qual contacta é, afinal, um composto de todas as suas partes. Assim, para ler *Patchwork Girl* o leitor deve “remendar” o conjunto, o corpo do texto, o seu todo (através da conciliação de todos os recursos que são colocados à sua disposição) por forma a construir uma estrutura unificada.

1999 – Nascimento da ELO (*Electronic Literature Organization*)

Fundada por Scott Rettberg, Robert Coover e Jeff Ballowe, a *Electronic Literature Organization* nasce com o claro objetivo de incentivar e promover a leitura, escrita, ensino e compreensão de obras surgidas em ambiente digital.

Constituída enquanto organização sem fins lucrativos, a ELO é composta por escritores, artistas, professores, teóricos e programadores. Trata-se da principal organização no campo da literatura digital desenvolvendo atualmente alguns projetos de reconhecimento de trabalhos exemplares no campo da poesia e ficção hipertextual – *ELO Awards* – e ainda alguns projetos de preservação, arquivo e disseminação de obras literárias digitais – PAD – *Preservation, Archiving and Dissemination*.

2006 – Publicação do I Volume da *Electronic Literature Collection*

É lançado o primeiro volume da *Electronic Literature Collection*¹⁵, uma publicação digital que reúne e incorpora as obras digitais de maior relevância publicadas até à data. Nele podem ser encontradas obras de Michael Joyce, Shelley Jackson, Stuart Moulthrop, entre outros.

2011 – Publicação do II Volume da *Electronic Literature Collection*

A ELO lança o II Volume da *Electronic Literature Collection*¹⁶ onde podem ser encontrados trabalhos do poeta português Rui Torres.

2010 – Lançamento de *Alice for the iPad*

A Atomic Antelope lança *Alice for the iPad*, o primeiro livro digital interativo para iPad que faz uso das funcionalidades do dispositivo e que convida o leitor a uma participação ativa na narrativa. Através desta aplicação o leitor pode, para além de ler a história, ter a oportunidade de interagir com alguns dos elementos que a compõem. À medida que sacode e balança o iPad o leitor é surpreendido por elementos interativos que ganham vida ao seu toque. Atirar bolos à cara da Rainha de Copas, ajudar a lagarta a fumar o seu cachimbo ou até mesmo fazer com que Alice cresça até se tornar do tamanho de uma casa são apenas algumas das interações possíveis.

Descrita pelos seus produtores como “a digital pop-up for Blade Runner generation”¹⁷, *Alice for the iPad* vem introduzir, em 2010, um tipo de literatura que, sendo concebida enquanto aplicação interativa, para ser lida em dispositivos digitais, parece trazer importantes especificidades (como a responsividade ao toque, a abertura à interação e a aproximação à ideia de jogo) à cena literária digital.

¹⁵ O primeiro volume da *Electronic Literature Collection* encontra-se disponível em <http://collection.eliterature.org/1/>.

¹⁶ O segundo volume da *Electronic Literature Collection* encontra-se disponível em <http://collection.eliterature.org/2/>.

¹⁷ Descrição retirada do website da produtora Atomic Antelope, disponível em <http://www.atomicantelope.com/alice/>, consultado a 28-12-16.

2011 – Lançamento de *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*

Lançado em 2011, pela Moonboot Studios, *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* assume-se como uma versão potenciada das propriedades manifestadas em *Alice for the iPad*. Apenas um ano após o lançamento da primeira versão de um livro digital interativo para iPad, a Moonboot Studios propõe expandir as possibilidades deste género apresentando ao público uma história comovente e ao mesmo tempo encantadora. O livro, repleto de interatividade, é, de acordo com os seus produtores “a poignant, humorous allegory about the curative powers of story”¹⁸. Servindo-se de uma variedade de técnicas, que vão da animação computacional ao 2D, a Moonboot Studios apresenta-nos um livro que não só urge ser lido, mas, também ser visto, uma vez que integra no seu interior não apenas os referidos elementos interativos mas ainda a curta-metragem *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, vencedora do Óscar para melhor curta-metragem de animação em 2011.

O livro digital interativo *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* foi ainda considerado “Aplicação do Ano 2011”, pela Apps Magazine, e “Melhor Aplicação de 2011” pela ipadinsight.com.

2012 – Lançamento de *Chopsticks Novel*

Lançada em fevereiro de 2012, pela Penguin Group, *Chopsticks Novel* reflete a aposta da grande editora norte-americana na literatura interativa. Unindo vídeo, som, imagem e interatividade este livro conta-nos a história de Glory, uma jovem pianista que se apaixona perdidamente por Frank, o seu novo vizinho do lado.

Ao longo da narrativa são as imagens, os vídeos, as músicas e as cartas trocadas entre ambos que nos vão dando conta do desenvolvimento desta história de amor que culmina com o desaparecimento da personagem principal.

Criada com o objetivo de promover uma experiência literária imersiva, *Chopsticks Novel* é descrita pela Apps Magazine como “uma narrativa inovadora, encantadora e com um elevado grau de entretenimento” [tradução nossa]¹⁹.

¹⁸ Descrição retirada da página da aplicação no iTunes - <https://itunes.apple.com/pt/app/fantastic-flying-books-mr-/id438052647?mt=8>.

¹⁹ Descrição retirada do website Imagine Publishing - http://www.imagine-publishing.co.uk/news/292/apps_magazine_selects_chopsticks_novel_as_2012_app_of_the_year.

2014 – Lançamento de *Pry*

Lançada em 2014, pela Tender Claws LLC, *Pry* é talvez o exemplo mais poderoso de uma literatura que floresce em dispositivos digitais e nos apresenta novas abordagens ao modo de contar histórias. Nascido de uma colaboração entre Danny Cannizaro e Samantha Gorman este livro digital interativo serve-se da tecnologia *touch* usada em telemóveis e *tablets* para convidar o leitor a mergulhar na história de James, um soldado retornado da Guerra do Golfo. Ler *Pry* é, portanto, explorar pelo toque a mente de James, aceder às suas memórias, abrir as janelas do seu passado e descobrir a sua relação com o presente. Conhecer, como referem os seus produtores, “an iPad-based reading experience in the form of a book to watch and a film to touch”²⁰.

Finalista do Prémio *Future of Storytelling*, da Time Warner, este livro é descrito pelo *Los Angeles* como uma amostra do “estado atual do futuro da literatura”²¹.

Uma vez traçada esta breve cronologia estamos em condições de afirmar que cada um dos momentos apontados parece contribuir para que hoje nos seja possível observar o fenómeno da literatura digital tal como este se nos apresenta.

Porém, embora aqui se ofereça um panorama geral, do ponto de vista da nossa investigação centrar-nos-emos, especificamente, no período a partir de 2010, altura em que é produzida uma das primeiras narrativas para iPad – *Alice for the iPad* - marcando o “nascimento” da literatura digital interativa.

Desta forma, e reconhecendo a narrativa digital interativa como um fenómeno relativamente recente e que, pelas suas particularidades e pela novidade que oferece ao campo literário deve, no nosso entender, ser desconstruído e amplamente compreendido, empreenderemos, a partir da terceira parte desta tese, uma detalhada análise à obra digital interativa *Pry*.

Acreditando que o lançamento desta obra, no ano de 2014, funciona como uma espécie de “janela” a partir da qual nos será possível observar, em pormenor, algumas das especificidades do texto digital e do modo como a materialidade dos novos suportes trabalha num conjunto de reconfigurações às figuras do autor, do leitor e ao próprio texto, deter-nos-emos a partir de *Pry*, sobre a ideia de que a narrativa digital interativa

²⁰ Descrição retirada da página da aplicação no iTunes
<https://itunes.apple.com/pt/app/pry/id846195114?mt=8>.

²¹ Descrição retirada da página da aplicação no iTunes
<https://itunes.apple.com/pt/app/pry/id846195114?mt=8>.

nos oferece hoje, através das suas formas, renovadas propostas para pensar o fenómeno literário.

Deste modo, partindo de uma perspetiva mais abrangente a partir da qual nos esforçaremos por identificar um conjunto de reconfigurações que representam, na literatura digital, indicador de diferença, particularidade ou, se quisermos, “rutura”, avançaremos em seguida, através da análise de *Pry* para uma leitura particular sobre o modo como esta obra, enquanto narrativa digital interativa, parece poder auxiliar-nos na tarefa de corroborar a hipótese de que os novos suportes digitais moldam, a partir da sua materialidade, o próprio conteúdo, objeto e processo de comunicação literária.

Assim, e tendo em vista os objetivos delineados, centrar-nos-emos, ao longo das próximas páginas, na tarefa de apontar, amplamente, um conjunto de particularidades que estando, no nosso entender, presentes em grande parte das narrativas digitais interativas, parecem permitir-nos destacar as especificidades deste tipo de literatura.

Acreditamos, portanto, que este levantamento inicial nos abrirá espaço a podermos ampliar, em seguida, com o devido suporte teórico e analítico (facilitado pela análise da obra), a proposta de pensar um conjunto de novas abordagens ao papel do leitor, do autor e à própria noção de texto, que estariam, atualmente, a ser facilitadas pela materialidade do digital.

**PARTE II: LITERATURA DIGITAL – AS
RECONFIGURAÇÕES, OS DESAFIOS E A URGÊNCIA
DE NOVAS LITERACIAS**

CAPÍTULO 1: RECONFIGURAÇÕES DA FIGURA DO LEITOR

RECONFIGURAÇÕES AO PAPEL DO LEITOR

Partindo do princípio de que, como realçámos ao longo da primeira parte deste trabalho, a literatura digital é alimentada por um movimento de continuidade técnica e estética, proveniente da própria tradição literária vanguardista, é agora momento de nos questionarmos: estará a introdução dos novos suportes na literatura a proporcionar-nos a possibilidade de observar um conjunto de reconfigurações que resultam da materialidade e das potencialidades tecnológicas do novo meio condicionando o próprio processo de criação e receção literárias?

Ora, tendo como base a ideia de Chartier (1999) de que novos suportes têm vindo a acionar, ao longo da História, novos modos de ler e, conseqüentemente, novos tipos de leitor defenderemos ao longo deste capítulo a necessidade de repensar, à luz do surgimento de um novo suporte e de um novo espaço de escrita – o digital – a necessidade de reavaliar o papel do leitor, admitindo, nesse processo, que a sua figura sofre um conjunto de reconfigurações.

Assumindo, como defende Chartier (1999) que, de facto, a leitura não foi sempre e em todo o lugar a mesma, sofrendo várias revoluções em função dos suportes, cabe-nos então analisar o modo como a criação e transmissão digital de textos parece impor hoje a necessidade de uma reflexão, contribuindo para a redefinição dos papéis do autor, do leitor e do próprio texto.

Assim, começaremos por afirmar, como aponta o autor francês que:

(...) os gestos mudam segundo os tempos e lugares, os objetos lidos e as razões de ler. Novas atitudes são inventadas, outras se extinguem. Do rolo antigo ao códex medieval, do livro impresso ao texto eletrónico, várias rupturas maiores dividem a longa história das maneiras de ler. (Chartier, 1999, p. 77)

Ora, neste sentido, vale a pena a pena recordar que, de facto, os textos não existem fora dos seus suportes materiais e esses suportes, funcionando como seus veículos, afirmam-se como elementos fundamentais no momento de pensarmos a escrita e a leitura.

Como nota Chartier (1999), os dispositivos técnicos, visuais e físicos que organizam a escrita e a leitura representam, simultaneamente, uma possibilidade de olharmos para as próprias práticas.

Assim, e no que diz respeito ao papel do leitor, começaremos por sugerir a ideia de que este se tem vindo a alterar em função da modificação dos suportes textuais e da sua consequente implicação nas práticas de leitura.

A justificar esta ideia basta, aliás, que observemos, do ponto de vista analítico, o tipo de textos produzidos na Antiguidade grega e romana, bem como os seus modos de leitura, para concluirmos que, de facto, tanto a leitura quanto a escrita desse tempo, em pouco ou nada se assemelham à leitura de livros tal como a conhecemos na contemporaneidade.

A esse respeito, basta que notemos, tão somente, que o suporte do livro antigo era um rolo (*volúmen*), que o leitor segurava com as duas mãos durante a leitura, e que ia desenrolando à medida que lia. Nesta tarefa, e dada a disposição horizontal do texto, a mão direita auxiliava o leitor a progredir no texto, desenrolando-o, enquanto a mão esquerda servia para ir enrolando as partes já lidas. Tratava-se, portanto, de uma leitura contínua e sequencial que mobilizava o corpo inteiro.

Assim, podemos observar que as especificidades desse suporte sugeriam, então, um particular modo de leitura.

Mais tarde, entre os séculos II e IV da era cristã, com o surgimento de um novo suporte de escrita - o códice -, e em função da renovada forma do livro manuscrito, mais alterações se imporiam à leitura. O códice, composto agora por folhas de papiro dispostas em cadernos, impunha uma nova materialidade na escrita e contribuía, uma vez mais, para a transformação profunda dos modos de ler.

Repare-se que, diferentemente do rolo, e devido à sua composição, o códice permitia uma leitura fragmentada a partir da qual o leitor, pela possibilidade de fazer anotações, de segurar e transportar o livro, assumiria uma postura mais livre e participativa.

Ora, perante estes dois exemplos, parece-nos ser possível observar que, efetivamente, a evolução dos suportes tem, de facto, implicações muito para além deles.

Neste sentido, e perante o surgimento da tecnologia digital e da sua colocação ao serviço da leitura, propomos, portanto, a ideia de que estamos hoje, a partir de uma nova materialidade, a experimentar novos modos e novas práticas de leitura que, no nosso entender, contribuem para repensar o papel do leitor.

Assim, assumindo que a revolução do livro eletrónico, como afirma Chartier (1999, p. 13), é uma “revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler” consideramos que é de toda a pertinência avaliar as implicações que a revolução digital traz para as práticas leitura e, concretamente, para a figura do leitor.

Desta forma, e para iniciar a nossa reflexão, a primeira consideração que tomamos é a de que, de facto, o leitor do texto digital, como apontam Alquéres e Policarpo (2016, p. 1) já não é o mesmo dos pergaminhos uma vez que “o modo como ele percebe o texto e as competências que aciona no ato da leitura são muito diferentes”.

Ora, neste sentido, e reconhecendo uma forte vinculação entre o suporte e as suas formas de leitura, consideramos pertinente observar que, na realidade, o modo como o texto digital é hoje criado e veiculado parece condicionar e determinar o modo como é lido, influenciando, consequentemente, a figura do leitor no século XXI.

Assim, se, como afirma Chartier, as formas de leitura são afetadas pelo suporte, sugerimos, portanto, a ideia de que a introdução de novos suportes digitais no processo literário cria, consequentemente, novos leitores e novas formas de leitura.

Como explica Patterson (2000, p. 74), referindo-se às novas práticas de leitura em meio digital: “those changes were directly related to the nature of hypertext and other electronic texts”. Assim, e reconhecendo que, de facto, para olhar o novo leitor é necessário olhar para a própria natureza do suporte digital e hipertextual, começaremos por sugerir a ideia de que o leitor convencional – o leitor das formas impressas – é hoje, simultaneamente, não apenas o sujeito que, como no passado, descodifica, reproduz e transmite, mas também aquele que lê, compreende e interpreta o mundo diante de uma infinidade de *links*, percorrendo, no interior do hipertexto, diversos caminhos.

Trata-se, portanto, como afirmam Bernardes, Miguéis & Ferreira:

de uma entidade bem diferente daquele outro (o leitor analógico, para simplificar) a quem, até aos anos 90, bastava ler frases inscritas em livros e revistas em papel, e complementarmente, dispor de uma mínima literacia bibliotecária (Bernardes, Miguéis, & Ferreira, 2015, p. 59).

Este “novo leitor”, pelo contrário, é, como sublinham, uma “figura obrigatoriamente tocada pela síndrome da multiplicidade” (Bernardes, Miguéis, & Ferreira, 2015, p. 59), uma figura que, para ler em ambiente digital, tem, necessariamente de saber “manipular o computador, o *tablet*, o *smartphone*, os programas de acesso, os aplicativos” (Bellei, 2012, p. 149) a fim de conseguir concretizar a sua tarefa.

Neste sentido, e à luz da teorização de Espen Aarseth (1997), defendemos ser possível reconhecer, no texto digital, a presença daquilo a que o autor chama de um “leitor ergódico” (Aarseth, 1997), um leitor que desenvolve um determinado esforço (*ergon* – trabalho) por forma a definir um caminho (*hodos* -caminho) no interior do texto digital.

Dizemos, portanto, que, no contexto do digital, e devido à sua materialidade, o leitor, para levar a cabo o processo de leitura, tem de desenvolver, necessariamente, um trabalho, um esforço, que é concretizado, neste meio, através da interação física com o texto. Só esse esforço lhe permitirá, finalmente, ler e atravessar o texto.

Repare-se, assim, que se o texto digital é construído, mecanicamente, a partir das potencialidades do meio, prevendo, ele próprio, a partir das suas especificidades, um foco de atenção na figura do leitor, então, parece ser possível reconhecer que a literatura digital, através da narrativa digital interativa, perpetua uma tendência de valorização do papel do recetor no processo de comunicação literária.

A este respeito explica-nos, aliás, Aarseth (1997, p. 1) que durante o processo de leitura de um texto digital o leitor é desafiado a um trabalho de “construção física” na medida em que, para “atravessar o texto”, ou seja, para lê-lo na sua globalidade e na sua plenitude, tem de fazer, como anteriormente referimos, um “esforço não trivial” que implica, necessariamente, efetuar uma interação, ter um envolvimento físico com o próprio texto.

Neste sentido, podemos, portanto, sugerir que o leitor digital se trata de um leitor ergódico na medida em que a materialidade do próprio suporte textual prevê o seu esforço e a sua ação por forma a que a obra se concretize.

Diferentemente do leitor não-ergódico, cujo esforço “to traverse the text is trivial, with no extraneous responsibilities (...) except eye movement and the periodic or arbitrary turning pages” (Aarseth, 1997, pp. 1-2), ao leitor digital são requeridas um conjunto de intervenções físicas para completar o sentido do texto.

Sublinhamos, deste modo, que o texto digital requer do leitor um esforço e uma energia que não se traduzem apenas ao nível da sua descodificação e interpretação, mas que as extrapolam, tornando o leitor figura fundamental para o desenvolvimento da narrativa, e fazendo depender da sua intervenção ativa – da sua interação - o desenvolvimento do próprio texto.

Como nos elucida Aarseth, no texto digital, há uma certa noção de que a história não pode existir sem o leitor, de que há uma impossibilidade de avanço na narrativa caso este não intervenha ativamente, caso não concretize, por via da interação, a relação autor-máquina-texto.

Ora, nesta perspetiva, e de acordo com o disposto, interessa-nos particularmente explorar a ideia de que a introdução do digital, com a sua nova materialidade, nos abre espaço a pensar novas práticas de leitura, condicionadas pelas propriedades do suporte e

que, conseqüentemente, contribuem para uma reconfiguração do papel do leitor que, para poder ler o texto, deve, necessariamente, adaptar-se à sua nova condição, ajustando, ele próprio, os seus comportamentos e posturas.

Diante do disposto, sugerimos, portanto, que a introdução do digital pressupõe a emancipação de uma nova prática de leitura onde a interação atua como elemento fundamental. Assim, o leitor de textos digitais, é essencialmente, um leitor, que, em função das propriedades interativas do suporte e do texto, se afirma, conseqüentemente, como um leitor fisicamente mais participativo e mais interventivo.

a) O leitor como coautor

Tendo em conta a intensa colaboração ativa exigida, no texto digital, ao leitor, outro dos eixos que tem vindo a ser explorado é a noção do leitor como coautor.

Como sugere Landow, em *Hipertexto 3.0*, (2009), a figura do escritor parece aproximar-se cada vez mais da figura do leitor na medida em que, segundo ele, o texto digital cria, pela sua materialidade, um leitor ativo que contribuirá para a consumação do texto. Como explica, o que a literatura digital pede ao leitor “no es una mera recepción, sino una construcción activa, independiente y autónoma” (Landow, 2009, p.168), que é marcada pelo modo como este intervém ativamente no texto.

Repare-se, assim, que, enquanto o texto impresso é um objeto físico acabado, que, como sublinha Lévy, materializa já “uma certa versão do texto (...) integralmente manifesta”, o texto digital, por seu turno, apresenta-se como “uma pequena janela a partir da qual o leitor explora uma reserva potencial” (Lévy, 2003, p. 39). Quer isto dizer, em termos gerais, que quando lemos em papel estamos necessariamente condicionados a não intervir na materialidade do texto, limitando-nos a aceder àquilo que nos é dado a ler, sendo que o mesmo não se verifica, porém, no digital, uma vez que será o próprio leitor, através da sua interação, a “escrever”, ou seja, a concretizar, diante de uma matriz de textos potenciais, um dos textos propostos pelo autor.

Ora, neste sentido, sublinhamos, uma vez mais, a relevância atribuída ao papel do leitor na medida em que este se vai afirmar como elemento decisivo na construção física e significativa do texto.

Repare-se, a este respeito, que a própria materialidade e especificidade do texto digital já prevê, na sua essência, uma atitude interventiva por parte do leitor que, interagindo com o dispositivo computacional – que lhe apresenta um conjunto de “universos

possíveis” (Lévy, 2003) – vai realizar, por via do toque e da decisão, a concretização ou consumação de um desses percursos.

Neste sentido, interessa-nos, de forma particular, destacar o modo como o computador funciona, no contexto digital, como um mediador entre autor e leitor, ou, como aponta Lévy (2003, p. 41), como uma nova “máquina de ler” na medida em que se constitui, ele próprio, como o espaço onde um determinado conjunto de informações possíveis (programadas pelo autor) vão realizar-se por seleção (após interação do leitor) constituindo um percurso específico.

Simplificando, falamos de um conjunto de possibilidades, de um mapa de caminhos (que é delineado pelo autor no momento de conceção da obra) e que é, mais tarde, reproduzido pela máquina (exigindo a interação do leitor), sendo finalmente atualizado por este através das suas escolhas no interior do texto.

Assim, e sublinhando a ideia de que o leitor, ao interagir com a obra, colabora ativamente na sua construção, cabe-nos destacar, como aponta Lévy (2003, p. 41), que “toda a leitura em computador é uma edição, uma montagem singular”.

No fundo, ao ler uma obra digital o leitor não faz mais do que, a partir do *puzzle* completo e desorganizado que lhe é oferecido pelo autor, selecionar, no processo de leitura, por via da interação, as suas próprias peças para, com elas, construir um dos textos possíveis dentro dos que lhe são oferecidos, em aberto, pelo autor.

Neste contexto, o autor será, portanto, responsável pela disponibilização de um conjunto de textos potenciais, um conjunto de hipóteses – uma árvore narrativa – cabendo ao leitor, através da sua interação física com o dispositivo que reproduz o texto, concretizá-lo num determinado sentido, oferecendo-lhe, nesse ato, uma montagem particular baseada nas suas escolhas e nas suas decisões.

Tendo em conta o processo que acabamos de descrever concordamos com a visão de Lévy (2003, p. 40) quando o autor nos diz que “o leitor em tela é mais ativo que o leitor em papel”. Note-se que, de facto, a leitura digital, implica, como refere o autor, ser capaz de “enviar um comando a um computador” (Lévy, 2003, p. 40) antes mesmo de interpretar a totalidade do texto. Assim, a necessidade não apenas de interpretação (como se verifica nos textos em papel) mas de interação (requerida pelos textos digitais) faz com que nestes últimos seja possível reconhecer uma ainda mais intensa participação do leitor elevando-o aqui à condição de coautor do texto lido.

Sublinhe-se, a justificar a nossa posição, que o leitor, através da sua interação - dos *links* que segue, das escolhas que efetua, da organização que dá ao texto – contribui para a

sua própria “escrita”, uma “escrita” particular e autónoma que é resultado de um processo de montagem do texto digital no momento em que frui esteticamente dele.

Como destaca Lévy (2003, pp. 45-46) “(...) o navegador participa assim da redação ou pelo menos da edição do texto que lê” uma vez que no texto digital escrita e leitura parecem trocar repetidamente de papéis pois, como afirma o autor, “todo aquele que participa da estruturação do hipertexto (...) é já um leitor” bem como, simetricamente, todo aquele que percorre um percurso, atualizando-o por via de um conjunto de escolhas potenciais, revela, simultaneamente, contribuir para a sua redação, tornando-se, ao mesmo tempo, seu autor.

Nesta perspetiva, consideramos ser pertinente observar que o texto digital e a sua abertura a uma intervenção direta por parte do leitor contribuem, sobremaneira, para configurar um cenário no qual o papel do leitor e do escritor se aproximam e, a dado momento, se fundem e confundem, subvertendo as fronteiras rígidas que o texto impresso, na sua completude e acabamento material, nos vêm impondo.

A este respeito, e tendo em conta a reflexão levada a cabo em torno da noção de coautoria no texto digital, consideramos ser possível falar de uma nova configuração comunicacional na leitura, uma vez que ao tornar-se interativo, através da participação do leitor, o texto traduz um processo simultâneo de escrita e de leitura que inaugura uma nova forma de receber o texto.

Assim, enquanto no texto impresso, embora prevista uma ação interpretativa para oferecer sentido ao texto, as funções de autor e leitor parecem ter, usualmente, uma demarcação relativamente clara, no texto digital, todavia, pela possibilidade de intervenção na própria materialidade textual, estas posições tornam-se móveis e assumem um carácter dinâmico e proteiforme.

Repare-se, a justificar a possibilidade de intervenção na materialidade do texto, que embora a maior parte das obras de literatura digital interativa limite o leitor a ler a narrativa mediante um conjunto de caminhos pré-determinados, um conjunto de narrativas possíveis dentro da narrativa principal, outras há, no entanto, que manifestando um carácter ainda mais aberto, permitem ao leitor a própria intervenção criativa no texto através da adição de novos excertos textuais.

A justificar a nossa afirmação, apresentamos, a título de exemplo: *Todas las historias*²², de Dora García (2004), *La huella de Cosmos*²³, de Doménico Chiappe (2005), *El libro*

²² Para mais detalhes sobre esta obra, cf. o website <http://www.doragarcia.org/todaslashistorias/>.

*flotante de Caytran Dölphe*²⁴, de Leonardo Valencia e Eugenio Tiselli (2006) e, por fim, alguns romances colaborativos como é o caso de *Social Book*²⁵, um projeto de Robert Stein ou *Madrid Escribe*²⁶, de Lorenzo Silva.

Ora, diante destas noções de co-autoria, e nestes últimos casos, até mesmo de autoria, estamos em condições de sugerir que a introdução do digital provoca, em função das suas possibilidades materiais (como é o caso da possibilidade de participação interativa ou, até mesmo, da possibilidade de acrescento de partes ao texto) uma reconfiguração ao papel do leitor que se vê, atualmente, ampliado nas suas funções habituais, contribuindo, em meio digital, e através da interação, para a tarefa de construção do sentido do texto.

²³ Para mais detalhes sobre esta obra, cf. o website <http://www.cervantesvirtual.com/obra/la-huella-de-cosmos/>.

²⁴ Para mais detalhes sobre esta obra, cf. o website <http://www.libroflotante.net/>.

²⁵ Para mais detalhes sobre esta obra, cf. o website https://www.livemargin.com/socialbook/client/landing_page.html.

²⁶ Para mais detalhes sobre esta obra, cf. o website <http://www.cervantesvirtual.com/bib/portal/literaturaelectronica/wikinovelab245.html?fqstr=1&qPagina=0&qImagen=0>.

b) *O triângulo autor-máquina-texto*

Uma vez identificada uma relação de coautoria no texto digital é agora momento de nos determos em mais uma particularidade que, no nosso entender, parece contribuir para uma reconfiguração do papel do leitor no meio digital. Referimo-nos à introdução de um novo elemento no processo de comunicação literária – a máquina ou dispositivo.

A este respeito consideramos pertinente começar por colocar algumas questões: influirá a materialidade do dispositivo no próprio modo como é recebido o texto? Terá o aparato digital implicações no modo como lemos atualmente? Moldarão as propriedades do próprio equipamento a nossa relação com o texto literário? O que muda face à leitura de textos impressos? O que nos oferece de novo a leitura mediada por dispositivos digitais? Para tentar oferecer resposta a algumas destas indagações acreditamos ser de fulcral importância analisar a nova tríade que hoje constitui o texto digital - autor, máquina, texto - como forma de compreender que especificidades traz esta configuração para o processo de leitura.

Assim, começaremos por notar que, diferentemente do texto impresso, onde o leitor se encontra diretamente em contacto com o substrato do texto, no meio digital, por seu turno, a relação entre autor e leitor é mediada por um aparato tecnológico que reproduz o texto.

Esse aparato, faz, portanto, com que o texto só tenha efetivamente uma existência real quando o dispositivo é ativado por um terceiro elemento – o leitor – que, através da sua interação, desbravará o conjunto de possibilidades propostas pelo autor, fazendo as suas escolhas e oferecendo à máquina informação sobre elas para que, finalmente, se possa concretizar um dos muitos textos propostos.

Neste sentido, realçamos a importância da percepção háptica²⁷ no processo de leitura digital uma vez que, enquanto leitores, é através do toque, do clique, do *scroll*, que experienciamos, via dispositivo, um determinado texto que, diferentemente do impresso, não se trata de um texto com o qual estejamos diretamente em contacto, mas, pelo contrário, é um texto que tem lugar, digitalmente, a uma distância indeterminada (entre bites e bytes) e que é trazido à nossa presença apenas pela mediação da máquina.

²⁷ A percepção háptica denomina, usualmente, o ato de “agarrar algo”. Neste caso a percepção é obtida através da exploração ativa das superfícies e dos objetos pela movimentação física do sujeito. Em 1966 Gibson (Gibson, 1966) define um sistema háptico como “the sensibility of the individual to the world adjacent to his body by use of his body”. A partir desse momento, Gibson, entre outros teóricos, parecem enfatizar o estreito vínculo entre a percepção háptica e o movimento corporal.

Como sublinha Anne Mangen:

(...) the reading process and experience of a digital text are greatly affected by the fact that we click and scroll, in contrast to tactilely richer experience when flipping through the pages of a print book. When reading digital texts, our haptic interaction with the text is experienced as taking place at an indeterminate distance from the actual text, whereas when reading print text we are physically and phenomenologically (and literally) in touch with the material substrate of the text itself. (Mangen, 2008, p. 405)

Neste sentido, vale a pena observar que, de facto, esta distância física a que se refere a autora faz com que o leitor perca a noção de estar em contacto com a própria essência e com a própria materialidade do texto, dependendo, em alternativa, da interação com a máquina para que este concretize. Como acrescenta Mangen:

The feeling of literally being in touch with the text is lost when your actions – clicking with the mouse, pointing on touch screens or scrolling with keys or on touch pads – take place at a distance from the digital text, which is, somehow, somewhere inside the computer, the e-book or the mobile phone. (Mangen, 2008, p. 408)

Esta sensação de distanciamento, propiciada pela própria materialidade do meio digital, contribui para acentuar, no nosso entendimento, a pertinência do papel da máquina (ou dispositivo) que, servindo de intermediário ou ponto de contacto entre autor e leitor, parece estreitar, por via das suas possibilidades interativas, o fosso entre leitor e texto.

Assim, surgindo a máquina como novo elemento introduzido entre autor e leitor, torna-se necessário, para que o cumprimento e concretização do texto sejam possíveis, que se cumpra o processo autor-máquina-leitor.

Daqui deduzimos, naturalmente, que sendo introduzido um novo elemento ao processo de comunicação literária assistimos, necessariamente, e por via da mediação dos dispositivos digitais, a uma experiência de leitura que se manifestará, necessariamente, diferente da experiência de leitura de um texto em papel.

Neste sentido observamos, como sugere Mangen (2008), que tanto a nova tríade de leitura – autor-máquina-texto – como a própria materialidade dos dispositivos que agora albergam o texto trazem implicações para os modos de leitura em meio digital.

Repare-se, nesta perspetiva, que diferentemente do texto impresso – entregue ao leitor num formato estático e completamente acabado – o texto digital, por seu turno, é-nos apresentado, através do dispositivo digital, como uma nascente de opções que, contrariamente à leitura contemplativa e focada dos meios impressos, nos propõe, em alternativa, uma espécie de “leitura em movimento”, com múltiplos focos de atenção.

Como explica Manguerra o texto digital, devido à sua materialidade, possui, de facto, particularidades muito específicas que influem no modo como o lemos. A esse respeito elucida a autora que:

(...) the reading of digital text [can be compared] with ‘reading’ from TV and moving images: both television and moving images have several means at their disposal for rejuvenating our attention to the screen by simply introducing visual change of different kinds and on different levels. And if the images and sounds on the TV screen do not themselves provide these means of rekindling our attention, we have another device handy to keep our minds structured by outside stimuli: the remote control (...) The parallel device when reading hypertext fictions is, of course, the mouse and clicking on links. A click with the mouse immediately changes the visual input so that our attentional focus can be maintained. (Manguerra, 2008, pp. 409-410)

Assim, devido à natureza do texto digital e à sua materialidade, podemos confirmar que, de facto, passamos de uma leitura não-mediada, uma leitura onde o texto, estático e tangível, oferece uma maior possibilidade de contemplação, para uma leitura mediada onde a nossa atenção “salta” constantemente de opção em opção, de desdobramento em desdobramento, autoestimulando, enquanto leitores, a nossa capacidade de resposta ao texto.

Assim, e em suma, vale a pena sublinhar, no nosso entender, que a nova relação autor-máquina-texto traz implicações para o leitor e para os modos de leitura, nomeadamente, porque, por via da mediação, permite combinar a leitura convencional (com menor envolvimento háptico e corporal) com uma leitura que se quer cada vez mais interativa e participativa requerendo do recetor um comportamento construtivo não apenas do ponto de vista da interpretação, mas, inclusive, do ponto de vista físico.

Ora, neste sentido, e tendo em conta os elementos supramencionados, sublinhamos a ideia de que a materialidade do meio digital implica a constituição de uma nova tríade no processo de comunicação literária contribuindo, forçosamente, para uma reconfiguração da posição do leitor que, experienciando agora o texto a partir de um dispositivo que lhe permite inúmeras possibilidades interativas, o faz de maneira diferente daquela que faria com outros suportes textuais.

Recuperando uma vez mais a noção de Chartier de que novos suportes implicam novos modos de leitura, concluímos, deste modo, que a reprodução do texto através de dispositivos digitais, determina, do ponto de vista da leitura, pelas próprias propriedades e potencialidades destes equipamentos, a existência de um conjunto de implicações para os modos de ler.

c) A questão do agenciamento

Admitindo que o texto digital é caracterizado por uma certa intangibilidade, não se encontrando “limitado” entre a capa e a contracapa do livro e, precisamente por isso, só se tornando presente no momento em que o leitor o “constrói” através da máquina, escrevendo-o de cada vez que entra em contacto com ele, torna-se importante refletir sobre aquilo que Janet Murray caracterizou, em 1997, como sensação de agenciamento. Definida pela autora como “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados das nossas decisões e escolhas” (Murray, 2003, p.127), a sensação de agenciamento pode ser experimentada, no texto digital, pela participação do leitor que, através de um conjunto de operações que realiza com o dispositivo, tem a possibilidade de ver a máquina devolver-lhe determinados resultados em função das suas decisões e escolhas.

De forma mais simples: se o texto digital é composto, como atrás referimos, por um conjunto de caminhos possíveis, quando, diante de uma das possibilidades, tocamos no ecrã no sentido de eleger uma opção, experienciamos uma sensação de agenciamento ou de poder sobre ele pois sabemos que, devido à nossa escolha e à nossa decisão, o mundo digital será alterado dinamicamente em função da intervenção levada a cabo.

Como explica Murray:

Dentro do mundo do computador (...) quando o arquivo certo se abre, quando as nossas fórmulas (...) funcionam corretamente, ou quando os sapos simulados prosperam na lagoa modelo, pode-se ter a sensação de que todo o salão de baile está sob o nosso comando. Quando as coisas vão bem no computador, podemos ser tanto o dançarino como o mestre de cerimónias da dança. Essa é a sensação de agência (Murray, 2003, p. 128).

Nesta perspetiva realçamos, portanto, que, no texto digital, ao efetuar as suas escolhas e ao traçar o seu caminho o leitor está, simultaneamente, a executar uma resposta à máquina que, aparentemente coordenada pelas suas ações, lhe devolve a sensação de que o controlo está do seu lado, de que a sua participação e o seu agenciamento, são, de facto, fatores fundamentais para que a narrativa possa “escrever-se” com sucesso.

Como nota Patterson (2000, p. 76), pela possibilidade de ver resultados instantâneos como fruto das suas escolhas e das suas ações, o leitor sente, de facto, no texto digital, uma maior sensação de controlo sobre aquilo que lê, e, sobretudo, sobre a forma como o lê. Para a autora “hypertext gives permission to readers to insert themselves into the meaning construction process and “write” a text in a way that is often different from what the author foresaw” (Patterson, 2000, p. 76).

Ainda neste sentido, e assumindo, uma vez mais, que a narrativa digital interativa se aproxima da estrutura do labirinto, consideramos que o leitor se transforma, analogamente, através do processo de leitura, no visitante desse labirinto cabendo-lhe, não um papel de “observador passivo” (Murray, 2003, p.130), mas, pelo contrário, o papel do protagonista agenciador que, pelas suas ações, deve ser capaz de encontrar o seu próprio caminho no interior do hipertexto.

Assim, e como visitante, o leitor vai sendo confrontado ao longo do percurso – o mesmo é dizer, ao longo da narrativa - com uma série de obstáculos que exigem a sua resposta, a sua capacidade de agenciamento e que, por seu turno, e à medida que o leitor lhes devolve *feedback*, lhe dão “uma sensação de grande poder, de agir significativamente” (Murray, 2003, p. 131). Ora esta sensação de agenciamento, este preenchimento interativo dos “espaços vazios” é precisamente o que permite ao leitor tornar-se peça fundamental, pois é a partir da sua intervenção que se torna possível o desenvolvimento da história e, conseqüentemente, o caminhar rumo a um sentido final (ainda que pessoal e provisório) que, diante daquela leitura, é atribuído à narrativa.

Esta sensação está, portanto, pela sua natureza, intimamente ligada à questão da coautoria do texto digital uma vez que, ao agir significativamente sobre o texto, o leitor está a “encenar um papel criativo” (Murray, 2003, p. 149) dentro das possibilidades estabelecidas pelo autor no momento de escrita e, mais tarde, de programação da obra.

Ora, neste sentido, e não contradizendo o que acima se disse sobre a questão da autoria, reforçamos que, de facto, ao navegar no texto digital e ao realizar um conjunto de escolhas o leitor está, acima de tudo, a colaborar para a feitura do texto, a atuar como “(...) protagonista, explorador ou construtor [que] faz uso desse repertório de passos e de ritmos possíveis para improvisar uma dança particular dentre as muitas danças possíveis previstas pelo autor” (Murray, 2003, p. 149).

Ora, diante do disposto, consideramos, portanto, poder observar que, uma vez mais, em função da materialidade do texto digital, e neste caso, mais especificamente, das suas potencialidades interativas, o papel do leitor se vê reconfigurado na era digital, assumindo, neste contexto, do ponto de vista do agenciamento sobre o texto, uma ainda maior sensação de poder do leitor sobre o objeto textual.

Desta perspetiva, sublinhamos, então que as possibilidades interativas dos novos suportes oferecem ao leitor, a partir da sua própria materialidade, a possibilidade de expandir a sua capacidade de intervenção na narrativa e, com isso, a sua capacidade de agir significativamente sobre o texto. Disto resulta que, no meio digital, e no nosso

entender, o leitor parece ver-se revestido de um maior poder para agenciar a narrativa, ou seja, parece acreditar que a construção desta depende, em grande parte das suas escolhas, das suas decisões, do seu, hipotético, controlo.

d) A questão da imersão

Uma vez que, como temos vindo a sublinhar, diferentes suportes apresentam diferentes propriedades que proporcionam, por sua vez, diferentes experiências de leitura, centramos-nos agora na questão da imersão.

Tendo em conta que, como aponta Murray (2003, p. 111), a leitura está longe de ser uma atividade passiva uma vez que:

construímos narrativas alternativas enquanto lemos, escalamos atores ou pessoas que conhecemos nos papéis das personagens, representamos as vozes dos personagens em nossas mentes, ajustamos a ênfase da história para que se encaixe aos nossos interesses (...)

o que é preciso notar, na reconfiguração para o digital, é que, de facto, o nosso “desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional” (Murray, 2003, p.101) parece estar agora intensificado por um meio que é, por natureza, um meio participativo e imersivo que promete satisfazer o leitor nessa necessidade de mergulhar profundamente na história.

Assim, e reafirmando o acima dito, sublinhamos a ideia de que a literatura impressa proporciona ao leitor, de facto, essa rendição da mente ao mundo ficcional descrito, cabendo-lhe a este, normalmente, o papel de completar mentalmente o que não é dito pelo texto.

Como esclarece Murray, na literatura em papel:

Pegamos cenas fragmentadas e completamos mentalmente as ações que estão faltando; se alguém é visto com uma sacola de supermercado e, em seguida, trabalhando num fogão, compreendemos que a refeição é trabalhosa. Se uma pessoa usa um moletom da Ivy League, podemos supor que seja alguém inteligente e determinado ou, talvez, um aluno mimado de um colégio preparatório (Murray, 2003, p. 112).

Todavia, no caso do texto digital, mais do que requerer um envolvimento interpretativo, este parece sugerir um grau de imersão ainda mais profundo uma vez que, no meio digital, a imersão se dá, além da imaginação, pela própria integração do leitor na narrativa. Como podemos notar, o leitor deixa de ser apenas um visitante – que à partida, tal como nos filmes de terror, não pode “fazer nada além de sentar e gritar” (Murray, 2003, p. 109) - para passar a ser convidado a entrar “(...) na boca do dinossauro” (Murray, 2003, p. 108), a mergulhar dentro da história e a ter, através da sua ação, a capacidade de a viver ainda mais de perto.

Esta imersão, que é caracterizada por Murray como “um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água” é marcada “pela mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha (...) que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial” (Murray, 2003, p. 102).

Assim, no campo da literatura digital interativa, o que o meio parece proporcionar-nos é precisamente a sensação de, através da leitura mediada por um dispositivo eletrónico, termos a possibilidade de quebrar a tal quarta parede²⁸ – a que separa o ator da audiência – para podermos, através da interação, entrar no mundo virtual e ficcional da história que é narrada.

Assim, ao interagir com o dispositivo que media a leitura, abre-se ao recetor a porta do mundo digital para que este possa, através dele, imergir naquela experiência literária.

Repare-se que, tal como se se movimentasse no mundo real, também no ambiente digital do livro interativo o leitor, uma vez imerso na experiência, percorre paisagens, ecrãs e espaços virtuais através da navegação e do avanço na narrativa.

Aqui, no interior da história, no cerne do livro interativo, a imersão implica, como explica Murray, “(...) aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis” (Murray, 2003, p. 102). O mesmo é dizer, em poucas palavras, que “mergulhar” na leitura de um livro interativo implica que o leitor compreenda que dele são esperados um conjunto de ações que mostram que, uma vez imerso no universo ficcional da história, este deve agora, através da sua atividade participativa, contribuir ativamente nele por forma a tornar-se um dos seus protagonistas no palco de ação.

É que, como explica Murray, é precisamente esta capacidade de nos sentirmos parte da história e de podermos contribuir ativamente para o seu desenrolar, um dos grandes atrativos dos mundos digitais. Repare-se que, enquanto na literatura impressa o leitor apenas se entrega a uma “prazerosa rendição da mente a um mundo imaginário” (Murray, 2003, p. 111), na literatura digital interativa a sensação de nos sentirmos no palco e não na plateia parece contribuir para alterar profundamente o modo como experienciamos a história, intensificando o espaço de leitura.

²⁸ A origem do termo “quarta parede”, embora incerta, acredita-se que tenha nascido no Século XVII, tendo a expressão sido criada pelo filósofo francês Denis Diderot, que teria dito: “Então, caso façais uma composição, ou caso representeis, pensai no espectador apenas como se este não existisse. Imaginai, na borda do teatro, uma enorme parede que vos separe da plateia; representai como se a cortina não se levantasse”. Neste sentido, a quarta parede seria uma parede que não existiria fisicamente, mas que, hipoteticamente, estaria ali, a separar ator e plateia.

Deste modo, acreditamos estar em condições de poder observar que, de facto, não fossem as potencialidades dos novos suportes digitais e não poderíamos sequer falar de imersão virtual uma vez que esta só pode existir, como elucida Murray, num meio participativo onde “a própria tela é a (...) quarta parede, e o controlador (mouse, joystick (...) mão do usuário) é o objeto liminar que permite entrar e sair da experiência” (Murray, 2003, pp. 109-110).

Consideramos, assim, e à luz da reflexão em torno da questão da imersão narrativa, que também esta se encontra condicionada pelo próprio suporte. Deste modo, apresentando o suporte digital novas valências, novas propriedades e novas possibilidades interativas parece-nos ser legítimo afirmar que este configura, necessariamente, um modo de imersão mais profundo e, conseqüentemente, mais participativo, permitindo ao leitor, através do toque e da interação, realizar, pela leitura, uma visita ao mundo ficcional no qual se desenrola a história.

Assim sendo, sublinhe-se, portanto, que, uma vez mais, o leitor imersivo só pode ser pensado em função de uma nova materialidade da literatura²⁹ que, através das propriedades dos novos dispositivos, nos autoriza a pensar uma reconfiguração à figura do leitor de textos impressos. Neste processo sublinhamos, portanto, que a materialidade do digital nos possibilita pensar uma reconfiguração da figura do leitor em termos de imersão no texto, reconhecendo, assim, que o novo meio parece intensificar, pelas suas propriedades, a possibilidade de um “mergulho” na história não apenas em termos estritamente imaginativos mas, inclusivamente, do ponto de vista corporal e interativo.

²⁹ Ao referirmos ao conceito de materialidade pretendemos remeter teoricamente para o conceito de “materialidade da literatura”, um conceito que tem vindo a ser aprofundado por autores como Manuel Portela, Osvaldo Silvestre e António Sousa Ribeiro. Assim, e à luz destes autores, pretendemos, portanto, avaliar, a partir da exploração da “potencialidade material dos novos média” (Portela, 2013) o impacto das novas condições mediais no terreno da literatura. Partindo do princípio de que, como refere António Sousa Ribeiro (2010), “a literatura (...) se concretiza em textos [e] (...) esses textos precisam de suportes que ajudem à sua difusão”, então, torna-se importante avaliar de que modo esses novos suportes nos oferecem, a partir das suas próprias propriedades e potencialidades, novos modos de olhar a literatura. Desta perspectiva, pensar o conceito de materialidade da literatura implica pensar que os textos podem hoje ser transformados, passando de uns meios para outros, e colocando-nos algumas importantes questões: “Quais as especificidades e as diferenças de cada uma destas modalidades de comunicação? (...) De que forma afectam estas materialidades da comunicação a própria noção de literatura? A máquina de escrever mudou a literatura? Pode um poema existir apenas oralmente, sem que chegue a ser escrito? Uma coisa em néon na parede pode ser um poema? Pode um texto em hiperligação sem fim ser um romance?” (Sousa Ribeiro, 2010).

e) A questão da transformação

Concluindo que o digital proporciona uma reconfiguração à figura do leitor em termos de participação, imersão e agenciamento, prosseguimos agora com a reflexão, centrando-nos naquele que Murray (2003) denomina (a par da imersão e da participação) como o terceiro prazer característico do ambiente digital: o da transformação.

Neste contexto, começaremos por lançar algumas questões: será a materialidade do digital responsável por um maior envolvimento do leitor, e, conseqüentemente, por uma maior capacidade de impacto deste tipo de narrativas sobre o próprio leitor? Possibilitará a materialidade dos novos suportes, a partir das suas propriedades, uma maior capacidade de transformação dos enunciados textuais? Serão os textos digitais interativos dotados de maior capacidade de transformação do que os textos analógicos? Por forma a responder a estas perguntas sugerimos que se a imersão e a participação parecem ser fortemente intensificadas pelo meio digital, o poder de transformação aparenta estar igualmente potenciado pela intensa participação do leitor e pela sua capacidade de agenciamento da narrativa.

É que, como esclarece Murray (2003, p. 153), para além da capacidade de transformação pessoal que as histórias impressas já detinham, a esta deve agora ser acrescentada a possibilidade, por parte do leitor, de, para além de testemunhar a história, participar nela e poder, através da sua ação, transformá-la e transformar-se a si próprio. Se, como afirma a autora, “os computadores oferecem incontáveis maneiras para mudanças de formas” (Murray, 2003, p. 153) dando-nos a possibilidade, através dos seus programas, de transformar tudo aquilo que vemos, é preciso ter em conta que a utilização do digital abre ao leitor, através do uso de novas ferramentas, possibilidades inéditas. Como sublinha Murray:

Usando programas ‘metamórficos’ (...) podemos transformar faces com tamanha continuidade que um adolescente sorridente refunde-se numa velha rabujenta (...)” ou, “vestindo um capacete de realidade virtual, nós, interatores, com os pés no chão, vemo-nos transmutados em corvos voando nas alturas (Murray, 2003, p. 153).

Observamos, deste modo, que o digital, através das suas ferramentas, parece permitir-nos, virtualmente, possibilidades de transformação que no meio analógico impresso seriam impensáveis.

Todavia, partindo da ideia de transformação proposta por Murray, gostaríamos de explorar a questão sob um outro ponto de vista. Tendo em conta que, como afirma a autora, todos os objetos do digital se tornam, pelas suas propriedades intrínsecas, mais plásticos e mais suscetíveis a mudanças, é importante notar que, sendo as histórias digitais constituídas por diversas linguagens e diversos fragmentos que podem ser trabalhados isoladamente e transformados constantemente, então, no nosso entender, a transformação pode e deve ser observada também do ponto de vista do texto que é oferecido ao leitor.

Se muitos dos livros digitais interativos dispõem hoje, a partir do seu lançamento, de uma série de “atualizações”, ou seja, de um conjunto de novas edições ao texto, a questão que se coloca é a de refletir sobre a própria transformação daquilo que é dado a ler ao leitor. Neste sentido, vale a pena sublinhar que o texto, elemento digital e, por isso, facilmente editável e transformável na sua essência, pode, então, ser oferecido ao leitor, em diferentes momentos, de modo diferente, transformando-se a cada passo.

Repare-se que, se um livro digital interativo tiver quatro versões, é bem provável que a quarta versão apresente, relativamente à primeira, significativos acrescentos ao nível do conteúdo, podendo contar esta última versão com novos excertos textuais, novas imagens, entre outros recursos, (inexistentes na primeira) e que possam ter sido adicionados pelo autor por via da atualização.

Neste sentido, consideramos, portanto, que o texto digital, pela sua materialidade, bem como pela facilidade com que pode ser editado, se trata de um texto dotado de uma grande capacidade de transformação.

Assim sendo, sublinhamos a ideia de que ao ler um texto digital na sua primeira versão o leitor acede a uma espécie de “caleidoscópio multidimensional” (Murray, 2003, p. 155), um objeto que reúne em si um conjunto de textos potenciais que podem, de acordo com futuras atualizações, ser expandidos além dos seus limites iniciais.

Nesta perspetiva, o texto digital assemelha-se a uma espécie de *origami* em desdobramento uma vez que o leitor tem acesso, em diversos momentos, a diferentes faces (ou a diferentes edições) do mesmo texto, podendo deparar-se, no processo de leitura, com um texto, temporalmente, em constante expansão.

Por esse motivo, sublinhamos, portanto, o duplo carácter de transformação permitido pelo ambiente digital que, devido à sua infinita capacidade de modelação, reforçaria, do ponto de vista da receção, o poder transformador e transformativo das histórias narradas no e pelo meio.

Ora, desta perspectiva, consideramos, portanto, que em função da materialidade do digital, e mais concretamente da sua essência manipulável e editável, acreditamos ser possível observar, na literatura digital, um maior poder de transformação (seja em termos físicos – relacionados com o próprio processo de feitura do texto - seja em termos de transformação pessoal do leitor – que, através de uma maior capacidade de participação na narrativa, se aproximará de modo mais efetivo da história, aumentando, naturalmente, o impacto que esta lhe provoca).

Veja-se, assim, e diante do disposto, que, no nosso entender, o texto digital possui, à luz da sua materialidade, uma maior capacidade de transformação que tanto pode efetivar-se em termos materiais como em termos pessoais.

PROPOSTA PARA UMA TIPOLOGIA DE LEITORES

Uma vez enumeradas algumas das particularidades estéticas do meio digital que influem diretamente numa reconfiguração do papel do leitor é agora momento de nos determos na proposta para traçar um perfil para o leitor digital.

Sublinhando a ideia de que suportes diferentes exigem um leitor diferente e, conseqüentemente, diferentes experiências de leitura, começaremos por centrar-nos na teorização de Lucia Santaella que, em 2004, em *Navegar no Ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*, se propõe a pensar uma tipologia de leitores que é, ela própria, o reflexo da evolução desta figura de uma cultura fortemente ligada ao suporte livro ao desenvolvimento da tecnologia digital.

A escolha pelos estudos de Santaella é justificada pelo facto de a autora brasileira ser, de entre os teóricos que se têm debruçado sobre as questões da leitura, aquela que acompanha mais de perto a integração do digital no processo. Contando com obras como *Matrizes da Linguagem e do Pensamento* (2001), *Culturas e Artes do Pós-Humano* (2003) e *Linguagens líquidas na era da mobilidade* (2007), Santaella tem vindo a empreender uma profunda reflexão em torno da cultura digital oferecendo importante contributo para a reflexão em torno deste assunto.

Assim, se ao longo do seu trabalho a autora brasileira nos convida a pensar, numa perspetiva de evolução cronológica, a existência de três tipos de leitor: o leitor contemplativo/meditativo, o leitor fragmentado/movente e o leitor imersivo/virtual, o que proporemos, em seguida, é que a partir destes três tipos de leitor e das suas respetivas características possamos pensar aquele que definiremos como *leitor 2.0* – o leitor das novas formas digitais.

Porém, por agora, centremo-nos em compreender quais as características apontadas a cada um destes tipos de leitor e de que modo esta tipologia nos permite acompanhar, cronologicamente, a evolução dos suportes de leitura.

a) Leitor Contemplativo/Meditativo

Assim, no que diz respeito ao primeiro tipo de leitor – o leitor contemplativo ou meditativo – este pode ser situado, predominantemente, no período entre o século XVI e o século XIX, resultando de uma evolução que começa a configurar-se a partir da descoberta da tipografia e do papel e que se desdobra na afirmação da leitura silenciosa em detrimento da leitura em voz alta.

Como clarifica Santaella “a impressão em papel por meio de tipos móveis trouxe consigo uma maneira específica de ler o texto” (Santaella, 2004, p. 22) que nos permite hoje reconhecer a exaltação de uma “leitura individual, solitária, de foro privado, silenciosa”, uma “leitura de manuseio, de intimidade (...) que tem na biblioteca o seu lugar de recolhimento” (Santaella, 2004, p. 23).

Neste sentido, e tomando em conta as especificidades do objeto livro e os modos de ler que são assumidos nesta época, Santaella convida-nos a pensar o leitor contemplativo como um leitor de “objetos e signos duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis: livros, pinturas, gravuras, mapas, partituras” (2004, p. 24). Trata-se, portanto, do leitor do “(...) livro na estante, da imagem exposta, à altura das mãos e do olhar” (2004, p. 24), um leitor que dispõe de tempo para contemplar e meditar uma vez que, como esclarece a autora, “não é acossado pelas urgências do tempo” (2004, p. 24).

É, em suma, o leitor que pode voltar ao livro quantas vezes quiser, que pode procurar nele “retornos, re-significações” (2004, p. 24), que pode demorar-se na sua leitura e dedicar-lhe a lentidão de uma contemplação e meditação demoradas.

b) Leitor Fragmentado/Movente

A partir do século XIX, porém, assistimos ao surgimento de um novo tipo de leitor. Fruto da revolução industrial, do advento dos novos meios de comunicação e da parafernália da cidade, é-nos apresentado o leitor fragmentado ou movente.

Submetido, enquanto espectador moderno, ao “frêmito urbano (...) à superexposição perceptiva da velocidade com que imagens, cenas, personagens atravessam a retina (...)” (Santaella, 2004, pp. 28-29) este leitor é, também ele, um leitor do transitório, do excessivo, da instabilidade, da velocidade, da efemeridade.

Um leitor que, de acordo com a autora, está treinado “nas distrações fugazes e sensações evanescentes”, um leitor que aprendeu a ler “linguagens efêmeras, híbridas, misturadas”. Trata-se, de certo modo, de um leitor de fragmentos, “(...) de tiras de jornal e fatias de realidade” (2004, p. 29). Diferentemente do leitor contemplativo que,

como acima indicámos, se tratava de um leitor sem urgência, sem caos, sem instabilidade, o leitor fragmentado é, por seu turno, um:

leitor movente; leitor de formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos; leitor de direcções, traços, cores; leitor de luzes que se acendem e se apagam; leitor cujo organismo mudou de marcha, sincronizando-se à aceleração do mundo (Santaella, 2004, p. 29).

Ora este leitor é, portanto, o reflexo da diversidade de meios, de linguagens e de sensações que o atravessam diariamente, o reflexo de uma figura que esbarra “a todo o instante (...) em signos que vêm ao seu encontro (...)” (Santaella, 2004, p. 31).

Diante disto, assume-se, ainda, como um leitor que aprende “a transitar entre linguagens, passando dos objectos aos signos, da imagem ao verbo, do som para a imagem com familiaridade imperceptível” (Santaella, 2004, p. 31). Trata-se, portanto, de um leitor tecnicamente treinado para o hibridismo, para a mistura, para a troca.

É o leitor das imagens, dos ruídos, dos sons, dos movimentos, dos ritmos, o leitor que abre caminho, através da sua sensibilidade percetiva e da sua multiplicidade, a podermos pensar uma terceira fase – a do leitor da era digital: o leitor imersivo.

c) Leitor Imersivo

Por fim, e identificado como aquele que encontra na multimídia o seu suporte primordial e na hipermídia a sua linguagem, o leitor imersivo, caracterizado como o leitor do ciberespaço, surge, no século XXI, como resultado de uma época de “grandes transformações sensoriais, perceptivas [e] cognitivas” (Santaella, 2004, p. 34) no processo de leitura.

Definido por Santaella como um leitor essencialmente diferente dos anteriores, o leitor imersivo parece ser, do nosso ponto de vista, aquele que mais se aproxima da figura do leitor atual nos meios digitais.

Como explica Santaella:

(...) não se trata mais de um leitor que tropeça, esbarra em signos físicos, materiais, como é o caso desse segundo tipo de leitor [o leitor movente], mas de um leitor que navega numa tela, programando leituras, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis (...) um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeo, etc. (Santaella, 2004, p. 33).

Referimo-nos, portanto, a um leitor que nasce já numa era em que todos os signos podem ser recebidos, tratados e difundidos a partir do computador, fator que parece ter aqui relevância para o modo como este tipo de leitor vai receber o texto e realizar o processo de leitura.

Na verdade, a hipótese que colocamos é a de que a mudança dos suportes de leitura acarreta importantes transformações nos modos de ler e, por esse motivo, torna-se cada vez mais importante e necessário compreender quais as características do leitor atual para, à luz delas, sermos capazes de pensar a própria evolução do processo de leitura.

Assim, e tendo em conta que, como sublinha Santaella, a reflexão em torno do leitor imersivo “ainda permanece quase virgem, reclamando por estudos específicos” (Santaella, 2004, p. 34) que permitam compreender adequadamente o fenómeno, o que procuraremos fazer nos parágrafos seguintes será, tendo como ponto de partida a teorização da autora brasileira, traçar um perfil para o leitor da atualidade - um leitor que lê hoje em suporte digital e que, por esse motivo, vê a sua prática de leitura reconfigurada nos mais diversos domínios.

Tendo em conta que a tipologia proposta por Santaella remonta já ao ano de 2002, tendo passado sobre ela catorze anos nos quais tiveram lugar inúmeras evoluções,

sublinhamos a necessidade de propor, a partir dos conceitos de leitor contemplativo, leitor fragmentado e leitor imersivo, uma nova tipologia de leitor – a que chamaremos *leitor 2.0*.

Este leitor 2.0, que seria uma espécie de “estádio avançado” do leitor imersivo proposto, em 2002, por Santaella, apresentaria, face a este, a particularidade de retomar algumas das características do leitor contemplativo e do leitor movente ou fragmentado. Neste sentido, defendemos que o *leitor 2.0*, contrariamente ao leitor imersivo (que realizaria essencialmente uma leitura de carácter híbrido, multimedial e multinear), retomaria algumas das características contemplativas e fragmentárias dos leitores de eras anteriores.

Assim, sublinhamos, uma vez mais, uma perspetiva de continuidade que temos vindo a defender ao longo de todo o nosso trabalho afirmando que, de facto, o *leitor 2.0*, o leitor atual das formas digitais, seria resultado de um processo evolutivo que uniria, numa mesma figura, o leitor contemplativo e o leitor fragmentado.

Deste modo, lançamos a hipótese de que o leitor de narrativas digitais interativas, que aqui nos interessa particularmente focar, possa estar a fazer um reaproveitamento de algumas das características dos leitores conceptualizados por Santaella adicionando-lhe mais alguns fatores (como é o caso da imersão, do jogo e da performatividade) sobre os quais, no desenrolar deste capítulo, nos viremos a debruçar.

Assim, e em primeira instância, entendemos que caracterizar o *leitor 2.0* implica, primeiramente, assumir a ideia que este tipo de leitor desenvolve, ao longo do processo de leitura de objetos digitais interativos, três tipos de leitura: a leitura contemplativa, a leitura fragmentada e a leitura imersiva.

No que diz respeito ao primeiro tipo de leitura – a leitura contemplativa – consideramos que esta existe no meio digital uma vez que ao deslocar-se pelo “labirinto” do livro digital interativo, ao navegar pela sua estrutura, pelas suas páginas, o leitor é incitado a desenvolver uma atividade de contemplação, a demorar-se na observação de cada página, e, conseqüentemente, dos elementos que a constituem. Como elucida Murray (2003) a própria atividade de contemplar as paisagens virtuais pode, em si mesma, ser uma atividade prazerosa uma vez que, como afirmam muitos amantes de videojogos, o verdadeiro apelativo dos ambientes digitais é precisamente contemplar e “passear pelos espaços que vão surgindo no labirinto” (Murray, 2003, p. 129).

Diante deste dado entendemos, portanto, que uma das primeiras atitudes do *leitor 2.0* diante de um objeto digital interativo será precisamente uma atitude de contemplação –

íntima, silenciosa e individual - herdada de práticas de leitura anteriores associadas ao suporte papel. Desta forma, tal como faria com um livro em papel, ao percorrer cada página do livro digital, o leitor deter-se-á, em primeira instância, na contemplação desta para só depois, numa segunda fase, compreender, através da interação, qual o gesto interativo que lhe é requerido pelo objeto textual, concretizando, pelo toque, a sua participação.

Assim, à semelhança do que afirma Santaella para o leitor do século XVI ao século XIX (leitor contemplativo), também o leitor da era digital parece ter a possibilidade de, no seu processo de leitura, assumir, primeiramente, uma atitude de contemplação, não se deixando, também ele, acossar pelas urgências do tempo, uma vez que, antes de avançar para qualquer gesto interativo, tem a oportunidade de se deter longamente no texto digital para, só em seguida, partir para a sua exploração e para o seu manuseamento.

Em seguida, e no que diz respeito à leitura fragmentada, acreditamos também ser possível reconhecê-la por entre as práticas do *leitor 2.0* uma vez que, devido ao hibridismo do texto digital, tal como o viajante da modernidade que vê na cidade um “desfile de aparências fugidias, um jogo de imagens que hipnotizam e seduzem” (Santaella, 2004, p. 28) também o leitor digital é confrontado com o frémito de linguagens efémeras, híbridas e misturadas que constituem o livro digital interativo.

Também ele, à semelhança do leitor fragmentado, é “um leitor de fragmentos (...) de fatias de realidade” (Santaella, 2004, p. 29). Neste caso, diríamos mesmo que é um leitor de fragmentos de linguagens (imagem, som, texto) que se unem com o objetivo de formar a unidade do livro digital interativo.

Neste sentido, e sendo o livro digital interativo composto por fragmentos provenientes das mais diversas linguagens (do texto, à imagem, passando pelo vídeo e pelo código binário), podemos considerar que o *leitor 2.0* é igualmente um decifrador de signos, um habilidoso recetor capaz de transitar, em apenas uma página, entre vídeo, texto, interação e som. Tal como o leitor fragmentado, o *leitor 2.0* é um “(...) leitor de formas, volumes, massas, interações (...) direções, traços, cores (...)” (Santaella, 2002, p.30).

Por fim, e encaixando o *leitor 2.0* no último estágio de evolução do leitor – o leitor imersivo - é possível encontrar entre este e aquele evidentes pontos de contacto.

Se, como elucida Santaella, o leitor imersivo é um leitor em pleno “estado de prontidão” (2004, p. 33) também o *leitor 2.0* o é na medida em que a participação que a narrativa dele exige o coloca praticamente na obrigação de reagir àquilo que vê e lê no ecrã por forma a avançar na história. Na verdade, se não navegar por entre os percursos do

hipertexto, clicando e fazendo escolhas, o leitor das formais digitais ficará completamente limitado na sua fruição da obra literária digital.

Deste modo, e considerando que o *leitor 2.0* seria uma mescla dos três tipos de leitor apontados por Santaella, propomos, em seguida, pensar uma abordagem ao perfil deste, avaliando que reconfigurações sofre, nas suas funções, o leitor convencional.

Para começar a desenhar o perfil do *leitor 2.0* partiremos então de três grandes eixos: a identificação deste tipo de leitor como leitor imersivo, leitor *performer* e leitor jogador.

UM PERFIL PARA O NOVO LEITOR

Todavia, antes de iniciarmos a classificação do *leitor 2.0* enquanto leitor imersivo, leitor *performer* e leitor jogador concentrar-nos-emos em tentar traçar algumas das suas características.

Recordando, como elucidam Alquéres e Policarpo (2016, p.1) que “o hipertexto (...) tornou muito mais complexo o ato de ler (...)”, e reforçando a ideia de que o novo suporte digital cria novos leitores e novas formas de leitura, acreditamos ser importante compreender, num primeiro momento, que o leitor que aqui visamos apresentar é um leitor que avança ao ritmo ditado pela tecnologia e pela evolução dos suportes de leitura.

Por esse motivo, e porque como esclarece Hayles (2002, p.37), é profundamente errado julgar o novo cenário digital à luz das antigas convenções da literatura impressa, será necessário, como nota a autora, compreender que embora se reconheça, de facto, um traço de continuidade em algumas das características manifestadas pela literatura digital, deve reconhecer-se que esta opera de modo fundamentalmente diferente e que, por esse motivo, requer novas ferramentas críticas para avaliar as práticas de escrita e de leitura.

Nesta perspetiva, devemos, então, lançar algumas perguntas: em que difere o *leitor 2.0* do leitor convencional de textos analógicos? Que particularidades e comportamentos caracterizam esta figura para que possamos defender uma necessidade de melhor conceptualizar a sua posição? De que modo a materialidade do digital influi na própria atividade recetiva do texto, reforçando a necessidade de desenvolver no leitor novas características e novas literacias?

Será com o intuito de explorar e desenvolver algumas destas questões que nos lançaremos, em seguida, para a tarefa de caracterização do *leitor 2.0*.

a) *Novos modos e novos ambientes de leitura*

Assim, consideraremos, numa primeira abordagem, e de acordo com Rovero (2001, p. 688) que o leitor da era digital se trata de um leitor essencialmente resistente ao tipo de leitura praticada em suportes impressos. É que, diferentemente do leitor contemplativo e meditativo, descrito por Santaella, o leitor das formas digitais encontra-se mais próximo de uma leitura híbrida, dinâmica e multimídia, desenvolvida em meios como o cinema, a fotografia ou a televisão.

Como sublinha a autora, o leitor da era digital parece ter sido, pelo contexto sociocultural que o rodeia (nomeadamente pela vivência de pós-modernidade e de pós-contemporaneidade) preparado para um tipo de leitura diferente daquele que era promovido pelos meios analógicos impressos:

(...) Los modos de leer literatura contradicen abiertamente el tipo de lectura que nuestro entorno audiovisual e informático estimula. Los nacidos después de 1960 hemos vivido en un contexto, que los jóvenes y los niños de hoy enfrentan con todavía mayor intensidad, en el que nuestra manera de enfrentarnos al mundo y de ‘leer’ ese mundo tiene que ver con la mirada errática, trashumante, acostumbrada a la intensidad y modificaciones constantes de la imagen televisiva, cinematográfica, fotográfica y publicitaria, mirada potenciada de manera abrumadora por la lectura en el ciberespacio, que privilegia la velocidad, la mirada rápida y los saltos de una página ‘web’ a otra (Rovero, 2001, p. 690)

Diante do disposto, consideramos ser possível sugerir que o *leitor 2.0* lê, essencialmente, de forma diferente e fá-lo desse modo, sobretudo, porque os suportes com os quais tem contacto lhe propiciam, pela sua natureza, um tipo de leitura que, contrariamente à leitura característica dos suportes impressos – estável, contemplativa, demorada – é, em alternativa, mais intensa, rápida e dinâmica. Note-se, aliás, neste sentido, que esta rapidez e este dinamismo são, elas próprias, características herdadas do meio digital.

Observamos, assim, que o leitor das formas digitais se assume como um “leitor hipertextual” (Rovero, 2001, p. 705) habituado a confrontar-se, no processo de leitura, com uma infinidade de imagens, textos, sons e estímulos de toda a ordem. Trata-se, portanto, de um leitor “treinado” pelos novos meios de comunicação – como o cinema, a internet, a fotografia e a televisão – para viver uma experiência de leitura onde não existem centros, onde este deve experimentar, através da malha do hipertexto, as possibilidades narrativas que lhe são oferecidas. Para Souza (2004, p. 2) ler um livro digital é, neste sentido, “viver uma experiência espacial que, desprovida de centros (...)

o que faz é experimentar constantemente possibilidades narrativas alternativas em uma vasta dimensão espacial e em um eterno presente”.

Assim, e de acordo com esta descrição, ao ler um livro digital o *leitor 2.0* deslocar-se-ia, no interior do hipertexto, por múltiplos espaços, lendo múltiplas linguagens e desfrutando, no processo de leitura, de múltiplos ambientes virtuais. Desta perspectiva, sugerimos a ideia de que o *leitor 2.0* parece ser moldado a partir do contexto sociológico e ideológico da modernidade e da pós-modernidade, sendo que as suas práticas de leitura aparentam ser, elas próprias, influenciadas pelas suas vivências diárias de movimento, de deslocação e de multiplicidade. Ora, neste sentido, tanto os novos meios de comunicação como os novos suportes e as novas linguagens parecem ter contribuído para moldar um leitor cuja existência está umbilicalmente associada às características da época na qual vive.

Como aponta Goicoechea de Jorge (2011, pp. 3-4), referindo-se ao contexto tecnológico da pós-modernidade: “tener una conversación telefónica interrumpida por una nueva llamada en el móvil mientras de reojo vemos las noticias o revisamos nuestra cuenta de e-mail son experiencias cotidianas”. Ora, esta experiência quotidiana, que é reflexo, de facto, do ambiente de multiplicidade e integração tecnológica no qual atualmente vivemos tem, como acima notámos, implicações óbvias para o modo como desfrutamos hoje, no ato da leitura, das novas obras literárias em ambiente digital.

Como clarifica a autora (Goicoechea de Jorge, 2011, pp. 3-4) “hemos cambiado nuestra lectura concentrada y monográfica sobre el papel por el picoteo inquieto y fragmentado a base de golpes de ratón y escaneados rápidos de textos multimédia”. Ou seja, adotamos hoje, para a leitura, o mesmo olhar rápido, fragmentário, dinâmico e frenético com que lemos imagens televisivas, publicitárias, bem como grande parte da realidade que nos rodeia.

Não há como negar, portanto, como afirma Goicoechea de Jorge (2011, p. 7) , que “la sobrecarga informativa a la que estamos sometidos a diario nos ha ido transformando y esto afecta también al tipo de lectores en que nos hemos convertido”.

Para ilustrar esta ligação entre a nossa vivência quotidiana e o cultivo de novas formas de leitura, imaginemos, a título de exemplo, num percurso de casa para o trabalho, quantas informações podemos ler num par de minutos. A quanta informação somos sujeitos num espaço de quilómetros ou metros? Se contabilizarmos, chegaremos, de facto, à conclusão que são inúmeros os focos de dispersão e de atenção. Neste sentido, observamos, que somos, na verdade, diariamente “treinados” para a multiplicidade, para

a agilidade, para a rapidez de leitura e, inclusivamente, para a descodificação multiplataforma.

Ora, assim sendo, consideramos pertinente observar que, ao longo do tempo, e com o surgimento de novos meios de comunicação, o leitor convencional (o leitor dos suportes impressos) parece ter vindo a “clonar” o comportamento do leitor dos novos meios – televisão, cinema e internet - cujo tempo de dedicação à contemplação parece ser menor e cuja velocidade, dinamismo e necessidade de interação tende a aumentar. Envolto em “linguagens efémeras, híbridas, misturadas” (Santaella, 2004, p. 29) o *leitor 2.0* vive um universo “camaleónico, elástico, ubíquo” (Leão, 2004, p. 9) – que é o do ciberespaço – e que, por sua vez, privilegia um olhar curto, fragmentado e disperso.

Podemos assim considerar que o leitor convencional é, pelo suporte, “evangelizado” a praticar um novo tipo de leitura no qual ler, implica, necessariamente, navegar fragmentariamente no interior do hipertexto: escolher informação, eleger percursos, marcar caminhos.

Isso mesmo nos mostra Aarseth (1997, p. 3) para quem o texto digital se assemelha a um labirinto “in which the reader can explore (...) get lost, discover secret paths, play around, follow the rules, and so on”.

Assim, a noção do texto como labirinto no qual o leitor deve aprender uma nova forma de “ler”, vai, no nosso entender, precisamente ao encontro da ideia de que, de facto, os novos meios de comunicação estariam a preparar o leitor para um universo de sobrecarga de informação onde este teria, necessariamente, de desenvolver novas destrezas.

É que, na verdade, como sublinha Goicoechea de Jorge (2011, p. 7), os leitores da era digital parecem apenas adaptar o comportamento adotado com os novos media a uma nova realidade de leitura no ciberespaço:

(...) Estos nuevos lectores han desarrollado nuevas destrezas que les permiten adaptarse a la sobrecarga y encontrarse cómodos ante semejante bombardeo de bits: las noticias, los diccionarios y las compras en línea, el e-mail, las redes sociales, los blogs y los microblogs, las descargas de vídeo, de música, juegos y un largo etc. se combinan de manera fluida en nuestras breves incursiones en el ciberespacio (Goicoechea de Jorge, 2011, p.7).

Assim, e uma vez apontadas as principais pistas para compreender a origem de um modo de leitura cada vez mais fragmentário e disperso, sublinhamos, uma vez mais, a ideia de que o próprio contexto da modernidade e da pós-modernidade, pelas características intrínsecas da era, promovendo o contacto com novos suportes e com novos meios, privilegia a mudança do padrão, bem como a mudança dos modos e dos ambientes de leitura.

Neste sentido, e focando-nos na realidade digital descrita por Goicoechea de Jorge, acreditamos que um dos fatores que merece maior destaque é, de facto, a mutação do ambiente de leitura.

Repare-se, nesta perspetiva, que, se a leitura concentrada e monográfica (em papel), descrita pela autora, ocorria muitas vezes num espaço determinado – o da biblioteca ou do conforto do lar – hoje, devido às potencialidades técnicas dos novos suportes digitais que albergam o texto – a leitura pode hoje realizar-se praticamente em qualquer ambiente.

O leitor torna-se, então, como descreve Bellei (2012, p. 87), “o leitor de uma biblioteca sem paredes” que pode, portanto, desenvolver a sua leitura, de forma deslocalizada, no ambiente que mais lhe convier para o efeito.

Assim, e dada esta mudança, realçamos a perda de uma dimensão contemplativa e recatada da leitura encontrando, em seu lugar, uma leitura que pode ser realizada em qualquer espaço (desde a sala de espera, ao autocarro, ao metro) e que está sujeita, portanto, a múltiplos desvios de atenção.

Nesta perspetiva imaginemos, a título de exemplo, que uma tarefa tão simples como ler um texto digital num *tablet* pode implicar, pelas propriedades e possibilidades do dispositivo que alberga o texto, que a nossa tarefa de leitura seja interrompida inúmeras vezes. Basta que pensemos que tendo o *tablet* possibilidade de receber e-mails, mensagens instantâneas, entre outras coisas, a leitura do nosso texto pode ser interrompida ou “colocada em pausa” para que o utilizador efetue qualquer uma dessas tarefas.

Neste sentido, e reconhecendo, de facto, uma reconfiguração no que diz respeito aos ambientes de leitura, urge que nos questionemos: será este o mesmo leitor que há anos atrás, na atividade recatada, silenciosa e focada da leitura, recebia o texto no conforto de um suporte físico cujo único centro de concentração era, efetivamente, a palavra escrita? Diante do surgimento de novos suportes de leitura a resposta parece relativamente óbvia. De facto, falamos, efetivamente, de um leitor que, como apontara Chartier

(1999), muda os seus gestos segundo os tempos, os lugares, os objetos lidos e as razões de ler. Neste caso, falamos de um leitor que troca a comodidade da leitura linear, silenciosa e estável pela aventura de uma nova experiência circular, rizomática e dinâmica onde é ele, precisamente, a figura principal.

É que, como clarifica Souza (Souza, 2004, p. 6), “o hipertexto, graças à sua dimensão reticular, não-linear, favorece uma atitude exploratória, construtiva ou mesmo lúdica, face ao conteúdo a ser assimilado”. Assim, o leitor das formas estáveis, previamente construídas pelo autor e que deviam, posteriormente, ser decifradas pelo recetor do texto transforma-se, hoje, no leitor que, diante de um hipertexto, “navega, (...) num mar de sentidos dispersos, cujos limites podem ser definidos ou mapeados” (Souza, 2004, p. 6) por si próprio.

Ora, levando a cabo esta reflexão, e focando-nos muito particularmente na mutação dos ambientes de leitura e, especificamente, no modo como os novos meios de comunicação parecem ter desenvolvido no leitor uma capacidade para ler uma multiplicidade de linguagens, estamos em condições de sugerir que traçar um perfil para este novo leitor implica, em primeira instância, reconhecer que todo o contexto que o rodeia parece ter contribuído de modo direto para moldar as suas práticas de leitura, ensinando-lhe, a partir do próprio contexto da modernidade e da pós-modernidade, um modo de leitura deslocalizado, disperso e fragmentário que parece ter sido herdado de experiências anteriores com os meios de comunicação.

b) Ler além do texto

Outro dos elementos que deve ser tido em consideração quando falamos do novo leitor e de renovadas práticas de leitura diz respeito à questão da pluralidade. Na verdade, como refere Santaella (2004), tal como já não fazemos uma leitura recatada do texto tão pouco fazemos, atualmente, uma leitura una, centrada unicamente na decifração da linguagem escrita. O facto de o ambiente digital ser hoje composto por um conjunto de elementos (texto, fotografia, som, vídeo, animação, etc.), que podem ser combinados entre si das mais diversas formas, conduzem-nos, portanto, a uma ampliação do texto literário e, conseqüentemente, a práticas de leitura que requerem do leitor o domínio das linguagens envolvidas.

Como elucidam Oliveira e Baldi (2013, p. 106) “a leitura deve ser abordada num sentido amplo (...) não apenas de textos, de linguagem verbal, mas de leitura de hipertextos”. Ora esta leitura de hipertexto implica, claro está, pensar, uma vez mais, numa preparação prévia (que teria sido levada a cabo pelos novos media) que, através da sua expansão, estariam a “treinar” o leitor para uma leitura plural. Concretizando a nossa ideia, sugerimos, portanto, que terão sido os novos meios de comunicação, através das suas características intrínsecas (das suas novas potencialidades, da sua rapidez, do seu dinamismo e do seu hibridismo) a “ensinar” o leitor a ler diversas linguagens, a trabalhar com diversos códigos, em suma, a aprender e a apreender a pluralidade das manifestações digitais.

Na verdade, como nota Sekeff (1998), somos diariamente “instruídos” a trabalhar com uma infindável quantidade de signos, com uma pluralidade de linguagens que nos terá preparado para a avalanche sónica e significativa do digital:

(...) Somos mediados por uma rede de signos, uma pluralidade de linguagens, de gráficos, sinais, sons musicais e não-musicais, silêncios (...) ruído (...) luzes, números, gestos, olhares (...) Criamos, produzimos, comunicamos, informamos, conformamos, expressamos, por meio de uma rede plural de linguagens (Sekeff, 1998, p. 38).

Ora, nesta perspetiva, sublinhamos que, devido à profusão de linguagens na leitura em ambiente digital, o leitor não pode, como afirma Vouilamoz (2000, p. 166) limitar-se

(...) a leer la palabra escrita, sino que además debe aprender a ver otros componentes gráficos para adivinar su interrelación con el texto, a descubrir qué se oculta tras cada elemento activo y a navegar por un producto que no responde a una estructura lineal.

Diante destas reflexões, consideramos, deste modo, não mais ser possível falar de uma obra univocal mas, em sua substituição, ser necessário refletir em torno de uma obra digital que é multimedial por excelência. Assim sendo, esta multimedialidade e esta multiplicidade de que se revestem as obras digitais interativas levanta-nos, do ponto de vista do leitor, a necessidade de desenvolver, no processo de leitura, competências que lhe permitam não apenas “ler” a palavra escrita, mas, igualmente, aprender a ler texto, som, imagem e interatividade. Sublinhamos, nesse sentido, como destaca Vouillamoz, que, para ser competente, o leitor tem de aprender “a leer de un forma que combina la lectura verbal e pictórica” uma vez que o seu processo de leitura inclui agora, não apenas a decodificação e interpretação verbal, mas também a leitura de outras linguagens e a ativação de signos por via da interação.

Por outras palavras, é preciso criar no leitor a consciência de que este não precisa atualmente de saber ler apenas o texto, mas todas as linguagens que o compõem compreendendo, neste movimento de leitura, a própria tarefa de interação que seria, neste caso, a concretização da sua habilidade para lidar com múltiplas linguagens.

Ainda neste sentido, e para reforçar a ideia de que são atualmente exigidas do leitor novas literacias, gostaríamos de fornecer um exemplo da forma como, de facto, a interação com os meios de comunicação age, no nosso entender, naturalmente, como elemento facilitador de novos modos de leitura, apontando-nos, enquanto leitores, antecipadamente, o caminho a seguir.

A este respeito, observemos, então, o modo como, diariamente, somos impelidos a adotar (tal como o leitor do hipertexto), até nas nossas tarefas mais básicas, uma atitude exploratória. Observemos, a título de exemplo, a nossa relação com a televisão por cabo. Se hoje quisermos aceder a um conjunto de gravações anteriores ou a outros recursos disponíveis somos, pela natureza da própria tecnologia, impelidos a navegar por um menu interativo onde, para atingir o nosso objetivo, temos, necessariamente, de saber “ler” o sistema, de conhecer a sua linguagem, de fazer um conjunto de escolhas, devolvendo à máquina um conjunto de respostas que lhe permitam, conseqüentemente, apresentar-nos um determinado resultado.

Ora esta simples ação é, por si própria, o reflexo da leitura multimidiática e exploratória que é hoje exigida pela maior parte das produções literárias em ambiente digital.

Assim, e deste ponto de vista, sublinhamos, portanto, que as obras literárias digitais, ao invés de se afirmarem como meras paisagens contemplativas, promovem atualmente, no leitor, uma necessidade de ser lidas na sua completude. Despertam nele o desejo de

aprender a navegar, ágil e astutamente, pela sua estrutura. Em suma, mostram-lhe que também no campo da literatura este deve manter, por via da sua interação, um padrão de dinamismo e participação que parece aplicar a grande parte das tarefas do seu dia-a-dia (quando navega pela internet, quando acede ao menu da televisão ou até mesmo quando manuseia o seu dispositivo móvel). É que, na verdade, em qualquer um destes meios o leitor tem a necessidade de desenvolver novas destrezas que lhe permitam atingir os seus objetivos.

Ora, no nosso entender, interessa-nos de modo particular explorar o modo como essas novas destrezas, adquiridas através do contacto com os modernos meios de comunicação, vêm preparando o leitor para consolidar, no campo da leitura, novos modos de receção textual.

Deste modo, quando nos referimos à ideia de “ler além do texto”, pretendemos levar a cabo uma reflexão em torno do modo como o leitor digital parece hoje impelido a reconfigurar-se também neste sentido. Ou seja, para além de leitor do texto verbal, o leitor digital, tem, necessariamente, de tornar-se um leitor de múltiplas linguagens, de múltiplos códigos que hoje integram o próprio objeto literário. Ora, neste processo, reconhecemos, portanto, que a obra literária digital que, pela sua materialidade, se apresenta como multimedial por excelência, requer, então, do leitor um conjunto de novas competências que passam pela leitura e decifração de diversas linguagens e culminam, por fim, no entendimento da obra enquanto estrutura interativa com a qual o leitor deve, necessariamente, aprender a contactar.

Ora, assim sendo, e uma vez empreendidas as reflexões iniciais em torno dos novos modos e dos novos ambientes de leitura, é agora momento de nos concentrarmos, em seguida, na caracterização do *leitor 2.0* como leitor imersivo, leitor *performer* e leitor jogador.

O leitor Imersivo

Partindo da definição de imersão proposta por Murray³⁰ (2003) defenderemos aqui a possibilidade de podermos pensar, em primeira instância, o *leitor 2.0*, do ponto de vista da participação, como um leitor imersivo. Nesse sentido, o leitor imersivo seria aquele que mergulhando no universo digital propiciado pelo suporte do livro digital interativo, se veria subitamente envolto nessa realidade ficcional tendo a necessidade, para poder progredir na leitura, de envolver ativamente todo o seu sistema sensorial na construção do texto.

Assim, o suporte que alberga o texto assumir-se-ia aqui como “porta de entrada” que permitiria ao leitor, ao entrar em contacto com o dispositivo, mergulhar nas profundezas da narrativa, e consequentemente, na própria obra literária digital. Deste modo, o toque no ecrã, os gestos e os mecanismos de controlo do leitor permitir-lhe-iam, como explicita Murray (2003, p. 108), “entrar na boca do dinossauro”, ou seja, mergulhar no interior da história e estruturar toda a sua leitura como uma espécie de visita.

Nesta perspetiva, diferentemente do leitor convencional, o leitor imersivo tem, através da sua participação ativa, a sensação de ser parte da história, de poder intervir, através do controlo que lhe é oferecido (da interação que lhe é proposta) no próprio desenvolvimento da narrativa. Como já aqui tivemos oportunidade de referir anteriormente, o leitor imersivo coloca-se no palco e não na plateia (como seria de esperar do leitor convencional).

Assim sendo, no contexto da literatura digital, observamos que existe, de facto, da parte do autor, uma intenção deliberada em promover o maior número de pontos de contacto - de interação - possíveis ao longo da obra. São estes pontos de contacto que fazem com que o leitor tenha de agir dinamicamente com a narrativa, prolongando, deste modo, o seu nível de imersão na mesma.

Desta forma, consideramos que, do ponto de vista da imersão, existem essencialmente três grandes momentos na leitura de um texto digital: um primeiro momento em que o leitor “mergulha” no interior do dispositivo digital que reproduz o texto (o suporte), um segundo momento em que atua no interior da *interface*³¹ e, por último, o momento em que entra no interior da narrativa - local onde deve concretizar o seu percurso por via de um conjunto de escolhas e decisões.

³⁰ Cf. Pág. 125 e 126 para consultar a definição de imersão proposta por Janet Murray (2003).

³¹ A *interface* é comumente definida como o ambiente que media a comunicação entre Homem e máquina.

Para ilustrar aquilo que acima acabamos de referir, servir-nos-emos do exemplo de *Pry*, obra da autoria de Samantha Gorman, que adiante analisaremos ao longo da terceira parte desta tese.

Note-se que, no caso deste livro digital interativo, para iniciar a experiência de leitura, o leitor deve, em primeiro lugar, aceder ao iPad (dispositivo que reproduz a obra e no qual esta se encontra albergada). Num segundo momento, e para que possa ter acesso ao livro, o leitor deve clicar no ícone da aplicação que funcionará, aqui, através do toque, como “porta de entrada” para o interior da experiência de leitura. E por fim, num terceiro momento, já dentro do livro, o leitor deve navegar por um menu (face visível da *interface*) a partir do qual poderá seleccionar um conjunto de opções que, de acordo com a sua escolha, o levarão a navegar por diferentes partes da obra.

Uma vez dentro desta, o leitor facilmente compreenderá que a imersão e a interação são, de facto, elementos chave para a leitura do texto digital. É que se optar por manter uma atitude contemplativa – a do leitor convencional, a do “sentar e gritar” (Murray, 2003, p.109) – o leitor ficará completamente limitado no seu avanço na história.

Então, numa atitude exploratória, é solicitado ao leitor (sem que lhe seja dada qualquer indicação nesse sentido) – uma vez que a ausência de progresso é, por si só, um indicador de que há algo em falta - que estabeleça com o dispositivo qualquer tipo de interação por forma a permitir o progresso da narrativa.

Deste modo, ao tocar com os dedos no ecrã, o leitor apercebe-se imediatamente que o seu gesto participativo é o “motor” que levará adiante a narrativa, o mecanismo que permite que este se assuma, a partir daquele momento, como um construtor de sentidos, um selecionador de percursos.

Sublinhe-se, a justificar a importância da interação, que, no caso de *Pry*, toda a narrativa é construída em torno do movimento dos dedos do leitor que deve, em cada página, através de um deslizar de dedos sobre o ecrã, permitir o acesso ao olhar da personagem. Nesta experiência de imersão o leitor sente-se parte do ambiente da narrativa uma vez que tudo aquilo que vemos através dos olhos da personagem (e que é aqui reproduzido em vídeo) só pode ser mostrado se, de facto, o leitor concretizar a sua participação colaborativa.

Nesta perspetiva, e focando-nos especificamente na questão da imersão, defendemos, como apontam Ryan (2001) e Murray (2003) que, ao entrar em contacto com o dispositivo e ao mergulhar no interior da história, o leitor opera, tal como na literatura

impressa, uma “suspensão intencional da descrença”³², ou seja, suspende a sua capacidade crítica para, por momentos, aceitar vivenciar aquela experiência concentrando a sua atenção apenas no universo narrativo e no seu ambiente e nunca questionando a veracidade daquilo a que tem acesso naquele momento.

Desta forma, e como já anteriormente mencionámos, acreditamos que, em termos de imersão, a grande diferença entre literatura impressa e literatura digital tem que ver com o facto desta última promover no leitor, através das potencialidades interativas disponibilizadas pelos dispositivos que a albergam, uma maior capacidade de participação e intervenção na narrativa.

Note-se, a este respeito, que a literatura digital oferece ao leitor a sensação de viver a história por dentro, dando-lhe possibilidades de interação inéditas que, no suporte analógico, dificilmente poderiam ser concretizadas.

Imagine-se, a título de exemplo, como poderia o leitor ter oportunidade de “abrir” os olhos da personagem de *Pry* num livro impresso? Como poderia ele ver o resultado das suas escolhas e das suas opções refletidas na narrativa? Como poderia ver as suas ações e os seus movimentos reais corresponderem ao que acontece no mundo ficcional?

De facto, como afirma Murray (2003, p. 112), “nos ambientes digitais temos novas oportunidades para praticar essa criação ativa da crença” uma vez que a participação enquanto leitores implica, necessariamente, que entremos no mundo virtual e ficcional e nos envolvamos na narrativa ficando absorvidos por ela.

Na verdade, enquanto leitores, ou mais concretamente, enquanto visitantes do mundo virtual criado pelo livro digital, interagimos com aquele universo narrativo exatamente do mesmo modo como interagiríamos com o mundo real: através da linguagem e através de gestos corporais. Neste sentido, a experiência de imergir numa história virtual que requer a nossa participação assemelha-se, naturalmente, à nossa experiência do mundo onde, diariamente, comunicamos através do corpo.

Estabelecido o paralelo entre experiência real e experiência virtual e mostrado de que modo se concretiza a imersão no livro digital, sublinhamos a ideia de que, de facto, as histórias digitais parecem, pelas potencialidades do seu suporte, apresentar uma maior capacidade de envolvimento do leitor na medida em que proporcionam neste, por via do seu envolvimento corporal ativo, uma maior sensação de se sentir parte da narrativa.

³² Para informação mais detalhada sobre o conceito de “suspensão intencional da descrença” cf. RYAN, Marie-Laure. 2015. *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, pp.78, 144, 220.

Atente-se que, atualmente, muitas das histórias digitais já permitem, inclusivamente, que o leitor possa vestir a pele das personagens e até mesmo atuar por elas (através de movimentos e gestos interativos)³³. Esses gestos, normalmente no sentido de resolver os problemas apresentados pela narrativa, são, assim, o mecanismo que permite “desbloquear” ao leitor o progresso na história.

Observe-se que, como elucida Ryan (2009, p. 50), no universo digital, todas as ações do leitor contribuem para levar a narrativa adiante sendo que este, tal como um herói, tem como missão “mergulhar” profundamente na história e contribuir para o seu desenvolvimento. Diz-nos a autora a este respeito que o leitor: “(...) a hero receives a mission, fulfils it by performing various tasks, and gets rewarded in the end” (Ryan, 2009, p. 50).

O mesmo acontece no livro digital onde, de facto, o leitor recebe a missão de levar a cabo a narrativa – imergindo nela através do dispositivo – desempenha um conjunto de interações, cumpre com um conjunto de tarefas e, por fim, é premiado com a possibilidade de progredir continuamente na história. Como aponta Ryan: “the player’s actions are nothing more than means to unlock the next episode by solving problems gratuitously thrown along the way to give him something to do” (Ryan, 2009, p. 51).

Para finalizar a reflexão em torno do *leitor 2.0* enquanto leitor imersivo gostaríamos, finalmente, de convocar o conceito de “imersão emocional”³⁴ na medida em que acreditamos que, também neste domínio, os livros digitais propiciam uma experiência ainda mais intensa.

É que se na narrativa impressa o leitor tem, de facto, oportunidade de “sentir” o pulso às personagens – apercebendo-se, pela leitura, dos seus medos, das suas ansiedades, das suas vitórias, das suas frustrações – na narrativa digital este fator parece bastante mais ampliado uma vez que, como esclarece Ryan, “the other is an object in a bipolar relation determined by the desires of the experiencer. Not so with empathy: it is by mentally simulating the situation of others, by pretending to be them and imagining their desires (...)” (Ryan, 2009, p. 56), mas, sobretudo, porque na narrativa digital o leitor tem, de

³³ Apresentamos, a título de exemplo, o artefacto digital “Polípticodialético” (2015), da autoria de Rui António. Trata-se de um artefacto digital que pretende oferecer ao utilizador/ espetador a possibilidade de controlar as personagens de uma narrativa fílmica através do dispositivo digital *Kinect*.

³⁴ Para mais detalhe sobre o conceito de “imersão emocional” cf. cf. RYAN, Marie-Laure. 2009. “From Narrative Games to Playable Stories: Towards a Poetics of Interactive Narrative”, in *Storyworlds – A Journal of Narrative Studies* 1.1, p. 56.

facto, a oportunidade de experienciar, através da interação, as sensações descritas, aumentando, deste modo, a sua própria imersão emocional na narrativa.

Recorde-se, aliás, que, como sublinha Ryan (2009, p. 56), enquanto jogamos (jogos de computador, por exemplo) podemos sentir diferentes sensações – excitação, triunfo, frustração, relaxamento, curiosidade – todas elas associadas ao envolvimento que estamos a ter com a narrativa.

Neste sentido, também a literatura, encontrando-se agora plasmada num suporte digital, manifesta uma maior intensidade em termos de imersão implicando, no processo de leitura, que o leitor se predisponha, através do contacto com os dispositivos digitais, a entrar no mundo ficcional, a relacionar-se ativamente com ele, a deslocar-se no seu interior e a sentir todas as emoções que lhe estão diretamente associadas.

Assim, tal como o jogador, também o *leitor 2.0*, enquanto leitor imersivo experienciará a sensação de sentir-se parte da narrativa, de sentir que esta se apodera de toda a sua atenção, de todo o seu sistema sensorial, podendo, ao longo da leitura, vivenciar, ele próprio, através do processo de interação, sensações como as descritas acima: excitação, triunfo, curiosidade ou frustração.

Ora, neste sentido, cabe questionar-nos: quais as implicações para o leitor? Será este leitor jogador, este leitor que vive a narrativa em primeira mão, na primeira pessoa, através dos seus gestos e das suas interações, ainda o mesmo leitor do livro em papel? Será este ainda o mesmo leitor para quem todo o processo de imersão passava, maioritariamente, pela imaginação? Ou falaremos, por seu turno, de um leitor cada vez mais envolvido mental, física e corporalmente com as histórias? Um leitor que, através das propriedades dos novos dispositivos encontra agora novos modos de experienciar as narrativas que lhe são dadas a ler?

Ora, no nosso entender, pensar o leitor jogador traz, uma vez mais, a inevitabilidade de reconhecer que, diante da materialidade dos novos suportes, a figura do leitor, tal como os modos de leitura, se encontram reconfigurados, oferecendo-nos agora novas possibilidades de receção que são fruto, entre outros fatores, da evolução técnica dos dispositivos que albergam o texto.

O Leitor Performer

Para continuar a caracterizar aquele que identificamos como *leitor 2.0* propomos agora que possamos olhar a figura do leitor *performer*.

Identificado, como já aqui referimos, como uma figura ativa que contribui, conjuntamente com o autor, e através da sua participação, para a construção do texto, sugerimos que o *leitor 2.0* seja, no âmbito do texto digital, comparado à figura do ator que se vê, em palco, tentado a levar a cabo a sua *performance*.

Neste sentido, e partindo das noções de agenciamento supramencionadas neste trabalho³⁵, interessa-nos, de forma particular, aproximar a figura do leitor da figura do *performer* na medida em que acreditamos que, ao ler um texto digital, o leitor (como o *performer*) leva a cabo, no processo de leitura, uma *performance* que implica cumprir com um conjunto de passos ou de tarefas, que envolvem a sua ação.

Assim, tal como o ator que se movimenta ativamente em palco, também este *leitor 2.0* sentirá a necessidade de movimentar-se ativamente no palco do texto fazendo com que os seus gestos e as suas interações sejam, simultaneamente, gestos de colaboração e de concretização narrativa. Note-se que, como temos vindo a referir, é a partir da interação (da *performance*) do leitor que o texto ganha existência real e progride em termos narrativos.

Neste sentido, para Murray (2003, p. 149) todo o processo de leitura de um texto digital se resume à interação entre o autor – por ela identificado como o “coreógrafo que fornece os ritmos, o contexto e o conjunto de passos que serão executados” – e o leitor – *performer* que, atuando dentro desse conjunto de possibilidades, desenha, através da sua atuação, um percurso de entre os muitos percursos previstos pelo autor.

Deste modo, sublinhamos a ideia de que a *performance* é, de facto, elemento-chave na literatura digital uma vez que sem a ação física, sem a participação do leitor - que contribui através do toque para a construção de sentidos - toda uma nova experiência de leitura (mais participativa e interativa) ficaria completamente comprometida.

Com base nestes pressupostos, e tendo em conta que toda a leitura digital é, necessariamente, performativa, propomos, então, que a performatividade seja um dos elementos caracterizadores do *leitor 2.0*.

³⁵ Cf. pág. 122 para consultar as diversas noções de agenciamento propostas por Janet Murray (1997).

Assim, entendemos, no âmbito do texto digital, o conceito de *performance* no sentido em que é defendido por Broeckmann (2005, p. 3) ou seja, “as the presentation, the making present (and perceivable) of the results of an execution”.

Desta forma, no caso do texto digital, consideramos que a *performance* passa pela concretização, por parte do leitor, de um conjunto de ações que configuram a sua participação na narrativa, resultando no envio de um conjunto de comandos aos quais a máquina – o dispositivo que reproduz a narrativa – devolverá uma resposta.

Na verdade, como sublinha Ryan (2009), o processo de leitura digital compreende o diálogo entre máquina e interator concretizando, como resultado dessa sinergia, a própria obra literária. Em traços globais: “a program (...) simulates a world, understands natural language from an interactor and provides a textual reply based on events in this world” (Ryan, 2009, p. 48).

De modo ainda mais simples: a obra literária digital - um programa/ um texto (construído pelo autor) - requer do leitor um conjunto de respostas que, na sua essência, se constituem como uma *performance* a ser levada a cabo pelo leitor que, por sua vez, no final do percurso, lhe devolverá uma execução única e individual com base nas escolhas realizadas, nas opções tomadas.

O mesmo é dizer que, no processo de leitura digital, o leitor se depara com um texto que solicita ser lido ativamente, um texto que pede ao leitor que interaja com ele para lhe oferecer sentido, para levar adiante a sua tarefa de lhe construir um significado de entre os muitos significados possíveis.

Ao interagir ativamente com esse texto, e porque o leitor tem, como já apontámos “(...) a capacidade de realizar ações significativas” (Murray, 2003, p. 127) podemos considerar que, de facto, nos é permitido falar de uma atividade de “performatização da leitura” na medida em que ao ler um texto digital o leitor está a levar a cabo uma *performance* no interior de um sistema previamente desenhado pelo autor.

Como explica Goicoechea de Jorge (2011, p. 6) o leitor da era digital “hace las veces de interventor técnico, pues su intervención es necesaria para que el dispositivo de la obra entre en funcionamiento de un modo más explícito que el sencillo acto de pasar las páginas de un libro”.

Assim, o leitor da era digital, ao atuar performativamente no sentido de ativar o dispositivo de leitura e, conseqüentemente, a narrativa, torna-se, ao mesmo tempo, num construtor do texto que, incompleto na sua essência, é realizado, através da

performance, numa determinada leitura particular: uma edição, uma montagem - resultado das escolhas e das decisões do leitor no interior do texto.

O livro digital é, então, o palco onde uma reserva de possibilidades narrativas se vão realizar, por seleção, para um leitor particular, que protagoniza, através do ato de leitura (mais concretamente das suas escolhas interativas) uma edição e uma montagem singular – em suma, uma *performance* no interior do texto.

Assim, e para finalizar, resta-nos concluir que, de facto, embora o leitor convencional de livros em papel se assuma também – através da interpretação - como uma figura ativa, a literatura digital parece impor-nos a necessidade de refletir sobre uma maior atitude performativa requerida àquele que lê em suportes digitais. Na verdade, o leitor digital, parece ser, pelas propriedades do próprio dispositivo que alberga o texto, quase que “obrigado” a alimentar a interatividade do suporte realizando, no processo de leitura, um conjunto de escolhas efetuadas sobre as opções do sistema, e assumindo-se, consequentemente, como o elemento que, em função da sua interação, mediada pelo corpo humano, oferecerá uma forma final ao texto.

Ora, neste sentido, consideramos pertinente observar o modo como a nova materialidade digital da literatura requer, desde logo, a partir das propriedades interativas do suporte, a necessidade de criar um leitor *performer* que possa deslocar-se ativa e corporalmente pelo terreno do texto. Desta forma, reconhecemos, portanto, que o suporte digital, pelas suas propriedades participativas, tem como implicação a criação e desenvolvimento de um leitor que se encontra cada vez mais envolvido com o texto, de um leitor cuja *performance* contribui para que este, em conjunto com o autor, possa “escrever”, ou concretizar, através das suas escolhas e das suas ações, uma das opções narrativas deixadas em aberto a partir da estrutura hipertextual.

O Leitor jogador

Por fim, e para terminar a caracterização do *leitor 2.0* gostaríamos aqui de estabelecer uma aproximação à ideia do texto como jogo, e, conseqüentemente, do leitor como jogador.

Partindo da ideia de Ryan (2001, p. 176) de que a metáfora do texto como mundo está, aos poucos, a ser substituída pela metáfora do texto como jogo, consideramos ser importante sublinhar que, de facto, toda a produção artística vanguardista nos tem vindo a permitir observar que a ideia do texto como jogo se começa a afirmar como uma das propostas mais proeminentes dos séculos XX.

Como nos mostra a autora norte-americana são, aliás, diversas as manifestações que estabelecem uma aproximação a esta ideia:

(...) Johan Huizinga's groundbreaking study *Homo Ludens*, Roger Caillois's taxonomy of games, Ludwig Wittgenstein's notion of language games, Hans Vaihinger's philosophy of "as if", John von Neumann's developments of the mathematical field of game theory, Jaakko Hintikka's 'game-theoretical semantics', Jacques Derrida's doctrine of the play of signs, Vladimir Nabokov's and Italo Calvino's fascination with combinatories, the Oulipo movement's promotion of games as literary structures, all the way to pop psychologist Eric Berne's description of human behaviour as 'games people play', the advent of computer culture and electronic games, and the rising prominence of gambling and competitive sports (...). (Ryan, 2001, pp. 176-177)

Neste sentido, e reforçando, a partir dos exemplos de Ryan, uma noção de continuidade estética e técnica entre práticas analógicas e práticas digitais, vale a pena notar que, na realidade, a ideia do texto como jogo não é trazida pelo advento da tecnologia, mas, é alimentada, pelo contrário, por anos de experiência com a palavra escrita, as suas potencialidades de combinação e recombinação, bem como por diversas conceptualizações (como é o caso dos estudos de Von Neuman, Derrida ou Hans Vaihinger).

Se, como sublinha Ryan (2001, p. 177), a relação entre texto e jogo só pode ser estabelecida por via das semelhanças entre ambos, então, o que tentaremos fazer, a partir da proposta da autora, será precisamente verificar de que modo a literatura digital assume hoje, em termos narrativos e interativos, a forma de jogo.

Se, para a autora, "to play a game is to engage in an activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules (...) and where such rules are accepted just because they make possible such activity" (Ryan, 2001, p.

178), então, resta que nos questionemos o que faz, afinal, o leitor da narrativa digital interativa no seu processo de leitura? Não jogará ele também um jogo onde se desloca por entre um conjunto de regras pré-determinadas, de caminhos possíveis, onde ajusta e executa a sua interação de acordo com um par de hipóteses previstas para o desenrolar da história?

Neste sentido, podemos considerar que, como defende Ryan, “a text can be called a game (...) in a narrow or a broad way” (2001, p. 179) uma vez que, tal como no jogo, também no livro digital interativo o leitor tem necessidade de envolver-se com o dispositivo, desenvolvendo uma *performance* por forma a responder a um conjunto de desafios que lhe são lançados pelo autor da narrativa e que são reproduzidos, através da máquina, sob a forma de interação.

Assim sendo, se, como explica Huizinga (1955, p. 13), o jogo é uma atividade livre, sem interesse material, que absorve intensamente o leitor e que lhe impõe as suas próprias barreiras temporais e espaciais, de acordo com um conjunto de regras, então podemos sugerir que, de facto, encontramos na narrativa interativa as mesmas características atribuídas ao jogo.

Na verdade, tal como este, também a narrativa digital interativa parece revestir-se, pelas tecnologias materiais envolvidas, de uma intensa capacidade de absorção do leitor/jogador, envolvendo-o num universo digital onde este é incitado a desenvolver uma *performance* que não se traduz em termos de ganho ou perda, uma vez que “the reader may win one day and lose the next. The computer erases the program and offers the reader a fresh start” (2001, p. 184). Deste modo, na narrativa digital, independentemente do sucesso ou do fracasso da interação, o objetivo será sempre o de manter um conjunto de possibilidades e de significados em aberto para que cada leitor possa, na sua atividade de fruição do texto, continuar a jogar com as potencialidades de significação deste.

Note-se, a este respeito, que, de facto, a atividade de ler um texto em ambiente digital parece ser uma atividade nunca terminada uma vez que o objetivo do leitor não mais reside na procura de um hipotético “fim”, mas, pelo contrário, na tentativa de percorrer todas as possibilidades narrativas, de esgotar todos os percursos, toda a extensão do texto.

Deste modo, e considerando a ideia do texto como labirinto, reforçamos, uma vez mais, aproximando o texto do jogo, que o objetivo do leitor é o de, tal como o jogador de um videojogo, navegar, corporalmente, por todas as encruzilhadas, explorar o maior número

possível de itinerários e consequentemente, tentar atingir o maior número possível de significações para o texto que tem diante de si.

Assim, como esclarece Ryan, na narrativa digital, a abordagem ao texto é efetuada, por alguns leitores, por via da interação, ou seja, por via da navegação ativa no interior do hipertexto, como uma forma de escapar à tirania do autor:

approaching the text as a (...) game, some readers (...) experience it as an imprisoning maze of secret pathways devilishly designed by the author to make them run in circles. Their goal is to navigate the system with a purpose, thus escaping the tyranny of the labyrinth master (...) the reconstitution of the underlying map of network. (Ryan, 2001, p. 183)

Assim, e reafirmando, uma vez mais, que, na narrativa digital, não se trata de perder ou ganhar, sublinhamos que, de facto, como refere a autora, o principal atrativo deste tipo de texto é o de proporcionar ao leitor a possibilidade de poder experimentar um conjunto de itinerários, de hipóteses narrativas, na tentativa de construção do seu caminho – na conquista do labirinto do texto previamente programado “em potência”, ou, em possibilidade, pelo autor.

Afinal, como aponta Ryan (2001, p. 183), encontrar um dos sentidos do texto é equivalente a encontrar “[a] hidden treasure (...) is the reward for having played long enough with the text (...)”.

Nesta perspetiva, interessa-nos de forma particular, ao estabelecer um diálogo entre jogo e narrativa digital interativa, mostrar que, de facto, ao tornar o leitor num jogador a literatura digital contribui, simultaneamente, para pensar uma aproximação ao ambiente dos jogos interativos onde o utilizador se assume como figura central e onde todo o progresso da narrativa depende dele.

Na verdade, também aqui, na literatura digital interativa, todo o progresso depende da *performance* do leitor/jogador e da sua habilidade para superar os diversos desafios de interação que lhe são propostos. Deste modo, numa analogia com o jogo, podemos considerar que os momentos de interação propostos ao leitor se assumem como “níveis” a superar para ter acesso ao restante desenrolar da história. Assim, no seu processo de leitura, o leitor deve ser capaz de jogar com o texto, de manipulá-lo, de fazer opções, de traçar caminhos, de eleger recursos. Em suma, deve ser capaz de completar um dos padrões estabelecidos pelo autor da forma mais engenhosa possível.

Note-se, assim, e de acordo com Ryan (2001, p. 181), que se, como aponta a autora, um jogo bem-sucedido é aquele que garante uma participação ativa do leitor no mundo

ficcional, então, analogamente, podemos afirmar que, no contexto da literatura digital, um livro interativo será tanto melhor quanto maior participação e envolvimento do leitor este garantir. Nesta perspectiva, sugerimos, então, que na narrativa digital, autor e leitor parecem aproximar-se do rei e da rainha (no jogo de xadrez) para levar a cabo, através dos seus movimentos físicos, uma *performance* no interior do texto, no centro do tabuleiro de jogo.

Assim, não podemos deixar de insistir numa intensa ligação entre jogo e narrativa digital e, especialmente, entre as figuras do leitor e do jogador ou, como temos vindo a propor, a identificação e caracterização em torno do leitor-jogador. Neste sentido, consideramos, portanto, que, como observa Aarseth:

The cybertext reader is a player, a gambler; the cybertext is a game-world or world-game; it is possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery. (Aarseth, 1997, p. 4)

Assim, e no que à narrativa digital diz respeito, observamos que o conceito de jogo está associado, principalmente, ao movimento de interação ou de preenchimento que é levado a cabo pelo leitor através do processo interativo. Nesta perspectiva, consideramos, portanto, que a capacidade do leitor para “jogar” com o texto está intimamente relacionada com os movimentos hápticos que este desenvolve por forma a oferecer uma resposta aos problemas deixados em aberto pela narrativa.

Na verdade, ao ler, o leitor parece, por via da interação, alimentar um certo desejo de colocar ordem na narrativa, de preencher o corpo do texto, de, de certo modo, devolver unidade a um corpo, estruturalmente, desmembrado.

Assim, e de acordo com esta perspectiva, se observarmos, ao ler uma narrativa digital interativa, tudo o que o leitor faz é jogar com as possibilidades dadas pelo texto para, através do seu conjunto de escolhas, lhe oferecer uma organização e uma significação particular baseadas na sua leitura.

Deste modo, e para concluir, sublinhamos a ideia de que o universo digital privilegia cada vez mais a figura do leitor interator, do leitor jogador, cuja ação ou inação, a sua capacidade de jogar, funciona como elemento condicionante de toda a evolução narrativa. O mesmo é dizer, portanto, que se todo o livro funciona como jogo onde o leitor deve superar os diversos desafios que lhe são propostos, então só um leitor preparado para o desafio da imersão e da interação poderá ler eficazmente este tipo de literatura.

Ora, neste sentido, observamos, então, que, de facto, a materialidade do digital, que hoje molda tanto produtos literários como produtos lúdicos (como é o caso dos videojogos), contribui para que possamos pensar, a partir das suas características, uma aproximação entre estes dois terrenos. Assim sendo, sugerimos, portanto, que os textos digitais, plasmados hoje em suportes essencialmente interativos e participativos, se encontram, atualmente, no modo como são projetados, cada vez mais próximos das estruturas e das qualidades dos videojogos, bem como os videojogos parecem adquirir, simultaneamente, qualidades cada vez mais narrativas, características do meio literário. Assim sendo, e no nosso entender, não podemos, portanto, ignorar esta pretensa “contaminação” entre literatura e videojogo que, albergados agora no mesmo meio digital, parecem partilhar, a partir das propriedades dos novos dispositivos, um conjunto de características que os aproximam e que nos impõem, enquanto observadores externos, a necessidade de refletir em torno das suas relações e daquilo que delas resulta.

Ora, neste sentido, consideramos, então, que refletir em torno de mais uma das reconfigurações da figura do autor – a sua transformação em leitor jogador – é reconhecer que, do entrelaçamento entre literatura e videojogos, resulta o nascimento de uma figura ativa que, não deixando de manter algumas das características associadas ao leitor convencional (o leitor de livros impressos), adquire, simultaneamente, um conjunto de outras particularidades e competências que o aproximam, especialmente do ponto de vista interativo, da figura do jogador.

Ora, assim sendo, e em jeito de conclusão no que diz respeito à caracterização do *leitor 2.0*, propomos, então, que este possa ser observado a partir das três categorias por nós criadas, ou seja, enquanto leitor imersivo, enquanto leitor *performer* e enquanto leitor jogador.

Acreditamos, nesta perspetiva, que estes três elementos definidores nos oferecem argumentos suficientes para podermos repensar a figura do leitor no panorama das produções literárias digitais e, mais concretamente, a reconfiguração – causada pela mudança de suporte e pela própria materialidade do digital - sofrida por esta entidade.

Partindo do pressuposto, defendido por Chartier (1999), de que novos suportes implicam novos modos de ler consideramos, portanto, que embora a literatura digital se manifeste, (como provámos ao longo da primeira parte), esteticamente e tecnicamente, como um movimento de continuidade esta implica igualmente, pela renovada materialidade que traz hoje ao campo literário, pensar um conjunto de tensões e

reconfigurações que são resultado da própria evolução dos suportes de escrita e de leitura.

Neste sentido, consideramos importante mencionar que, de facto, a reconfiguração da figura do leitor aponta efetivamente para novas valências interativas (bastante reforçadas no digital, diga-se) bem como para uma tendência de continuidade na atribuição de maior relevância ao papel participativo do leitor no processo de leitura.

Assim, e em função destes dois eixos, reconhecemos, portanto, a necessidade de prosseguir com a nossa reflexão, abrindo espaço ao pensamento em torno das reconfigurações sofridas pelo leitor para, à luz destas, observar, agora com maior clareza, o fenómeno da literatura e, concretamente, o seu alargamento à era digital.

Deste modo, e para concluir, sublinhamos, portanto, a ideia de que a literatura digital, ao proporcionar, através da materialidade dos novos suportes, novos modos de escrever e de ler, nos permite pensar, no polo da receção, o surgimento de um *leitor 2.0* que, como apontámos, manifesta características muito específicas que são o resultado da era na qual vive, dos suportes nos quais lê e dos ambientes de leitura que acolhem essa atividade.

LIVROS DIGITAIS, LEITORES ANALÓGICOS?

Tratando-se a identidade do leitor, como apontam Kirchof & Assumpção (2011, pp. 175-176) de “uma construção histórica permanente”, de uma categoria em constante evolução, de acordo, sobretudo, com os novos suportes que vão sendo conhecidos pela escrita e que alteram substancialmente os modos de ler, cabe-nos então colocar a seguinte questão: Temos livros digitais, mas não teremos ainda, em certa medida, leitores analógicos? Leitores que, entrando atualmente em contacto com novos suportes e novas formas de literatura, não estão ainda munidos de competências para “ler” eficazmente este tipo de obras?

Nesta perspetiva, ao referir-nos ao leitor analógico, justificamos a utilização do termo analógico com a etimologia da palavra grega *analogikós*, proveniente de analogia, e que se refere a uma “semelhança ou conformidade de diversas coisas entre si” (Machado J. P., 1956, pp. 532-533). Neste caso, os produtos analógicos são, então, aqueles que apresentam conformidade entre si num conjunto de características. Refira-se ainda que, em termos informáticos, a palavra analógico se refere a algo que “mensura uma grandeza ou demonstra valores de maneira contínua e linear”³⁶. Assim, e partindo sobretudo deste último pressuposto (o da linearidade e da continuidade) diríamos que o leitor analógico se trata de um leitor habituado a ler num suporte de funcionamento contínuo e linear – como é o caso do livro impresso – o que, conseqüentemente, tornou as suas práticas de leitura igualmente contínuas e lineares. Neste sentido, esse leitor analógico seria o leitor “pré-digital”, munido apenas das competências e dos hábitos associados à leitura do texto impresso.

No entanto, se como explica Hayles (2002, p. 43), o texto digital tem as suas próprias especificidades e a comunidade literária não pode ousar continuar a olhá-lo como se este tivesse ainda as mesmas propriedades do texto impresso, torna-se necessário compreender que, de facto, o leitor não pode continuar a “ler” literatura em suporte digital do mesmo modo que lê literatura impressa. Por esse motivo, sublinhamos a importância de o leitor se deparar, no contexto atual, com a necessidade de munir-se de competências que lhe permitam adaptar-se à nova condição do texto, abandonando, conseqüentemente, os antigos paradigmas impostos pela cultura impressa, alterando os seus hábitos e percepções, e aceitando o desafio de “reaprender” a ler.

³⁶ Descrição retirada da entrada “analógico” presente no *Dicionário Online de Português*, disponível em <http://www.dicio.com.br/analogico/>.

Na verdade, esta “reaprendizagem da leitura” encontra-se associada à própria materialidade dos suportes que, apresentando hoje novas valências, requerem do leitor novas exigências e novas atitudes no processo de receção da obra. Sublinhe-se, a este respeito, que, como atrás mencionámos, devido ao carácter interativo dos novos suportes digitais, o leitor sente hoje a necessidade (para poder ler eficaz e efetivamente a obra) de mergulhar no dispositivo que a alberga, de interagir performativamente com o texto, de assumir-se, no processo de leitura, como um leitor jogador cuja tarefa é a de percorrer o maior número de possibilidades narrativas.

De acordo com o disposto, note-se que encontramos na leitura digital um conjunto de exigências (hápticas, performativas e interativas) que não encontramos, pelo menos de modo tão intenso, na leitura de um texto impresso.

Neste sentido, sublinhamos, portanto, que a materialidade do digital nos autoriza a pensar um conjunto de mudanças na figura do leitor e no processo de receção da obra sendo de vital importância que nos reposicionemos, à luz do nosso tempo, face às mudanças da própria atividade de leitura.

Desta forma, defendemos, de acordo com Vouillamoz (2000, p. 167), a ideia de que: “la redefinición estética del producto literario (...) implica un cambio de hábitos en el proceso de recepción de la obra y, en consecuencia, sugiere la necesidad de un replanteamiento de la pragmática de la lectura”.

Ora esta necessidade de reposicionamento da pragmática de leitura encontra-se, a nosso ver, intimamente relacionada com o próprio contexto sociocultural uma vez que, embora pareçamos viver numa sociedade povoada pelas novas tecnologias, vivemos ainda, de certo modo, uma certa ignorância tecnológica na medida em que, como destaca Mark Prensky (2001), enfrentamos atualmente dificuldades na compreensão dessa nova linguagem que é o digital.

De acordo com o autor esta dificuldade tem raiz no próprio contexto educativo uma vez que, como sublinha:

(...) the single biggest problem facing education today is that our digital immigrant instructors, who speak an outdated language (that of the pre-digital age), are struggling to teach a population that speaks an entirely new language” (Prensky, 2001, p.2).

Assim, e estabelecendo uma analogia entre a afirmação de Prensky e a literatura digital interativa, consideramos, então, que o grande problema neste campo é, de facto, que também os nossos leitores, à semelhança dos professores a que se refere o autor americano, “falam” ainda uma linguagem pré-digital apresentando dificuldades em compreender que, na realidade, a literatura digital interativa se reveste de uma materialidade e de particularidades específicas e que requer, por esse motivo, novas competências e novas ferramentas do ponto de vista da receção.

Assim, com a questão “livros digitais, leitores analógicos?”, pretendemos precisamente sublinhar a ideia de que a introdução do digital na literatura - pela sua materialidade, pelas suas especificidades e pelas suas potencialidades - nos deixa antever uma necessidade de expansão e reforço de uma “literacia digital” que atuaria no sentido de formar o leitor, munindo-o das ferramentas necessárias para aprender a ler em contexto digital.

Deste modo, e por forma a apresentar a nossa ideia, começamos por esclarecer o que se entende por literacia. Definida em 1955, pela OCDE, a literacia diz respeito à:

capacidade para entender e usar a informação escrita no dia-a-dia, em casa, na escola, e na comunidade de forma a conseguir os objectivos pessoais e a desenvolver o próprio conhecimento e as capacidades próprias (citado por Melão, 2010, p.78).

No entanto, e porque já não falamos apenas de informação escrita e porque, de facto, o surgimento de uma sociedade de informação tecnologizada implica alterações que vieram reconfigurar o conceito, torna-se, então, necessário compreender que o conceito de literacia surge hoje, inegavelmente, imbricado com o conceito de tecnologia dando origem ao conceito de literacia digital.

Como sublinham Lankshear, Snyder e Green (2000, pp. 24-25) “a literacia está a tornar-se tecnológica” e, por esse motivo, é preciso olhá-la à luz das competências exigidas pelos novos suportes e pelas novas tecnologias digitais.

Assim, como sugere Gilster (1997), devemos tomar a literacia digital como a competência de perceber e usar informações disponibilizadas em diversos formatos e fontes quando apresentada via computador. Esta manifesta-se, de acordo com o autor, por:

the ability to understand and use information in multiple formats from a wide range of sources when it is presented via computers (...) It is cognition of what you see on the computer screen when you use the networked medium. It places demands upon you that were always present, though less visible, in the analog media of newspaper and TV. At the same time, it conjures up a new set of challenges that require you to approach networked computers without preconceptions. Not only must you acquire the skill of finding things, you must also acquire the ability to use these things in your life. (Gilster, 1997, pp. 1-2)

Para o autor inglês a literacia digital implica, portanto, diante das novas tecnologias – “multiple formats from a wide range of sources” (Gilster, 1997, pp. 1-2) – o desenvolvimento de competências renovadas para a compreensão e utilização de informação proveniente de vários suportes digitais.

Neste contexto, e de acordo com Lanham (1995), ser digitalmente letrado implica, necessariamente, ter a capacidade para compreender a informação independentemente da forma em que esta se apresenta. Para tal o autor considera como pontos-chave:

(...) a extensão da noção clássica de literacia da compreensão do que está escrito no papel para o que aparece em diversas formas comunicacionais (texto, som e imagens dando origem ao multimédia); a fácil possibilidade de mutação do digital face à maior fixidez do material escrito; a diversidade de formas de comunicação digital como enriquecimento sensorial da comunicação que, com a imprensa, se fixou e se restringiu ao papel despidendo ou relevando para segundo plano as componentes orais da comunicação; a diversidade comunicacional permitida pelo digital em que a palavra escrita passa a ser um dos modos de comunicação e não o modo privilegiado, quase único e associado à autoridade; a necessidade de, face a uma comunicação multissensorial, o sujeito adquirir competências múltiplas de compreensão e interpretação de sons e imagens. [tradução nossa] (Lanham, 1995, pp. 198-199)

Deste modo, e reconhecendo que também o leitor deve hoje, para poder ler competentemente produtos digitais, ser digitalmente letrado consideramos, no nosso entender, e à luz da teorização de Lanham (1995), que este: deve estender as suas literacias em papel aos suportes digitais. Ou seja, já não lhe basta a competência de “entender e usar a informação escrita” (OCDE, 1995), deve agora ser capaz de saber “ler”, compreender e contar³⁷ em suporte digital e em diversas linguagens; deve compreender que “ler” digitalmente implica envolver-se numa comunicação multissensorial onde a palavra escrita não se assume como um modo de comunicação privilegiado mas antes como mais um modo de comunicação; e , por fim, deve adquirir competências múltiplas de compreensão e interpretação que vão além da palavra escrita e abrangem o som, a imagem e outras linguagens que compõem agora os textos digitais. Deste modo, e porque, no nosso entender, o contexto de receção diante de novos suportes e de novas linguagens conhece, efetivamente, uma transformação, é preciso reconhecer, como aponta Jewitt (2009), que o impacto visual da página e do ecrã, tal como a forma como a informação está organizada, chamam-nos, no universo digital, à necessidade de novos modos de leitura.

Se já aqui mencionámos, através da teorização de Santaella (2002), alguns dos novos “modos” propostos para a leitura digital fica apenas a nota de que a materialidade interativa de grande parte dos dispositivos que hoje albergam obras de literatura digital requer agora, por parte do leitor, uma postura ainda mais ativa do que aquela que já postulavam as obras em suportes analógicos. Repare-se que, diferentemente do suporte impresso, onde o leitor parecia colaborar ativamente, essencialmente, do ponto de vista da interpretação e da construção de significados, nas obras digitais, por seu turno, a participação intensifica-se uma vez que o leitor se assume como um construtor da narrativa na medida em que é através do seu envolvimento físico que toda a história ganha vida.

A este dado acrescenta-se ainda que, tendo sido o leitor treinado, durante séculos de relações entre texto e imagem, a ler, no texto literário, múltiplas linguagens é agora momento de, no contexto digital, colocar em prática a sua capacidade de leitura multimédia mostrando que, de facto, para ler digitalmente não lhe basta saber ler a palavra escrita, mas deve agora ser capaz, adicionalmente, de saber ler todas as

³⁷ Referimo-nos à capacidade de contar histórias em suporte digital, de usar criativamente as novas tecnologias do ponto de vista da narração.

linguagens que compõem os novos enunciados digitais (imagem, imagem em movimento, som, etc.).

Abrem-se, deste modo, caminhos para que possamos pensar, a partir da nossa proposta, novos modos de ler, influenciados pelo surgimento de novos suportes, e que, conseqüentemente nos conduzem a uma revisão da literacia nos meios digitais.

Se, como aponta Gilster (1997, p. 8) ser digitalmente letrado implica adaptar as nossas capacidades a um novo meio, então, de facto, sugerimos que, na literatura digital, a literacia se encontra, em parte, determinada pelo modo como dominamos as competências básicas implicadas pelos novos meios ou pelos novos suportes.

Neste sentido, realçamos, no entanto, que, como sublinha Gilster (1997), falar em competências básicas não implica apenas falar de competências operacionais ou técnicas, uma vez que como afirma o autor “digital literacy involves mastering ideas, not keystrokes” (Gilster, 1997, p. 8).

De facto, interessa-nos, de forma particular, sublinhar a ideia de que ser letrado digitalmente não significa apenas dominar, do ponto de vista técnico e prático, os dispositivos digitais, mas implica, igualmente, ser capaz de desenvolver pesquisa nos meios digitais, ler em estruturas não-lineares ou hipertextuais, relacionar e produzir informação e, inclusive, ser capaz de avaliar criticamente o conteúdo ao qual se acede.

Deste modo, destacamos, portanto, que a literacia digital implica a manutenção e o desenvolvimento de competências já requeridas e manifestadas em meios impressos (competências analógicas) às quais devem ser adicionadas competências tecnológicas ou computacionais que permitam ao leitor, do ponto de vista técnico, ser capaz de manejar os novos instrumentos e dispositivos.

Assim, se as competências “analógicas” traduzem uma capacidade já adquirida para entender e usar a informação, a estas devem ser, forçosamente, adicionadas competências tecnológicas que permitam ao leitor aceder e compreender a informação veiculada em meio digital.

Deste modo, diríamos, portanto, que pensar a literacia digital atualmente implica, necessariamente, pensar na capacidade do indivíduo para entender e usar a informação, mas, sobretudo, pensar nesta capacidade associada a uma outra: a competência computacional – que lhe permite, do ponto de vista técnico, o domínio de um conjunto de conhecimentos básicos para manejar os novos suportes digitais e, desse modo, aceder eficazmente à informação veiculada nesses meios.

Assim, e levada a cabo uma reflexão introdutória à literacia digital, pretendemos propor, na mesma linha de pensamento, e com base nas transformações da figura do leitor, a ideia de que é hoje necessária uma literacia digital aplicada à leitura em novos suportes digitais.

Deste modo, e sublinhando a ingenuidade que representa olhar o novo leitor com a lente da leitura em texto impresso, consideramos essencial, para a compreensão não apenas do fenómeno da literatura digital mas também do *leitor 2.0*, apontar algumas das competências que deve possuir/desenvolver o leitor de textos digitais.

Assim, e para completar a reflexão em torno deste assunto, defendemos, com a introdução de novos suportes na literatura, que se equacione a adição das seguintes competências ao leque de capacidades do leitor: a competência computacional - que se traduz no conhecimento dos elementos básicos da tecnologia computacional – funções, sistemas operativos, domínio de suportes digitais - *softwares*, programas e ferramentas - e manuseio dos mesmos; a competência multimédia - que se traduz na capacidade para conhecer e “ler” diversos tipos de linguagens – vídeo, som, imagem, animação, etc. – englobadas na leitura e compreensão do texto digital e a competência navegacional - que se traduz na capacidade de leitura e compreensão do texto enquanto estrutura não-sequencial e composta por material dinâmico que leva o leitor associativamente de hiperligação em hiperligação.

Neste sentido, e por forma a clarificar, diríamos, então, que o leitor digital deve estar munido de uma competência computacional - na medida em que se não dispuser de competências e conhecimentos que lhe permitam manusear os suportes digitais o seu acesso ao texto digital será vetado ou, pelo menos, bastante comprometido; deve estar munido de uma competência multimédia - porque, como acima indicámos, o meio digital é hoje caracterizado por uma profusão de linguagens que compõem os textos digitais e cuja decifração e compreensão está englobada no processo de leitura; e, por fim, deve estar munido de uma competência navegacional - na medida em que, diferentemente da leitura em papel, feita maioritariamente de modo linear, a leitura digital implica aprender a ler de modo não-linear e a navegar pela informação não sequencialmente e de forma dinâmica.

Deste modo, vale a pena observar que olhar o leitor digital e as suas literacias implica, em primeira instância, reconhecer a existência de um leitor *per se*. Este leitor *per se*, termo por nós criado, corresponderia à figura do leitor de textos impressos que, durante anos, foi sendo incentivado, pela produção das vanguardas a munir-se de ferramentas

(como a aprendizagem de uma leitura multimedial e a aprendizagem de uma leitura não sequencial, a título de exemplo) que lhe serão úteis no momento de ler o texto digital.

Assim, e de acordo com a nossa proposta, o leitor *per se*, o leitor analógico, passaria, com o aparecimento dos novos meios digitais, por um processo de sofisticação, sentindo a necessidade (para ler eficazmente os textos que chegam até si por via destes novos suportes) de adquirir competências computacionais, multimédia e navegacionais que lhe permitissem ter argumentos suficientes para manejar e compreender o texto digital.

Em suma, e abreviando a nossa proposta, sublinhamos a ideia de que o leitor já teria – como referimos ao longo da primeira parte deste trabalho – sofisticadas competências adquiridas pelos hábitos de leitura em suporte impresso que seriam, na era digital, apenas complementadas por uma literacia técnica e tecnológica – manifestada pelo domínio das ferramentas de *hardware* e *software* – que lhe permitiriam, por fim, cumprir com o seu papel de leitor no meio digital.

Assim sendo, e à luz do disposto, consideramos pertinente sublinhar, uma vez mais, que, com o aparecimento de novos meios e novos suportes, a figura do leitor enfrenta algumas reconfigurações de entre as quais a mais importante é, talvez, a necessidade de aceitar o desafio de reaprender a ler diante de novas materialidades.

Para tal, sublinhamos, em primeira instância, que embora o leitor esteja munido, desde a Antiguidade, de ferramentas que lhe permitem lidar com a multiplicidade do texto, é preciso admitir que ler em formato digital é uma atividade essencialmente diferente de ler em formato impresso e que, por esse motivo, um conjunto de novas competências devem agora ser desenvolvidas.

Deste modo, defendemos, assim, a ideia de que ao leitor analógico parece ser hoje lançado o desafio de aprender a ler em meios e em suportes digitais, de expandir as suas capacidades e competências por forma a compreender que o livro digital interativo tem novas valências e novas materialidades, essencialmente diferentes das do livro impresso e que, por esse motivo, requer, da sua parte, novos comportamentos e o despertar de novos modos de leitura.

Assim sendo, o que propomos é, então, com base no exposto, o desenvolvimento da proposta de uma nova literacia digital para o leitor analógico uma vez que acreditamos que só através do desenvolvimento de novas competências este pode munir-se das condições necessárias para ler eficazmente textos digitais.

LEITOR DIGITALMENTE COMPETENTE VS. LEITOR DIGITALMENTE INGÉNUO

Na sequência da reflexão em torno das novas literacias digitais para o leitor literário abriremos agora um parêntese para, com base na teorização de Fillola (2004), acerca do leitor ingénuo e do leitor competente desenvolvermos uma tentativa de teorização e diferenciação entre aquele que visamos propor como o leitor digitalmente competente e o leitor digitalmente ingénuo. No texto “El lector ingenuo y el lector competente” diz-nos Fillola que:

(...) las habilidades y estrategias que intervienen en la construcción de saberes a través de la cooperación texto-lector son decisivas para que el receptor se manifieste como un lector ingenuo (si se queda en un nivel superficial de lectura) o como un lector competente (que profundiza en el texto hasta llegar a la interpretación coherente y adecuada del mismo). (Fillola, 2004, p. 1)

Assim, admitiríamos, como aponta o autor, que dependendo da relação de cooperação entre o texto e o leitor poderíamos estar diante de um leitor ingénuo – aquele que se deixa ficar num nível superficial de leitura ou, em alternativa, diante de um leitor competente – o que aprofunda o texto até chegar a uma interpretação coerente e adequada.

Deste modo, para Fillola, o leitor ingénuo é um leitor que:

1. Carece de experiencia receptora y de vivencias lectoras.
2. No aplica (o no dispone de) los saberes que la experiencia lectora aporta e integra en la competencia lectora.
3. Resulta especialmente vulnerable ante los requerimientos de un texto precisamente por las carencias que le ha creado su poca dedicación a la lectura.
4. Posee una limitada disponibilidad (...) y un limitado repertorio (referencias intertextuales, normas socio-históricas, contenido, etc.) ante los requisitos que muestra el texto. (Fillola, 2004, p. 4)

O leitor competente é, por seu turno, o leitor que:

1. Entiende que la lectura no es un simple acto de reconocimiento de unidades menores (...) o de descodificación de las combinaciones de letras, palabras, oraciones, enunciados que organizan el texto.
2. Sobrepasa el límite de la comprensión como resultado cognitivo del proceso de lectura, porque hace de la lectura personal, sobre todo, un acto de interpretación coherente.
3. Se centra en la aplicación de las actividades y estrategias de comprensión e interpretación y en las pautas de metacognición de la actividad lectora, que tiene presente durante todo el proceso; mediante ella, el lector organiza e

identifica las distintas fases de su lectura para aplicar aquellas estrategias que el texto le sugiera.

4. Está dotado de específicos conocimientos previos y experiencias lectoras que le permiten identificar e interpretar legítimamente las referencias textuales, a través de una activa cooperación de su intertexto, en la que intervienen las ineludibles aportaciones de las variables personales. (Fillola, 2004, p. 4)

Assim, com base na teorização de Fillola, gostaríamos de propor, em primeira instância, no campo da literatura digital interativa, a introdução dos conceitos de “leitor digitalmente ingênuo” e “leitor digitalmente competente” compreendendo, em seguida, as suas respectivas aplicações.

Se o leitor é, como afirma Fillola (2004, p. 2), “el agente de la actualización y de la repragmatización de un texto, (...) el responsable de la (re) construcción del significado (...), de su interpretación (...) un descubridor de las opciones significativas que el texto avale o admita” então propomos, no texto digital, e com base no modo como o leitor interage com este, a existência de um leitor digitalmente ingênuo e de um leitor digitalmente competente.

Nesta perspectiva, e de acordo com a nossa proposta de denominação, o leitor digitalmente competente apresenta-se como aquele que, manuseando corretamente e interagindo eficazmente com o suporte, desenvolve na atividade de leitura as seguintes competências: revela ser capaz de reconhecer no processo de leitura do texto digital mais do que um mero processo de interpretação e decodificação de sentido por forma a dar coerência ao texto; revela ser capaz de conhecer e aplicar estratégias de leitura, compreensão e interpretação do texto digital com base nas suas novas valências; revela ser capaz de aplicar competências técnicas e tecnológicas que lhe permitem saber como comportar-se diante do texto cooperando com ele e explorando os seus recursos interativos; revela ser capaz de estabelecer, através do processo de leitura em meio digital – e das consequentes escolhas que este implica- um percurso único e individual que é, ao mesmo tempo, a sua interpretação e navegação pelo hipertexto; revela ser capaz de compreender que a concretização do texto depende da sua interação – ou seja, da sua colaboração performativa (toque, etc.) e do seu preenchimento dos “espaços em branco”³⁸.

³⁸ Quando falamos da atividade de “preenchimento dos espaços em brancos” referimo-nos, como já atrás sublinhámos ao longo deste trabalho, à atividade de interação do leitor com a máquina através de um conjunto de escolhas e de opções que efetua no interior do hipertexto.

Em suma, o leitor digitalmente competente seria o leitor que, hipoteticamente, estaria munido de grande parte das competências necessárias para “ler” eficazmente o texto digital e para fazer valer-se, no processo de leitura, da própria materialidade deste e das possibilidades oferecidas pela literatura digital.

Por seu turno, o leitor digitalmente ingênuo, seria caracterizado, de acordo com a nossa proposta conceptual, como um leitor que: enfrenta o texto digital com as mesmas expectativas que enfrenta o texto impresso e tende a compará-los, a olhá-los com a mesma “lente”, acreditando estar diante apenas de uma mudança de suporte e não considerando as especificidades de cada tipo de textualidade; carece de experiências e vivências com suportes digitais enquanto suportes textuais, e, por esse motivo, não sabe como comportar-se diante das suas especificidades; trata-se de um leitor que se encontra preso à camada da interação (na sua tentativa de perceber que comportamento deve adotar diante do texto) sem conseguir atingir a sua camada mais profunda: a da apreensão e da significação; trata-se de um leitor que se revela desprovido das competências e conhecimentos necessários para ler competentemente um texto digital; e, por fim, trata-se de um leitor que revela desorientação e vulnerabilidade diante das exigências e requisitos do texto digital.

Ora, diante disto, diríamos então que o leitor digitalmente ingênuo coincidiria com a figura do leitor analógico³⁹ (que lê, no entanto, em meio digital com a mesma atitude e com as mesmas estratégias que utiliza para o meio impresso). Assume-se, essencialmente como um leitor que não está munido de ferramentas, conhecimentos e competências necessários para enfrentar o texto digital.

Assim, e resumindo conceptualmente a nossa proposta para a definição do leitor digitalmente ingênuo e do leitor digitalmente competente, resta-nos observar que, de facto, o leitor digitalmente ingênuo, munido de menos literacias e de menos competências que o leitor digitalmente competente, embora leia no mesmo meio – o digital - terá como consequência o facto de ter uma experiência de leitura mais redutora (na medida em que não desfrutará, por falta de competências, das potencialidades que o digital lhe oferece).

³⁹ Notamos, no entanto, que a diferença entre leitor digitalmente ingênuo e leitor analógico tem que ver com o facto do primeiro não ler em ambiente digital e do segundo o fazer servindo-se, no entanto, das mesmas estratégias que adotaria para ler em meio impresso.

Como explica Hayles (2002, p. 37), desfrutando do texto eletrônico de acordo com os mesmos critérios que desfrutaria do texto digital, o leitor perde, efetivamente, toda a sua aura, a sua riqueza.

Assim sendo, o leitor digitalmente ingênuo, afirmar-se-á, pela sua carência de competências como um leitor que apenas poderá ler eficazmente textos de estrutura simples, linear ou de interatividade muito reduzida.

Por outra parte, e em alternativa, o leitor digitalmente competente será aquele que estando munido de todas as competências, conhecimentos e recursos para ler textos digitais – ou seja, das literacias adequadas para o efeito - conseguirá conjugar a sua atividade de receção do texto com a própria atividade de manuseio dos dispositivos tecnológicos, desenvolvendo, nesse momento, uma atividade cognitiva que supera em muito a mera atividade de decodificação e compreensão do texto.

Repare-se que, como sublinha Mangen (2008, p. 404), cognitivamente, “ler digital” é diferente de “ler analógico” na medida em que, como nota a autora, com a tecnologia digital a leitura manifesta-se, ela própria, como uma atividade multissensorial onde o papel do nosso corpo e, especificamente, das nossas mãos e dos nossos dedos, através do envolvimento físico, se revelam fundamentais para a criação de uma nova experiência de leitura.

Assim, e de acordo com o disposto, consideramos, portanto, a partir das definições de leitor digitalmente ingênuo e de leitor digitalmente competente, que a literacia digital se afirma como o caminho a partir do qual o leitor analógico tem oportunidade, por via de um conjunto de aprendizagens, de reconfigurar as suas competências, adaptando-as à leitura de textos digitais.

Assim, defendemos, portanto, a necessidade de que os leitores digitalmente ingênuos passem por um processo de aprendizagem e de aquisição de literacias que lhes permita, numa última fase, tornar-se em leitores digitalmente competentes, capazes de disfrutar das novas valências e potencialidades do texto digital.

CAPÍTULO 2: RECONFIGURAÇÕES DA FIGURA DO AUTOR

RECONFIGURAÇÕES DA FIGURA DO AUTOR

Tendo em conta que, como referimos anteriormente, acreditamos assistir na literatura digital a uma reconfiguração da figura do autor começaremos por afirmar que essa reconfiguração, tal como a do leitor, parece ser originada por mudanças na materialidade da escrita que aparentam ter implicações para as entidades envolvidas no próprio processo literário.

Se, como sugere Foucault (1987, p. 133), as mudanças na materialidade dos enunciados interferem na ordem dos discursos vigentes propiciando “regras de transcrição, possibilidades de uso ou de reutilização” dos próprios discursos, então, estamos em condições de afirmar que a introdução de novos suportes implica novos usos e, consequentemente, conduz-nos a novas práticas discursivas que constituem condição para a reconfiguração da identidade do próprio autor.

A provar isso mesmo está o facto de a introdução de novos meios de comunicação nos proporcionar uma plataforma privilegiada para pensarmos como, ao longo do tempo e à luz da evolução dos média, os discursos têm vindo a ser reconfigurados, reconfigurando também os seus “atores”.

Como ilustra Jan-Dirk Müller (2004, p. 21), remetendo ao século XVI e a um momento de reconfiguração na ordem dos discursos:

(...) A invenção da imprensa e de livros com letras móveis teve consequências históricas e culturais muito amplas, que puderam ser avaliadas apenas de modo muito lento e que certamente são comparáveis apenas às consequências da revolução contemporânea dos meios eletrónicos de comunicação [tradução nossa].

Referindo-se ao aparecimento da imprensa e à consequente expansão e difusão do livro impresso, nota Jan-Dirk Müller, uma reconfiguração: a perda de autoridade das instituições eclesiásticas medievais – detentoras dos códices – em detrimento de uma maior difusão da palavra escrita por todas as esferas da sociedade.

Neste sentido, e reforçando a ideia de Foucault de que novos suportes implicam novos discursos e novos modos de olhar os intervenientes nesses discursos consideramos, pois, que a literatura digital interativa introduz, através das suas especificidades, a necessidade de pensar o autor, tal como a literatura, à luz de uma continuidade histórica que nos mostra, essencialmente, que todas as épocas, com as suas respetivas especificidades, nos propõem, à sua maneira, novos olhar sobre a mesma realidade.

Assim, sublinhamos, portanto, que, num movimento de continuidade que se estende do *auctor medieval*, ao autor do Renascimento, passando pelo *genius* romântico, é hoje pertinente, à luz do desenvolvimento dos novos media e da eclosão de novos suportes, pensar um autor digital que tem, à luz do seu tempo, determinadas características que, no nosso entender, nos permitem alargar a reflexão em torno do campo da literatura na era digital.

Do autor autoritário ao construtor de percursos

Assim, e para começar a analisar as reconfigurações sofridas pelo autor na narrativa digital, começaremos por centrar-nos numa das ideias que é usualmente apontada como marca distintiva dos textos digitais – a ideia de que este tipo de texto propicia um enfraquecimento do autor enquanto figura autoritária e munida de poder total sobre a obra, para nos apresentar, por seu turno, um autor reconfigurado que cede espaço ao leitor e ao seu processo de construção de sentidos para o texto.

Desta perspetiva, diríamos, então, que, em traços gerais, a literatura digital é usualmente apresentada como um tipo de literatura que promove um descentramento e uma perda de autoridade da figura do autor.

Assim sendo, interessa-nos, particularmente, avaliar criticamente esta ideia, mostrando que, de acordo com a nossa perspetiva, é possível refutá-la uma vez que, no nosso entender, o pretenso esbatimento da figura do autor não é mais que um esbatimento dissimulado, uma vez que acreditamos ser possível admitir que o poder desta figura se encontra atualmente intensificado sob as novas estruturas do digital.

Na verdade, se pensar o hipertexto enquanto estrutura aberta, intertextual e associativa facilmente nos poderia levar a acreditar que os desdobramentos e possibilidades por ele propiciadas escapariam ao controlo e ao poder criativo do autor, o que pretendemos aqui mostrar é que ocorre precisamente o contrário.

Na verdade, embora, de facto, o hipertexto apresente uma estrutura bastante diferente da estrutura do texto convencional, observamos que, em momento algum, deixa de ser o autor a desenhar o esquema funcional da obra, os seus desdobramentos e as suas possibilidades.

Desta perspetiva, defendemos, portanto, que a figura do autor parece manter, no digital, grande parte dos poderes que detinha no impresso, sendo-lhe ainda acrescentados um conjunto de valências que resultam das novas possibilidades criativas permitidas pelos suportes digitais.

Assim, se observarmos, a grande diferença parece estar, de facto, no modo como o novo suporte digital, a nova materialidade desta literatura, oferece, através das suas potencialidades e das suas propriedades materiais e interativas, a ilusória sensação de atribuir maior relevância ao leitor e, conseqüentemente, de contribuir para um desempoderamento da figura do autor.

Nesta perspectiva, diríamos, brevemente, que, ao focar-nos na materialidade do digital, e avaliando a abertura participativa que os novos suportes oferecem ao leitor, seria fácil acreditar que, de facto, o autor se vê, nesta era, desinvestido dos seus poderes.

No entanto, defendemos aqui que esta ideia, para além de ser, no nosso entender, errada parece ser potenciada pelas possibilidades dos novos suportes que, apresentando-se, na sua essência, como objetos interativos, manipuláveis e maleáveis, propiciam, a partir da sua materialidade, a ilusória sensação de que o leitor pode, através da interação, dominá-los a seu bel-prazer.

Ora, assim sendo, na nossa opinião, é importante desmistificar a ideia de que, com a introdução do digital, “o leitor tudo pode”. Na verdade, embora o leitor seja hoje brindado, através das propriedades dos novos suportes, com a possibilidade de navegar por estruturas abertas que apelam, diretamente, à sua intervenção, este não tem, na realidade, plenos poderes sobre o texto literário.

Assim, o pretendo enfraquecimento do autor é, no nosso entender, não mais que uma ilusão uma vez que, na verdade, a liberdade do leitor na construção de sentidos para o texto está, afinal, condicionada pelas opções que lhe são oferecidas pelo autor.

Como sustenta Vouillamoz: “(...) el autor debe decidir qué elementos constituyen nodos independientes y cómo estos nodos se interrelacionan, dibujando así el esquema básico sobre el que se sustentará el desarrollo posterior de la obra” (Vouillamoz, 2000, p. 181).

Desta forma, através da construção do percurso hipertextual da narrativa – das escolhas e dos caminhos por ela facilitados – consideramos poder observar que o autor reafirma a sua preponderância e a sua importância na medida em que esta nova estrutura lhe oferece agora, adicionalmente, a possibilidade de, encarando o texto enquanto entidade aberta, decidir e determinar, junto do leitor, requerendo a sua participação, qual o conjunto de caminhos que podem ser percorridos.

O autor assume-se, portanto, neste sentido, e a nosso ver, como um construtor de percursos, uma vez que é dele a responsabilidade, diante de um sistema aberto e

hipertextual, de prever um conjunto de escolhas pré-determinadas que serão apresentadas ao leitor no processo de leitura.

Ora, desta perspectiva, defendemos, assim, que o autor parece, no digital, e especificamente, a partir das suas propriedades interativas, dirigir um “teatro de marionetas” a partir do qual, programando o dispositivo, pode exercer, de modo subtil e discreto (por detrás das potencialidades da máquina), um controlo que é, afinal, não muito diferente daquele que exercia no meio impresso.

Note-se, assim, que o fator diferencial é que, programando um dispositivo que dispõe, à partida, de características participativas e interativas, o autor parece ter a possibilidade de “disfarçar” o seu controlo, de dissimular as suas intenções por detrás da máquina que, enquanto suporte, media a sua relação comunicativa com o leitor.

Assim sendo, note-se, portanto, que a noção do autor como construtor de percursos parece oferecer-nos um importante argumento que nos permite refutar a ideia de perda de revelância do autor.

Assim, e no que diz respeito ao binómio “autoridade-perda de autoridade” consideramos falacioso, à luz do novo suporte e das possibilidades estruturais por ele possibilitadas, pensar em termos de desaparecimento ou apagamento do autor na medida em que, como tivemos oportunidade de defender, o autor continua a estar presente no processo de construção da obra e é possível identificar, como refere Vouillamoz, “(...) la presencia de una voluntad que ha diseñado una estructura en nodos y ha determinado de qué manera es posible interrelacionarlos” (Vouillamoz, 2000, p. 185). Ora, assim sendo, sublinhamos a impossibilidade de falar em “morte do autor” no texto digital, contrariando, assim, a ideia de uma pretensa “erosão” (Landow, 2009, p.167) da sua figura para defender, pelo contrário, a ideia de que, diante de novas ferramentas narratológicas, de uma nova autoria coletiva, e inclusive, do potencial das novas linguagens, o autor se encontra, atualmente, ainda mais fortalecido do que se encontrava no meio impresso.

Desta perspectiva, consideramos, portanto, que o autor, coberto, no digital, pela capa dos dispositivos, pela materialidade dos suportes, parece, de certo modo, “camuflar”, por detrás das propriedades materiais e interativas do livro digital, a sua própria autoridade.

Assim sendo, note-se, a este respeito, que o suporte digital, apresentando-se como um suporte manipulável, oferece ao leitor a sensação ilusória de poder ter pleno controlo quando, na verdade, tal como no meio impresso, este se encontra, inevitavelmente, sujeito ao conjunto de opções determinadas pelo leitor no momento de criação da obra.

Ora, assim sendo, observamos, num primeiro momento, que, de facto, o autor parece agora dispor, a partir da materialidade do meio, de um novo modo (discreto e subtil) para manifestar a sua autoridade, exercendo a sua função de modo cada vez mais efetivo.

Deste ponto de vista, consideramos, portanto, que a materialidade do digital, se aliada à reconfiguração da figura do autor por esta proporcionada, nos permite observar, não um fenómeno de esbatimento ou enfraquecimento do autor, mas, pelo contrário, um fenómeno de empoderamento da sua figura que, embora se manifeste de modo cada vez mais discreto, assume, no nosso entender, uma cada vez maior relevância na cena literária digital.

Para justificar a nossa perspetiva sugerimos, então, observar o modo como a materialidade específica do suporte nos permite pensar, em função dela, uma reconfiguração da figura do autor que, potenciado pelo meio, nos autoriza hoje a pensar em questões como a da autoria coletiva ou do desenvolvimento de novas competências.

Assim sendo, e para finalizar esta reflexão inicial em torno da pretensa perda de autoridade do autor no texto digital, rematamos com a afirmação de Kirchof (2009, p. 54) que “o autor não desaparece nas malhas do hipertexto” mas adquire, antes, um papel ainda mais relevante que na narrativa em suportes analógicos, uma vez que é dele a responsabilidade de oferecer ao leitor um conjunto de percursos possíveis para que este, na sua tarefa de interação, se torne, simultaneamente um coautor, que pluraliza o texto a cada leitura, e que contribui, finalmente, para a determinação dos sentidos da obra.

Neste contexto, e de acordo com o disposto, negamos, então, um enfraquecimento da figura do autor e defendemos, em seu lugar, que, a existir reconfiguração em termos de autoridade, esta está no modo como autor e leitor assumem hoje, no texto digital, uma partilha de responsabilidade no processo de fixação de sentidos.

UM NOVO CONCEITO DE AUTORIA – A AUTORIA COLETIVA NO TEXTO DIGITAL

Se, como acima referimos, nos parece ser possível sugerir a ideia de que a materialidade do digital nos permite pensar novas funções e novas valências para as figuras do autor e do leitor, entendemos ser igualmente importante refletir em torno de algumas das reconfigurações provocadas. Nesse sentido, e por forma a introduzir o tópico que em seguida discutiremos, lançamos algumas questões: poderá a materialidade da literatura interativa estar a oferecer-nos, a partir das suas especificidades, novas formas de autoria? Autorizar-nos-á o hibridismo de que se reveste o meio digital a avaliar a possibilidade de substituição de uma autoria individual, associada à escrita em suportes impressos, por uma autoria coletiva, característica da escrita em meios digitais? Falaremos ainda de um só autor ou de muitos autores que, em conjunto, constroem a obra digital interativa?

De modo a refletir em torno de algumas destas interrogações focar-nos-emos, em seguida, no conceito de autoria em obras digitais interativas sugerindo a hipótese de que a utilização de meios e suportes digitais na literatura propicia o surgimento de um novo conceito de autoria: o de autoria partilhada ou coletiva.

Para explorar o conceito de autoria partilhada partiremos, essencialmente, de dois pressupostos: o primeiro – que vê o processo de colaboração entre autor e leitor (por via da interação) como um processo de construção de sentidos, e, portanto, um processo de criação mútua de significados; e o segundo – que vê o processo de criação literária digital como um trabalho de equipa no qual o autor não se assume como o único interveniente, nem tão pouco como o único responsável pela produção do texto digital.

Assim sendo, e no que diz respeito ao primeiro pressuposto, consideramos ser possível admitir a existência de uma autoria partilhada em obras digitais interativas na medida em que autor e leitor parecem hoje desenvolver, no processo de construção significativo da obra (seja ao nível da criação de percursos, seja ao nível da eleição ou fruição destes), um “processo de colaboração” (Vouillamoz, 2000, p. 185) que permite que a obra literária possa ser lida e executada. Trata-se, no nosso entender, de um processo colaborativo a partir do qual o autor (deixando um conjunto de caminhos em aberto – um conjunto de possibilidades narrativas) e o leitor (contribuindo, através da interação, para a escolha de um desses caminhos) se envolvem, física e criativamente, na tarefa de construir um sentido para o texto.

Desta forma, se ao autor lhe cabe a tarefa de desenhar um conjunto de possibilidades, ao leitor, por sua vez, cabe-lhe, através da participação ativa, a tarefa de, por via da interação, se tornar um cocriador da obra. Repare-se que, como sublinha Landow (2009, p. 180), “(...) el lector activo colabora necesariamente con el autor para producir un texto a través de las opciones que escoge.”

Por outra parte, e no que diz respeito ao segundo pressuposto, e porque, como nota o autor americano, a palavra colaboração deriva diretamente do latim, onde significa “trabalhar com” ou “trabalhar juntos”, consideramos pertinente observar que o surgimento de um novo suporte de escrita – o computador – parece abrir espaço a que possamos pensar um processo de criação literária que deixa de ser exclusivamente da responsabilidade do autor para passar, pela materialidade e pelas especificidades do digital, a requerer a presença de um conjunto de outros intervenientes que, em conjunto com este, constituirão a obra.

Note-se, neste sentido, que, de facto, produzir hoje uma obra literária em ambiente digital requer um conjunto de competências técnicas e multimédia às quais o autor do texto, sozinho, parece não conseguir dar resposta. Como nota Vouillamoz:

El escritor que hoy se proponga componer una obra en formato electrónico hipermedia (...) se verá obligado a resolver ciertas cuestiones técnicas (...) consideradas como ajenas a la producción propiamente literaria (...) Si el autor no consigue asumir las responsabilidades que el medio plantea, deberá recurrir a un equipo de profesionales procedentes de otras disciplinas que sean capaces de solventar ciertas cuestiones técnicas o gráficas: la elaboración del producto literario evoluciona hacia una concepción de trabajo colaborativo en el que un momento dado se puede inscribir no sólo el escritor, sino también un equipo de analistas y programadores informáticos y un grupo de profesionales de la imagen que se responsabilice del diseño gráfico. (Vouillamoz, 2000, p.180-182)

Sublinhe-se, ainda, neste sentido, que se a literatura impressa, pela própria materialidade do suporte, perpetua a ideia do texto como produto resultante do engenho de um único indivíduo – o autor – a literatura digital, por seu turno, parece sugerir a impossibilidade de se falar de um texto uno, hierárquico e centrado e, por esse motivo, a impossibilidade de uma autoria individual. Nesta perspetiva, ao ler um texto digital interativo, parecemos ser convidados a ingressar no interior de um texto múltiplo, descentrado e anti hierárquico que, ao invés de ser da responsabilidade de uma única entidade – o autor – é agora criado por um conjunto de intervenientes, de autores, de entre os quais se destacam: designers, informáticos, técnicos de som, diretores de

fotografia, animadores, etc., que colaboram no processo de escrita através da produção de pequenos fragmentos multimídia que incorporam o texto digital.

Assim, se na literatura impressa a ideia de autoria surge associada à noção do autor individual, que produz solitariamente o texto, na textualidade digital – devido à sua materialidade e às possibilidades de expansão do texto (colocando em jogo imagem, som, vídeo, interação, etc.) – parece ser possível falar de uma autoria coletiva onde cada autor contribui, individual e fragmentariamente (através da produção do som, do vídeo, da interação), para a totalidade da obra.

Na verdade, como explica Landow (2009, p. 184), a própria noção de autoria individual parece estar arreigada à materialidade do livro uma vez que a imprensa, pela manutenção dos ideais de fixidez, individualidade, unicidade e propriedade, parece ter contribuído para o fortalecimento da ideia de autoria individual.

Com o surgimento do digital que, através da sua materialidade, promove estruturas e suportes mais líquidos⁴⁰, mutáveis e não lineares – parece-nos ser possível admitir que o próprio processo de autoria se afasta da inalterabilidade e autoritarismo associadas ao suporte impresso para se aproximar do pluralismo do meio digital.

Assim, a grande mudança parece ser precisamente a abertura do texto a novos contributos e a novas participações uma vez que o texto digital – como um todo – é hoje constituído por um conjunto de fragmentos que são, na sua generalidade, produzidos por uma panóplia de autores.

Por esta razão, acreditamos, portanto, estar em condições de afirmar o processo de construção de uma obra literária digital como um processo de autoria coletiva, que, como “(...) el cine, el vídeo o la ópera, implica trabajo en equipo” (Landow, 2009, p. 188).

Consideramos, assim, assistir a uma tendência de “coletivização” do ato de escrita uma vez que o autor parece necessitar, para construir a sua obra, de um conjunto de intervenientes que possam auxiliá-lo no processo. Desta forma, “o autor” – que no texto digital seria considerado o autor do texto verbal - parece transformar-se em apenas mais um dos autores na medida em que a criação do texto não depende já, unicamente, de si próprio.

⁴⁰ Ao referir-nos a suportes líquidos pretendemos dar conta, à luz da teorização de Santaella (2007, p. 14-24), do modo como os novos suportes albergam hoje, com o digital, linguagens híbridas que revelam uma incapacidade de manter as suas formas, deslizando umas para as outras, sobrepondo-se e contaminando-se entre elas.

Observemos, neste sentido, que conceber literatura digital parece, então, implicar um trabalho colaborativo, assumir que a autoria se encontra agora dividida por todos quantos participam no processo, por todos quantos emprestam um pouco da sua arte para constituir um objeto híbrido que é, no seu todo, a soma de todos os fragmentos multimídia que o constituem.

Ora esta ideia de autoria coletiva, implica, naturalmente, reconhecer que as obras digitais interativas nos permitem, em função da sua materialidade, observar, na literatura, uma importante reconfiguração à figura do autor e, conseqüentemente, ao próprio processo de comunicação literária. Assim, consideramos, portanto, que a transformação do autor individual em autor coletivo contribui, no nosso entender, para um fortalecimento da figura do autor que, repartindo agora as suas funções por diversos intervenientes, parece expandir a capacidade significativa da narrativa que, atualmente ancorada em novas linguagens e novas possibilidades técnicas e criativas, ganha valências nunca antes imaginadas.

O AUTOR PROGRAMADOR

Na sequência da ideia supramencionada de que um autor que hoje se propõe a “escrever” uma obra digital se vê obrigado a resolver certas questões técnicas que anteriormente seriam consideradas alheias ao seu trabalho literário, sugerimos, então, uma reflexão em torno daquele que denominaremos como autor programador.

Se, como sublinha Vouillamoz, a produção de uma obra literária digital implica hoje uma outra dimensão da escrita que requer “la aplicación de las herramientas informáticas a los procesos de construcción literaria” (2000, p. 180), então, consideramos ser pertinente observar que a tarefa do escritor não se limita, atualmente, apenas ao trabalho de escrita da história mas integra, também, a tarefa de pensar e articular toda a estrutura da obra digital interativa, ou seja, o planeamento de toda a *interface* a partir da qual o leitor acederá aos conteúdos do livro.

Assim, o papel do autor será, também, o de pensar uma estrutura hipertextual associativa que permita a integração de elementos multimédia aos quais o leitor vai aceder no processo de leitura. Neste contexto, parece-nos ser possível observar que o autor se assume como o construtor do esqueleto da obra cabendo-lhe, necessariamente, um conjunto de tarefas que superam as suas funções habituais em suportes analógicos.

Como elucida Vouillamoz (2000, p. 180), o autor assumirá um conjunto de questões de planeamento e desenvolvimento do livro tendo, para esse efeito, de: estudar a estrutura de dados com os quais vai trabalhar, seleccionar os recursos a integrar na obra, determinar quais os objetivos e, por fim, ponderar qual a forma mais eficiente de funcionamento do programa.

Assim sendo, o autor leva a cabo a tarefa de fazer o desenho funcional da obra, determinar quais os recursos audiovisuais a ser integrados, quais os percursos de leitura a ser disponibilizados e, por fim, pensar de que modo vai organizar a *interface* do livro digital por forma a permitir ao leitor navegar no interior do hipertexto.

Ora, nesta perspetiva, é preciso considerar que “escrever” um livro digital compreende hoje bem mais do que a tarefa de trabalhar na produção da palavra escrita sendo necessário, de certo modo, programar a obra (do ponto de vista da projecção de possibilidades) para que esta possa finalmente, no momento da leitura, ser fruída e executada pelo leitor.

Como sublinha Vouillamoz pertence ao autor a importante tarefa de traçar o mapa a partir do qual toda a obra se desenvolverá:

(...) como el diseño funcional de la obra no es además lineal, sino hipertextual, el autor debe decidir qué elementos constituyen nodos independientes y cómo éstos nodos se interrelacionan, dibujando así el esquema básico sobre el que se sustentará el desarrollo posterior de la obra. (Vouillamoz, 2000, p. 181)

O autor deve, portanto, levar a cabo o desenvolvimento de um produto literário, prevendo antecipadamente toda a sua estrutura, trabalhando nela, e assumindo, “en mayor o menor grado, esas funciones más propias de un técnico que de un escritor” (Vouillamoz, 2000, p. 181).

Desta forma, e ao sentir a necessidade de ter de programar a estrutura pela qual o leitor irá deslocar-se parece-nos interessante observar que, para conseguir fazê-lo, o autor deve dispor de literacias digitais – ou informáticas – que lhe permitam dominar algumas das ferramentas e potencialidades dos novos media. Repare-se, neste sentido, que se uma das grandes prioridades do autor é a de proporcionar ao leitor uma experiência narrativa rica e completa, então, este deve conhecer quais as ferramentas e quais os recursos que melhor se adequam aos seus propósitos narratológicos por forma a obter, junto do leitor, o melhor resultado possível.

Assim, sugerimos, portanto, que uma das implicações da autoria em terreno digital tem a ver com a necessidade do autor dispor de literacias informáticas suficientes para que possa, no momento em que planeia a obra digital, compreender quais as potencialidades técnicas que lhe oferece o meio e o suporte que está a utilizar e quais as suas necessidades ao nível narrativo para, mais tarde, e em articulação, conjugar ambas e construir um produto literário que tire partido, de forma eficiente, da materialidade do meio em que se encontra albergado.

Nesta perspetiva sugerimos que a autoria de uma obra digital interativa implica que o autor incorpore às suas competências literárias algumas competências informáticas (nomeadamente de edição e programação) que até há relativamente pouco tempo não integravam o ofício do escritor.

Deste modo, e defendendo que o texto digital propicia o aparecimento de um autor programador, definimo-lo essencialmente como um autor que tem, em parte, de assumir as funções de programador, não porque tenha de escrever o código binário que se encontra por detrás da *interface* do livro, mas porque é dele a responsabilidade, na tarefa

de planeamento e desenvolvimento da obra, de assumir um conjunto de escolhas e decisões, do ponto de vista tecnológico, que atendam às necessidades da sua narrativa.

Ora, desta perspetiva, consideramos estar em condições de observar que o surgimento do autor programador decorre, no nosso entender, da própria materialidade digital do texto que sugere, ela mesma, a necessidade de desenvolvimento de uma competência técnica por parte do autor que, enquanto produtor do discurso, deve estar capacitado, no meio digital, para lhe oferecer uma forma e uma estrutura adequadas ao meio onde se desenvolve a obra.

Por outras palavras, diríamos, então, que apenas a materialidade do digital requer o surgimento da figura do autor programador, um autor que diante de um novo meio tem de aprender, no momento de criação da obra, a dominar um conjunto de ferramentas técnicas e tecnológicas (seja a nível de programação seja a nível de domínio de *software*) que lhe permitam desenhar, do ponto de vista funcional, o esqueleto estrutural da obra.

O AUTOR EXPANDIDO

Uma vez realizada uma abordagem ao conceito de autoria e à proposta de reflexão em torno do conceito de autor programador acreditamos que, ainda no âmbito das reconfigurações, se manifesta relevante questionar-nos se não poderemos, diante do panorama digital, pensar a existência de um autor expandido. O conceito, por nós criado, tem como objetivo explorar de modo ainda mais efetivo o conceito de escrita expandida, proposto em 2012, por Sales e Azevedo.

Assim, será partindo do pressuposto que o digital nos abre portas a uma escrita expandida, uma escrita onde “a palavra, o som e a imagem abrem, juntos, um campo de possibilidades estéticas” (Sales & Azevedo, 2012, p. 51) que desenvolveremos a ideia de que o meio digital propicia o aparecimento daquilo que denominamos como autor expandido, ou seja, um autor que dispõe hoje, devido à própria materialidade dos suportes, de novas ferramentas para criar e contar as suas histórias.

Neste sentido, colocamos, portanto, a hipótese de poder identificar o autor que escreve a partir de suportes digitais como um autor expandido que dispõe hoje de diversos meios, potencialidades, recursos interativos e ferramentas digitais para desdobrar e estender a narrativa praticada em meios analógicos.

Trata-se, no nosso entender, de um autor que procura hoje, através dos novos meios digitais, recuperar um processo de busca pelas potencialidades da linguagem que parece ter sido inaugurado e perpetuado pela atividade das vanguardas.

Neste sentido, consideramos que o autor da era digital, à semelhança dos autores vanguardistas, aceita, também ele, o desafio de pensar de que modo os novos suportes, os novos meios e as novas linguagens podem abrir-lhe espaço a novas formas de escrita que funcionam, a nosso ver, como modo de ampliação da capacidade criativa do autor literário.

Acrescente-se, nesta perspetiva, que o próprio ambiente digital, pela profusão de linguagens que o caracteriza, parece colocar à disposição do autor uma infindável panóplia de recursos e de possibilidades técnicas que lhe permitem, no momento em que constrói a narrativa, selecionar e articular as linguagens que melhor servem os seus objetivos e os seus propósitos. Neste contexto, som, imagem, verbo e interação convivem, complementarmente, constituindo o conjunto de ferramentas de escrita do autor digital e permitindo-nos observar a formação de uma narração expandida a partir

da qual consideramos ser possível avaliar uma superação dos limites e possibilidades técnicas possibilitadas pelo meio impresso.

Na verdade, como sugerem Sales e Azevedo, o meio digital parece abrir espaço a um tipo de narração inédita:

[a] um contar que sai da voz, da música, das expressões faciais e das imagens editadas. Um narrar que não atende a espera pelo fim ou pelo início, conforme aprendemos com as sintaxes tradicionalmente fixadas pelo gesto de contar, mas que, no entanto, articula os elementos mesmos de uma história contada. (Sales & Azevedo, 2012, p. 56)

Trata-se, portanto, de um “contar” não apenas com palavras ou com imagens, como já nos havia introduzido a poesia concreta, mas, trata-se, antes, de um “contar” com todas as linguagens e ferramentas de que dispõe a era digital, um “contar” que não se encontra limitado à linearidade que o suporte impresso, pelas suas propriedades, lhe impõe, mas, que pode agora, através de uma escrita não-linear, desafiar o princípio e o fim propondo um “não findar de começar, ou um sempre começar de terminar, que escapa à expectativa que o ato de narrar mais costumeiramente nos ensinou” (Sales & Azevedo, 2012, p. 56).

Neste sentido, podemos agora sublinhar que, como sugere Jorge Luiz Antonio (2008), o autor digital dispõe, de facto, a partir da materialidade dos dispositivos, de:

(...) uma linguagem tecno-artística-poética (...) formada de palavras, formas gráficas, imagens, grafismos, sons, elementos animados (...) na maior parte das vezes interativos, hipertextuais e/ou hipermediáticos” de que vai servir-se para, através das novas tecnologias, dispositivos, plataformas e programas, alargar horizontes na perspectiva da produção literária. (Antonio, 2008, p. 114)

Observamos, desta forma, que o autor digital, expandido na sua criatividade pelas linguagens incorporadas no hipertexto e pelas potencialidades do suporte, parece dispor hoje de uma liberdade para poder pensar mais além, para arriscar experimentar, para introduzir na sua narrativa elementos nunca antes imaginados e que lhe permitirão alargar a sua capacidade para contar histórias.

Como afirma De Matia (2013, p. 37) o autor digital tem a oportunidade de “incorporar aos seus textos outros sistemas semióticos compatíveis com os meios digitais e incompatíveis com a folha de papel, tais como os sons e os movimentos”.

Assim sendo, consideramos ser possível observar que a introdução das novas tecnologias no processo de criação literária parecem contribuir para uma ampliação dos

modos de escrita, permitindo agora ao autor servir-se de um alargado leque de ferramentas no momento de produzir a sua obra.

Nesta linha de pensamento, admitimos, portanto, como sugere também Kirchof (2016, pp. 210-211) estar diante de uma “(...) escrita expandida, escrita na qual os registos de som, imagem e palavra se estendem (...) formando uma teia complexa e orgânica de efeitos estéticos e sentidos polissêmicos” que nos desafiam atualmente, e de modo cada vez mais premente, a refletir sobre novos critérios de literariedade:

não mais centrados apenas na capacidade de estranhamento da linguagem verbal (...) e sim no diálogo entre as diferentes linguagens, pois a literatura deixa de ser linguagem verbal e amplia seus horizontes, suas delimitações, para tornar-se texto verbal, sonoro, visual, audiovisual, digital, em outro contexto. (Antonio, 2008, p. 40)

Todavia, sobre esta redefinição dos critérios de literariedade debruçar-nos-emos mais adiante, quando nos focarmos, especificamente, sobre a questão da reconfiguração do texto e da nova textualidade⁴¹ digital.

Para já, interessa-nos apenas reter a ideia de que o autor se encontra atualmente munido de ferramentas digitais – como por exemplo os ambientes 360°, os ambientes 3D, a realidade aumentada, a geolocalização, as redes sociais, etc. – que lhe permitem uma escrita expandida na qual este não conta apenas como a palavra escrita, mas, simultaneamente, com todas as linguagens e todos os recursos disponibilizados pelo novo suporte.

Desta forma, e ao teorizar sobre o conceito de autor expandido, pretendemos sublinhar o facto de o autor, se encontrar, na era digital, aparentemente, do ponto de vista da criação, tecnicamente mais enriquecido. De, de certo modo, parecer ter-se libertado da rigidez dos suportes analógicos – onde contava apenas com a caneta, o papel e a imaginação dos seus leitores para construir as suas histórias – para servir-se agora de um meio digital que lhe faculta muitos mais recursos.

Uma das questões que gostaríamos particularmente de destacar tem que ver com o facto de a materialidade do digital permitir hoje ao autor, através do dispositivo, envolver fisicamente o leitor, por via da interação corporal, permitindo-lhe uma experiência

⁴¹ Consideraremos a ideia de que, com o surgimento de novos meios e novos suportes, surge também uma nova textualidade digital marcada, na sua essência, pelas características da era pós-moderna (entre elas o dinamismo, o atomismo, a interatividade, a hibridização de linguagens, etc.). Para melhor definição e caracterização em torno do conceito de textualidade digital veja-se o tópico dedicado a este tema (a partir da pág. 201).

hipoteticamente mais intensa ou, pelo menos, mais perceptual do que a facultada pelos suportes analógicos.

Consideramos, assim, que, também deste ponto de vista, o autor parece surgir expandido, na medida em que proporciona ao seu leitor novos modos de envolvimento corporal e físico com a narrativa, oferecendo-lhe a oportunidade de desfrutar dela de forma ainda mais profundo.

Nesta perspetiva, sublinhamos, portanto, a ideia de que a literatura digital interativa parece ter aberto espaço a um novo modo de narrar onde o corpo da escrita, formado pela multiplicidade de meios e de suportes que agora albergam o texto, aparenta estar consideravelmente expandido.

Se, como vimos anteriormente, o autor sempre se serviu de novos suportes e de novas linguagens para inovar textualmente, sublinhamos que, especialmente na era digital, este parece ver-se desafiado, por meio da tecnologia e da inovação técnica, a utilizar as novas máquinas semióticas – os dispositivos digitais – para, como eles, alimentar uma tendência vanguardista de experimentação no campo da escrita.

Para ilustrar aquilo que acabamos de dizer servir-nos-emos, então, de um exemplo. Imaginemos, a título sugestivo, que, ao escrever o seu livro, o autor se depara com a necessidade de descrever detalhadamente uma paisagem. Ora, se, no livro impresso, para fazê-lo, apenas contaria com o poder da descrição e com a assertividade das suas palavras, no livro digital, todavia, o leitor está “autorizado”, pela materialidade do suporte que o alberga, a servir-se das mais variadas ferramentas e recursos digitais não apenas para descrever, mas, inclusivamente, para “mostrar” digitalmente essa paisagem ao leitor.

Assim, mais do que convidar o leitor a conhecer o espaço descrito através da palavra, o autor poderia, através da tecnologia digital, mostrar a paisagem através de uma hiperligação a um vídeo do *Youtube*, através de uma imagem alojada no *Instagram* ou, em última instância, poderia socorrer-se de uma ambiência 360° que colocasse o leitor, no momento da leitura, no local descrito pela narrativa.

Sublinhe-se, a este respeito, que qualquer uma das hipóteses supramencionadas só poderia efetivar-se, de facto, em suporte digital, sendo incompatível com a tecnologia do impresso.

Ora, assim sendo, em jeito de conclusão e diante do exposto, julgamos pertinente, face às novas materialidades e potencialidades da escrita em meio digital, considerar a figura

do autor expandido como representação da própria extensão e evolução dos modos de escrita.

Neste sentido, reforçamos, uma vez mais, que pensar esta reconfiguração implica pensar que apenas a partir da materialidade específica dos suportes digitais nos é permitido pensar a figura do autor expandido e, conseqüentemente, observar, a partir dela, o impacto que o novo suporte imprime, em termos de possibilidades narratológicas e, nomeadamente, em termos de linguagem, à própria capacidade criativa do autor.

UM NOVO PERFIL PARA O AUTOR DIGITAL

À semelhança do que fizemos com o que denominámos de *leitor 2.0* gostaríamos, agora também, de propor, com base nas características que acreditamos poder observar em resultado da reconfiguração autoral, um novo perfil para o autor digital.

Assim, e face a toda a reflexão levada a cabo até ao momento, sugerimos que o autor digital, ou o que denominaremos como *autor 2.0*, possa ser visto como: um construtor de percursos, na medida em que se trata de um autor que procura tornar o texto o mais aberto e interativo possível abrindo o maior número de espaços de intervenção ao leitor; como um autor expandido, na medida em que se serve das novas tecnologias enquanto instrumentos privilegiados – uma vez que deixa de contar apenas com palavras para contar, com recurso à tecnologia, com vídeo, animação, imagem, objetos tridimensionais, etc.; como um autor programador, na medida em que deve acrescentar às suas literacias literárias um conjunto de literacias informáticas que lhe permitam projetar estruturalmente a narrativa digital; e como um autor coletivo, na medida em que tem a perfeita noção de que a totalidade da sua obra é o resultado não apenas do seu esforço individual mas de uma equipa que, em conjunto consigo, ergue o livro digital na sua plenitude (com todas as linguagens e fragmentos que o constituem).

Desta forma, e uma vez apontadas as quatro designações que acreditamos poder contribuir para uma reflexão em torno do autor digital, é agora momento de nos debruçarmos sobre a grande questão que urge ser levantada: estará a figura do autor efetivamente em declínio? A perder o seu poder, a sua relevância? Ou estará, pelo contrário, mais presente do que nunca? Estará o autor em queda ou em ascensão, uma vez que se encontra hoje munido de ferramentas únicas que lhe permitem, a partir da materialidade do digital, servir-se de recursos inéditos para contar histórias de um modo diferente e inovador? Estará a sua figura fragilizada ou, pelo contrário, potenciada através de, uma cada vez maior, interação com o leitor?

Por forma a dar resposta a esta última pergunta, e com base nos argumentos que temos vindo a enumerar ao longo desta segunda parte, defendemos, assim, à guisa de conclusão, que, de facto, parece ser possível admitir que embora se assista, na literatura digital interativa, a um cada vez maior processo de colaboração entre autor e leitor, essa partilha de responsabilidades na feitura do texto não elimina, no nosso entender, a figura do autor nem tão pouco contribui para o seu apagamento. Como afirma Kirchof (2009, pp. 54-55) “o autor não desaparece (...) antes adquire uma centralidade ainda mais forte

do que aquela conferida ao autor do texto impresso, antes acusado de tirano, hierárquico e autoritário pelos entusiastas do hipertexto enquanto utopia do novo milênio”.

Por conseguinte, consideramos importante sublinhar que, no nosso entender, a figura do autor, ao invés de se encontrar em declínio, como sugerem muitas das teorias concebidas em torno do hipertexto, encontra-se, pelo contrário, em ascensão, uma vez que, como tivemos oportunidade de referir a materialidade do digital parece potenciar, sob vários pontos de vista, a instância autoral.

Assim, assumindo que o autor se encontra atualmente, no panorama do digital, fortalecido nas suas funções e na sua importância, devido ao modo como o hipertexto faz com que tudo dependa da sua presença enquanto organizador do discurso e construtor da narrativa hipertextual, observamos ainda que também as potencialidades técnicas dos meios e dos suportes digitais parecem contribuir para uma alargamento do leque de possibilidades de criação literária, fortalecendo, assim, do ponto de vista criativo a atuação do autor e reforçando, consequentemente, a sua figura em toda a dimensão.

UM NOVO ESPAÇO DE ESCRITA

Retomando a ideia de Chartier de que o modo como lemos é, entre outras coisas, resultado da materialidade do suporte a partir do qual lemos, gostaríamos agora de centrar-nos na sugestão de que todas as eras parecem ser marcadas pela existência de determinados suportes que, pelas suas especificidades, condicionam as práticas de escrita e de leitura.

Se, como sugere Bolter (2001, p. 16), “writing with quill and parchment is a different skill from writing with a printing press, which in turn differs from writing with a computer”, então, é preciso considerar a hipótese de que cada suporte no qual o texto se inscreve marque a existência de um determinado “espaço de escrita”⁴² (Bolter, 2001) que, condicionado pela materialidade do dispositivo que o alberga, apresenta, do ponto de vista da criação, determinadas especificidades e aponta, conseqüentemente, do ponto de vista da recepção, para determinadas capacidades que são requeridas do leitor no processo de leitura.

Repare-se, neste sentido, que, como afirma Soares (2002), parece existir uma estreita relação entre a materialidade da escrita e as próprias práticas de escrita e de leitura numa determinada era:

(...) a escrita em argila úmida, que recebia bem a marca da extremidade em cunha de cálamô, levou ao sistema cuneiforme de escrita; a pedra como superfície a ser escavada serviu bem, num primeiro momento, aos hieróglifos dos egípcios, mas, quando estes passaram a usar o papiro, a sua escrita, condicionada por esse novo espaço, foi-se tornando progressivamente mais cursiva e perdendo as tradicionais e estilizadas imagens hieroglíficas, exigidas pela superfície da pedra. (Soares, 2002, p. 4)

Nesta perspectiva, acrescentamos, portanto, que o próprio suporte de escrita, através da sua materialidade e das suas respectivas potencialidades técnicas, se encontra, inequivocamente, aliado ao aparecimento de novos modos de escrita que, regra geral, tentam tirar do suporte o melhor partido possível.

É que, como sublinha Bolter (2001, pp. 15-16), o escritor precisa sempre de um suporte e de ferramentas com as quais trabalhar. Ora esse suporte e essas ferramentas acabam por tornar-se, segundo o autor, parte da própria escrita.

⁴² Jay David Bolter define o espaço de escrita do seguinte modo: “By ‘writing space’ I mean first of all the physical and visual field defined by a particular technology of writing. All forms of writing are spatial, for we can only see and understand written signs as extended in a space of at least two dimensions. Each technology gives us a different space” (Bolter, *Writing Space: The Computer, hypertext and the history of writing*, 2001, p. 11).

Assim sendo, e se, como afirma Chartier (1994, p. 8) “(...) works and discourses exist only when they become physical realities”, ou seja, quando são materializados, então, gostaríamos de sugerir que, com o aparecimento dos novos suportes digitais, parece ser possível admitir que estamos diante do surgimento de um novo espaço de escrita e de leitura que é, como atrás mencionámos, condicionado pelas propriedades e especificidades dos suportes que hoje albergam o texto literário.

Partindo desta ideia consideramos importante reafirmar que, de facto, as características técnicas e físicas dos novos suportes parecem ter impacto nas práticas de escrita e de leitura de uma determinada época.

Assim sendo, e partindo do pressuposto que a escrita e a leitura dificilmente podem ser destituídas do seu lado material, uma vez que se tratam de práticas que acontecem num determinado contexto físico, empregando determinados instrumentos de escrita e resultando em determinados artefactos, defendemos, portanto, ser pertinente pensar, à luz da cultura contemporânea, o modo como o computador, enquanto dispositivo criador e reproduzidor, inaugura, pela sua materialidade, um novo espaço de escrita.

O COMPUTADOR COMO NOVO ESPAÇO DE ESCRITA

A defender a ideia de que o computador se afirma, na era atual, como um novo espaço de escrita encontra-se Bolter (2001), para quem a materialidade do texto, tanto na escrita digital como em formas anteriores, se revela fundamental.

Na verdade, como explica o autor, a introdução do computador como novo meio de criação e de receção do texto parece ter introduzido importantes reconfigurações ao espaço de escrita dos suportes impressos:

This virtual or conceptual writing space forms a continuum with the material space of writing: it is both a reflection of contemporary materials and techniques and an expression of our culture's ambitions for its writing. Just as new digital media refashion the material conditions of print and handwriting, so the computer's virtuality refashions the writing space of the printed book and the manuscript. (Bolter, 2001, p. 18)

Deste modo, e reconhecendo o computador como novo espaço de escrita que moderniza o espaço de escrita associado aos suportes impressos, interessa-nos particularmente reforçar a importância de compreender esta nova plataforma de criação, sobretudo na sua dimensão material, uma vez que, como sublinha Bolter (2001, p. 19) , “each technology of writing involves different materials or different ways of deploying the writing materials, and these differences are significant”.

Ora, de acordo com esta perspetiva, consideramos especialmente relevante compreender de que modo a tecnologia digital impõe, a partir das suas propriedades materiais, alterações à própria “essência” do texto. Se, como sugere Bolter (2001, p.19) “(...) the material conditions of writing determine in an exclusive fashion how a literate culture will read and write its texts”, então, torna-se essencial entender de que modo o computador e mais concretamente o ecrã propiciam, neste contexto, a criação de um texto fundamentalmente diferente do texto em papel.

Note-se, a este respeito, que, como sublinha Soares (2002), dando-nos o exemplo do texto impresso em confronto com o texto digital, existindo diferença de suporte, e consequentemente, diferença em termos de materialidade, existirão, respetivamente, consideráveis diferenças em termos de escrita e de leitura:

[se] “o texto no papel é escrito e é lido linearmente, sequencialmente – da esquerda para a direita, de cima para baixo, uma página após a outra; o texto na tela – o hipertexto – é escrito e é lido de forma multilinear, multi-sequencial, acionando-se *links* ou nós que vão trazendo telas numa multiplicidade de possibilidades, sem que haja uma ordem predefinida. A dimensão do texto no papel é materialmente definida: identifica-se claramente seu começo e seu fim, as páginas são numeradas, o que lhes atribui uma determinada posição numa ordem consecutiva – a página é uma unidade estrutural; o hipertexto, ao contrário, tem a dimensão que o leitor lhe der: seu começo é ali onde o leitor escolhe, com um clique, a primeira tela, termina quando o leitor fecha, com um clique, uma tela, ao dar-se por satisfeito ou considerar-se suficientemente informado – enquanto a página é uma unidade estrutural, a tela é uma unidade temporal. (Soares, 2002, p. 4)

Ora, as alterações acima descritas parecem ser provocadas, precisamente, pelo suporte digital que, devido às suas características de não-linearidade, volatilidade, mutabilidade, entre outras, permite significativas mudanças nos modos de produção textual bem como nos modos de interação e receção do texto.

Assim, se a escrita no papel é caracterizada, maioritariamente, como aponta Bolter (2001, pp. 21-22), pela exigência de uma organização hierárquica e disciplinada, a escrita digital é, por seu turno, o reflexo de um suporte anti hierárquico, plural e associativo que promove formas textuais igualmente multi-lineares, abertas e descentradas.

Neste sentido, e verificando que, de facto, a materialidade do suporte influi na forma como o texto é criado e, inclusivamente, na sua estrutura e especificidades, consideramos, à luz destas observações, estar em condições de sugerir que o texto digital nos permite hoje observar uma nova etapa no espaço da escrita na medida em que, adaptando-se à materialidade dos suportes que o albergam, parece alterar de modo bastante significativo os processos de leitura e a própria relação do leitor com o texto.

Como sublinha Chartier, a respeito da introdução dos suportes digitais:

Abrem-se possibilidades novas e imensas, a representação eletrónica dos textos modifica totalmente a sua condição: (...) substitui a materialidade do livro pela imaterialidade de textos sem lugar específico; às relações de contiguidade estabelecidas no objeto impresso (...) opõe a livre composição de fragmentos indefinidamente manipuláveis; à captura imediata da totalidade da obra, tornada visível pelo objeto que a contém (...) faz suceder

a navegação de longo curso entre arquipélagos textuais sem margens nem limites. Essas mutações comandam, inevitavelmente, imperativamente, novas maneiras de ler, novas relações com a escrita, novas técnicas intelectuais. (Chartier, 1994, pp. 100-101)

Assim, à luz de um panorama de continuidade na escrita, que se estenderia da Grécia Antiga às experiências vanguardistas do século XX, consideramos que a introdução das novas tecnologias e, com ela, a introdução de novos suportes de escrita e de leitura, parece alimentar uma tendência de progresso marcada (à semelhança do que aconteceu em eras anteriores) por um conjunto de reconfigurações que transportam consigo, diante da materialidades dos novos dispositivos, novas maneiras de ler e de escrever, abrindo-nos, conseqüentemente, o pano sobre a necessidade de novas literacias.

Neste contexto, e como sublinha Bolter (2001), a necessidade de aquisição de novas literacias traduz-se no desenvolvimento de novas competências, hoje requeridas àqueles – autores e leitores - que exercem, no panorama digital, práticas de escrita ou de leitura. É que, na verdade, como defende Bolter (2001) é preciso ter em conta que, daqui por diante, o impresso não mais servirá de modelo, pelo menos com tanta intensidade, para a organização e apresentação do conhecimento o que fará com que às literacias do impresso o autor e o leitor tenham, necessariamente, de adicionar, literacias digitais que lhe permitam, de forma capacitada, ler as produções literárias da nova era.

Ora, assim sendo, uma vez analisadas as reconfigurações da figura do leitor e do autor e lançada a hipótese de o computador se apresentar como novo espaço de escrita, acreditamos que é agora momento para deixarmos em aberto um conjunto de questões: estará o próprio texto, em função da sua conceção num novo dispositivo, a ser reconfigurado na sua essência? Influirá a materialidade dos novos suportes na própria textualidade? Poderemos pensar, à luz da introdução da tecnologia na literatura, um novo tipo de textualidade que decorre do meio onde é produzida?

Para tentar responder a alguns destes tópicos debruçar-nos-emos, em seguida, sobre aquela que acreditamos ser uma das principais pedras de toque para a compreensão do processo de produção literária em ambiente digital: a questão da reconfiguração do texto na narrativa digital interativa.

CAPÍTULO 3: RECONFIGURAÇÕES DO TEXTO

RECONFIGURAÇÕES DO TEXTO – DO TEXTO IMPRESSO À TEXTUALIDADE DIGITAL

Em *Teoria da Literatura*, Vítor Manuel Aguiar e Silva define o texto literário como:

uma unidade semântica, dotada de uma certa intencionalidade pragmática, que um emissor/autor realiza através de um acto de enunciação regulado pelas normas e convenções do sistema semiótico literário e que os seus receptores/leitores descodificam, utilizando códigos apropriados. (Aguiar e Silva, 2000, p. 574)

Ulisses Infante (1991), por sua vez, e com o mesmo objetivo, serve-se da terminologia latina da palavra *textum* – que significa tecido, entrelaçamento – para identificar o texto como resultante de um “trabalho de tecer, de entrelaçar várias partes menores a fim de se obter um todo inter-relacionado” (Infante, 1991, p. 12). Falamos, por isso, em textura ou tessitura do texto, a “rede de relações que garantem a sua coesão, a sua unidade” (Infante, 1991, p. 12). No entanto, para já, interessa-nos deslocar a nossa atenção para determinadas propriedades formais que Aguiar e Silva (2000, pp. 562-563) identifica como definidoras e caracterizadoras do que é um texto. São elas, então: a expressividade – porque o texto representa sempre “uma atualização de um determinado sistema semiótico”, fixado por certos signos e contrapondo-se ao que existe extra-textualmente; a delimitação – porque o texto se apresenta como “uma entidade delimitada topológica e/ou temporalmente”, contrapondo-se, por isso, aos signos materialmente realizados e a estruturalidade – porque o texto possui “uma organização interna que o configura como um todo estrutural”.

São estas propriedades formais que constituem aquilo a que chamamos texto literário e que é identificado, de acordo com Ana Cristina Macário Lopes (2005, p. 420), como “um policódigo sujeito à dinâmica da tradição e da inovação”, um policódigo que envolve “códigos fónico-rítmicos, métricos, técnico-compositivos e semântico-pragmáticos, estes últimos intrinsecamente correlacionados com os códigos míticos, éticos e ideológicos vigentes num determinado tempo/espço histórico-cultural”.

Ora, é precisamente a partir desta observação da dinâmica entre tradição e inovação, e, inclusive, da relação entre os códigos e a realidade histórico-cultural, que aproveitaremos para sublinhar a ideia do texto como tecido linguístico, afirmando-o, neste contexto, como um elemento que, em virtude dos códigos vigentes e da realidade histórico-cultural, se revela dinâmico e passível de reconfiguração.

Assim, a ideia que pretendemos desenvolver ao longo deste capítulo é a de que, a partir do momento em que o computador passa a mediar a atividade literária, assumindo-se como suporte de criação e de recepção, abre-se lugar ao pensamento sobre uma nova textualidade que emerge dos novos paradigmas de produção e recepção do texto digital.

Defendemos, portanto, que, para compreender o fenómeno da literatura digital interativa, é necessário compreender, em primeira instância, que existe uma textualidade própria das obras digitais que apresenta, relativamente à textualidade impressa (característica dos meios analógicos) algumas particularidades.

Tratando-se o computador, como afirma Mourão (2001), de um “manipulador de signos verbais” argumentamos, portanto, que, na era digital, este não atua apenas como armazenador e transmissor de informação, mas parece ter também um impacto direto, produzindo, devido à sua materialidade, significativas alterações na produção do texto. A este respeito atente-se, por exemplo, que permitindo o computador, pelas suas especificidades, um modelo de escrita descentrado e associativo, o texto digital poderá revelar, conseqüentemente, essa característica e essa particularidade, assumindo-se, ele próprio, na sua essência, como um texto dinâmico e alinear.

Neste sentido, acreditamos, portanto, ser pertinente refletir em torno do modo como a textualidade digital está hoje, em virtude da materialidade dos novos suportes digitais, como é o caso do computador, a ser digitalmente redefinida e expandida.

Se, como afirma Santaella (2007, pp. 299-300), o final do século XX reservou para o texto uma novidade surpreendente - os processos de digitalização – então, no nosso entender, torna-se premente refletir sobre o modo como o texto foi sendo “digitalmente absorvido” migrando gradualmente dos suportes analógicos para os suportes digitais. Na verdade, interessa-nos particularmente avaliar esta migração, na medida em que estamos conscientes que a mudança de suporte contribuiu, também, para uma mudança na forma do texto.

Assim, e seguindo esta linha de pensamento, defendemos, portanto, que o texto que hoje nos é apresentado por via dos suportes digitais é um texto que resulta, como aponta Landow (1994), da formação de uma “linguagem inaugural em um novo tipo de meio ou ambiente de informação no qual ler, perceber, escrever, pensar e sentir adquirem características inéditas” [tradução nossa] (Landow, 1994, p. 300).

Assim, sublinhamos, portanto, que o texto veiculado em suportes digitais absorve para a sua essência a materialidade, a linguagem e as potencialidades do meio que o alberga, e

dá lugar, a partir dessa absorção, a uma reconfiguração das características intrínsecas do texto.

Consideramos, neste sentido, que o texto digital, apresentando um conjunto de particularidades relativamente ao texto impresso, nos oferece, através da multimédia e de outros recursos digitais, a possibilidade de pensar sobre novas valências (interativas, hápticas e estruturais) que o texto presente em suportes analógicos, pela sua materialidade, nunca nos poderia ter oferecido.

Como sublinha Santaella, o texto digital é, sumariamente, definido como um texto composto por:

(...) vínculos não lineares entre fragmentos textuais associativos, interligados por conexões conceituais (campos), indicativas (chaves), ou por metáforas visuais (ícones) que remetem, ao clicar num botão, de um percurso de leitura a outro, em qualquer ponto da informação ou para diversas mensagens, em cascatas simultâneas e interconectadas (Santaella, 2007, p. 300).

De modo mais simples, é possível observar que, diferentemente do texto impresso, que conserva uma estrutura fixa, estável e linear, o texto digital propõe, por seu turno, como nota Landow (2009, p. 137), a destruição da noção de texto unitário e permanente implantando, em seu lugar, um texto não linear – que não apresenta necessariamente um início (um ponto de partida da leitura) ou um fim (um ponto de chegada da leitura), afirmando-se antes como um conjunto de hiperligações que se apresenta ao leitor como um caminho a explorar.

No entanto, e para além da diferença estrutural que acabámos de apontar, consideramos ser importante sublinhar que o texto digital apresenta também um conjunto de traços definidores que, na nossa opinião, nos autorizam a falar de uma textualidade digital cujas características podem hoje, quando contrapostas com as formas tradicionais do texto impresso, ser facilmente identificadas.

Assim, será precisamente a partir da identificação dos traços definidores do texto digital que defenderemos a ideia de que este se encontra, em virtude das novas materialidades da literatura, a extravasar as fronteiras do texto impresso, hiperbolizando a sua forma (uma vez que nos permite hoje pensar uma estrutura textual mais aberta, expansível e incompleta) e os seus limites (uma vez que, como apontámos, o texto digital não parece ter um início e um fim claramente delimitados).

Assim sendo, nesta perspetiva, propomos, em seguida, que o texto digital possa ser olhado a partir de um conjunto de elementos definidores que, na nossa opinião, nos

ajudam a compreender de que modo é reconfigurada a textualidade impressa, alcançando hoje, a partir de novos suportes, novas características intrínsecas que nos conduzem a uma reflexão em torno do texto na era digital.

Todavia, antes de nos centrarmos naqueles que identificaremos como os traços definidores de uma textualidade digital, a saber – abertura, não-linearidade, multimedialidade/multivocalidade, interatividade, descentralização e cartografia – gostaríamos de fazer um breve apontamento sobre algumas das principais metamorfoses ao texto, propostas pela introdução do digital, e que, no nosso entender, se revelam fundamentais para corroborar e suportar os critérios de textualidade que adiante apresentaremos.

Propomos, assim, em primeira instância, pensar o texto digital nos seguintes moldes: enquanto texto em processo, enquanto texto dinâmico, enquanto texto atomístico, enquanto texto multicamada, enquanto texto imaterial e, por fim, enquanto texto temporizado.

Assim, propomos, a partir da nossa conceptualização inédita, pensar o texto digital enquanto um texto em processo. Desta perspetiva, sublinhamos, portanto, que se o texto convencional impresso é visto, devido à inalterabilidade e isolamento físico característicos da tecnologia do livro, como um texto fechado, completo e absoluto (Landow, 2009, p. 153), o texto digital – aberto, expansível e incompleto (Landow, 2009, p. 153) – corresponderá, por seu turno, àquilo que identificaremos como texto em processo.

Trata-se, assim, essencialmente, de um texto que não é concebido para ser lido do começo ao fim, mas, pelo contrário, através de um conjunto de escolhas, de descobertas e de procuras que fazem com que este só possa ser construído e, finalmente, lido à medida que o leitor o vai completando pelo ato da interação.

Deste modo, trata-se de um texto que, devido à sua materialidade, não se deixa ver ou aceder imediatamente no seu todo (em todas as suas hipóteses, em todas as suas hiperligações, em todos os seus percursos), mas que, contrariamente, apenas pode ser construído através da entrega do leitor à tarefa de leitura (e simultaneamente de interação). Na verdade, só através da leitura interativa o leitor pode explorar o texto que tem diante de si, construindo-lhe, a partir das suas escolhas, percursos particulares que lhe permitem atingir uma determinada significação para aquele texto.

Note-se, neste sentido, que construir o texto no processo de leitura é, simultaneamente, percorrê-lo, reconhecer que, de facto, com a textualidade digital não é mais a unidade do texto que está em jogo, mas, pelo contrário, o facto de este poder estar constantemente, a cada nova leitura, a ser construído e reconstruído na sua significação. Consideramos, por esse motivo, que identificar o texto digital como um texto em processo é assumir que vamos, gradualmente, através da leitura, acedendo a pequenos fragmentos que nos permitem, através da interação, e no seu conjunto, construir o texto na sua plenitude. Defendemos, portanto, neste sentido, e de acordo com Lévy (2003, p. 36), que “o espaço de sentido não preexiste à leitura. É ao percorrê-lo, ao cartografá-lo que o fabricamos, que o atualizamos”.

Como nota Lévy (2003, p. 39), enquanto “o leitor de um livro (...) em papel se confronta com um objeto físico sobre o qual uma certa versão do texto está integralmente manifesta (...) está lá, preto no branco, já realizado integralmente”, o leitor do livro digital interativo, confronta-se, por seu turno, com um texto que não

preexiste à atividade de leitura uma vez que o “texto potencial”⁴³ (Lévy, 2003) apenas é realizado quando o leitor leva adiante o processo de interação, e, consequentemente, de construção de sentido para o texto.

Assim sendo, podemos, portanto, afirmar que, como defende Lévy, estas alterações à textualidade são, elas próprias, resultado da era na qual se inscrevem estes processos e na qual são produzidas estas obras. Como sublinha o autor:

Não há mais um texto, discernível e individualizável, mas apenas texto, assim como não há uma água e uma areia, mas apenas água e areia. O texto é posto em movimento, envolvido num fluxo, vetorizado, metamórfico. Assim está mais próximo do próprio movimento do pensamento, ou da imagem que hoje temos deste. Perdendo sua afinidade com as ideias imutáveis que supostamente dominariam o mundo sensível, o texto torna-se análogo ao universo dos processos ao qual se mistura. (Lévy, 2003, p. 48)

Neste sentido, observamos, uma vez mais, que a própria textualidade digital parece resultar das potencialidades e características do novo suporte que sendo, como acima apontámos, estruturalmente flexível e reconfigurável, permite ao texto organizar-se de modo não-linear, oferecendo ao leitor a oportunidade de poder explorá-lo, de maneira inventiva, no ato de leitura.

Desta perspetiva, parece-nos ser interessante sublinhar a importância da figura do leitor neste tipo de produções textuais uma vez que da sua *performance* depende a própria concretização do texto.

Observe-se, a este respeito, que não sendo o texto digital interativo um produto acabado para consumo, uma estrutura que é entregue pelo autor ao leitor tendo este último, forçosamente, de aceitá-la, parece-nos ser possível afirmar que as próprias características intrínsecas dos suportes digitais contribuem para a constituição de um objeto literário mais aberto que é oferecido ao leitor na expectativa de ser revelado (por via da interação e da construção interativa) em toda a sua potência e em toda a sua plenitude.

Assim, ao ler o texto digital o leitor assumirá a tarefa de construir, por via das suas escolhas, um texto que embora já exista em potência (uma vez que já se encontra “programado” pelo autor em todas as suas possibilidades) apenas pode ser concretizado no momento em que cada leitor, à luz das suas decisões e das suas interações, produz o

⁴³ Para definição do conceito de “texto potencial” cf. Lévy, Pierre. 2003. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora, pág.39.34. Esclarecemos, no entanto, que segundo Lévy, o “texto potencial” é o texto que é programado pelo autor, no momento de criação do texto, como uma das possibilidades, como um dos percursos a poder ser disfrutado pelo leitor aquando da leitura da obra.

“seu” texto a partir do conjunto de textos que lhe são oferecidos, potencialmente, pelo autor.

Porque, na verdade, como acima sublinhámos, construir o texto digital é mais do que olhar para o que já existe nele, para a sua superfície visível, para aquilo que nos é dado pelo autor, é também mergulhar na aventura e no processo de descobrir o que nele está ausente, de prever possibilidades, de se tornar, pelo ato da leitura, um construtor que estabelece ligações, que desvenda caminhos, que estrutura, pela sua interação, o discurso da narrativa.

Texto Dinâmico

O segundo ponto sobre o qual nos debruçaremos é a identificação do texto digital como um texto dinâmico. Para tal começamos por observar que, se o texto convencional impresso, devido à materialidade do seu suporte, é visto como um texto estático, contido num objeto físico encerrado e integralmente manifesto, o texto digital, todavia, pelos mesmos motivos, ou seja, as suas particularidades do ponto de vista material, parece poder assumir-se como um texto dinâmico e em constante atualização.

Fruto de um suporte digital que, por si só, se encontra sujeito a uma série de atualizações e manutenções, consideramos poder sublinhar a ideia de que o texto digital se assume, na sua essência, como um texto “móvel e caleidoscópico” (Lévy, 1999) que, consoante as metamorfoses conhecidas pelo seu suporte, assim ele próprio parece ser metamorfoseado.

Repare-se, neste sentido, que, se no suporte impresso o texto, uma vez produzido, se mantém razoavelmente estável, no suporte digital o mesmo não acontece, uma vez que qualquer alteração à estrutura digital do hipertexto e, nomeadamente a algum dos seus componentes (vídeo, imagem, animação) implica, necessariamente, uma alteração ao texto.

Sublinhe-se, a este respeito, que, sendo a informação digital, toda ela, através dos dispositivos digitais, fácil e rapidamente manipulável e editável, estamos em condições de observar que esta propriedade do universo digital parece influir diretamente na condição dos objetos dele resultantes, uma vez que se encontram também estes, devido ao dinamismo do meio, mesmo após a sua criação, constantemente sujeitos a metamorfoses.

Este é o caso do texto digital interativo que, enquanto objeto digital atomístico e fragmentário, parece encontrar-se sujeito, pela edição e alteração dos seus componentes,

a uma série de atualizações que, sob o ponto de vista da sua essência e da sua materialidade, o afirmam, inegavelmente, como um elemento dinâmico.

Ora, para justificar a nossa posição, basta que consideremos o exemplo do livro digital interativo, cuja primeira versão aparenta ser, devido à sua materialidade, apenas uma versão temporariamente estável e durável, na medida em que, a qualquer momento, a alteração/edição de qualquer um dos seus componentes (imagem, som, vídeo), ou até mesmo o melhoramento de algumas das suas ferramentas ou potencialidades, pode fazer com que este chegue a ter até cinco ou seis formas, ou seja, até cinco ou seis atualizações após o lançamento da primeira versão.

Deste modo, e partindo do exemplo oferecido, parece-nos ser possível comprovar que, como sugere Lapuente (2013), de facto, “la información ofrecida en un hipertexto suele estar sujeta a una actualización y mantenimiento continuos”, o que implica, necessariamente, que o texto literário digital esteja, assim, em constante movimento de construção e renegociação.

Desta forma, e com base nas premissas acima apresentadas, sugerimos poder falar da existência, na narrativa digital interativa, de um texto digital dinâmico, um texto com possibilidades de edição, um texto por revelar – “a text that changes repeatedly to meet changing circumstances” (Bolter, 1991, p. 56) – um texto a ser construído, temporalmente, através das suas atualizações.

Ora este texto, moldado, na sua essência, pela estrutura, materialidade e especificidade do meio digital, contrastaria, no nosso entender, com o texto convencional impresso, maioritariamente estático e que se apresenta ao leitor na sua unidade e na sua completude.

Ora, deste modo, e sugerindo o dinamismo como uma das marcas constitutivas do texto digital, observamos que este nos serve de plataforma privilegiada para podermos pensar a transfiguração do texto enquanto unidade física imóvel, ou, pelos menos, mais estável, para um texto passível de alteração quase instantânea de cada vez que um dos seus componentes é modificado.

Neste contexto, falamos, assim, de um texto dinâmico que pode aparecer e desaparecer, apresentar-se sob diversas formas, e transformar-se, ao longo do processo, de muitas maneiras diferentes.

Texto Atomístico

Dando continuidade à nossa reflexão sobre as principais metamorfoses do texto enumeraremos agora outra das características que acreditamos constituir a nova textualidade digital: o atomismo.

Destacando a particularidade do texto digital ser constituído, no seu todo, por fragmentos semióticos – textos, vídeos, sons, imagens – que lhe dão unidade, interessamos, especificamente, centrar-nos na ideia de que é cada um destes fragmentos, que aqui se assume como um “átomo de sentido” (Barbosa, 2006, p. 13) que permite ao texto existir na sua totalidade, ou seja, enquanto obra literária digital.

Se, como afirma Landow (2009, p. 139), o hipertexto é constituído por “una serie de bloques de texto conectados entre si por enlaces que forman diferentes itinerarios para el usuario”, então, torna-se, de facto, importante observar que a textualidade digital nos propõe uma renúncia ao conceito de texto unitário substituindo-o, em alternativa, pela noção de texto disperso e atomístico.

Para Landow (2009), na base desta estrutura textual encontram-se as *lexias*, definidas pelo autor como pequenas unidades de significação, pequenos blocos (que tanto podem ser textuais, sonoros, interativos, etc.) que, juntos, permitem ao texto existir na sua globalidade e, consequentemente, significar.

Todavia, se poderíamos imaginar que esta ideia de fragmentação do texto em pequenas unidades seria uma “invenção” da era digital a verdade é que, embora só em 1997 Landow tenha aplicado o termo *lexia* ao campo do hipertexto, já em 1970, com a publicação de *S/Z*, Roland Barthes, havia proposto pensar o texto (na época, o não-digital) como um conjunto de “blocos de significação” ou “unidades de leitura”. Como sugere a crítica, já nessa época, referindo-se à fragmentação do texto:

(...) se esparcirá el texto, descartando – como si fuera un pequeño seísmo – los bloques de significación cuya lectura capta solamente la superficie lisa, imperceptiblemente soldada por el caudal de frases, el discurso fluido de la narración, la naturalidad del lenguaje corriente. El significante (...) será dividido en una serie de cortos fragmentos contiguos que aquí llamaremos *lexías*, puesto que son unidades de lectura (...) la *lexía* comprenderá unas veces unas pocas palabras e otras algunas frases (...) el texto, en su conjunto, es comparable a un cielo, llano y profundo a la vez, liso, sin bordes y sin referencias (...) la *lexías* y sus unidades formarán de esta manera una especie de cubo multifacético, cubierto con la palabra, el grupo de palabras, la frase o el párrafo (...) (Barthes, 2004, pp. 9-10)

Assim, e aproveitando o paralelo entre a estrutura textual descrita por Barthes e aquela que hoje encontramos nas obras literárias digitais, admitimos que, tal como Barthes apontara para a textualidade impressa, também a textualidade digital parece refletir, estruturalmente, uma tendência para dividir-se em unidades mínimas de significação – lexias – podendo essas unidades, no digital, corresponder não apenas a palavras mas, inclusivamente, a imagens, a vídeos, a sons e a outros recursos digitais. Assim, também o texto digital, no seu todo, surge como um texto fragmentado e atomístico onde “curtos fragmentos contíguos” (Barthes, 2004, pp. 9-10) – de dimensão variável – constituem essa espécie de cubo onde cada uma das faces representa, respetivamente, as diversas linguagens e os diversos componentes pelos quais é constituída a obra.

Assim sendo, em termos globais, sublinhamos que o texto digital é composto por fragmentos (lexias) aos quais são constantemente adicionados outros fragmentos (hiperligações) no sentido de permitir ao leitor navegar interativamente (através da eleição de trajetórias) no interior da narrativa. Na verdade, como sublinha Staley (1998), uma das grandes particularidades do texto digital é, de facto, a impossibilidade de se lhe impor barreiras físicas, uma vez que a informação pode estender-se além dos limites do suporte. Como explica o autor:

(...) rather than being confined within the physical limits of the printed codex, the "text" of a hypertext expands to fill the electronic network, since any block of text can be theoretically linked to any other block of text somewhere in the electronic ether. (Staley, 1998, p. 1)

Diante desta observação sublinhamos, portanto, a importância de olhar para a textualidade digital como um grande conjunto de fragmentos interligados que contribuem, sempre, e inevitavelmente, para a exploração e construção de um texto maior.

Se pensarmos, de facto, ao lermos um texto digital não estamos apenas a ler aquele texto, mas seremos, por via das hiperligações, remetidos para um conjunto de outros textos (e de outros recursos) que a ele, interna ou externamente, se encontram associados.

Apresentadas estas observações defendemos ainda que se equacione a hipótese do texto digital, através do seu carácter atomístico, e uma vez mais numa senda de continuidade, estar a ampliar a noção de texto enquanto “mosaico de citações”, proposta em 1974, por Julia Kristeva.

Recorde-se que, para a autora, todo o texto resulta da absorção e transformação de outros textos fazendo com que, na sua totalidade, todo o texto se construa como um mosaico de citações.

Ora, partindo da metáfora do texto como “mosaico” defendemos, portanto, que também o texto digital possa ser pensado como um todo, como um mosaico, constituído por múltiplas linguagens, múltiplos códigos e múltiplos fragmentos (objetos digitais) que, a par da palavra escrita, compõem um novo tecido textual onde as unidades de significação dialogam entre si e remetem o leitor, externamente, para um conjunto de ligações a outros textos (hiperligações).

Assim, interessa-nos, de formal particular, sublinhar a ideia de que o texto digital se afirma, estruturalmente, como um grande mosaico - composto por um conjunto de quadros menores - cujo significado cabe ao leitor construir na sua atividade de leitura. Neste sentido caberá, portanto, ao leitor a tarefa de, manejando os diversos átomos que constituem o texto digital, – fragmentos de texto, imagem, som, vídeo – se predispor, na tarefa de leitura, a interagir com eles e a oferecer-lhe uma ordem específica de acordo com o seu percurso no interior da narrativa.

Nesta perspetiva, observemos, portanto, e à guisa de de conclusão, que olhar a textualidade digital implica reconhecer que, como começámos por afirmar, cada uma das partes constituintes do texto digital deve ser vista como um fragmento, um “átomo de sentido” (Barbosa, 2006) que compõe a totalidade da obra e que permite, consequentemente, a associação a um conjunto de outros fragmentos e de outras referências que permitem ao leitor, associativamente, construir um sentido para o texto. Observe-se, aliás, neste sentido, que o atomismo que hoje reconhecemos no texto digital é apontado já em 2001, por Lev Manovich, como uma das características definidoras da linguagem dos novos média. Para o autor russo o atomismo, ou aquilo que na altura chama de “modularidade”, é tido como “the fractal structure of new media” (Manovich, 2001, p. 30).

Na verdade, como sublinha, parece ser possível reconhecer na linguagem digital uma estrutura fractal na qual os elementos se constituem como partes menores e independentes num “todo maior”. De acordo com o autor, todos os novos média possuem, então, esta estrutura intrínseca que lhes permite, tal como as partículas do ADN (que constituem o todo que é o ser vivo), se fragmentar em pequenas partes menores. Assim, se observarmos, podemos, de facto, a partir de qualquer objeto digital

(o todo) identificar pequenas partes menores que o constituem - caracteres de texto, pixels, pontos 3D, etc.

Neste sentido, é possível afirmar que as estruturas dos novos média, pela sua modularidade e pelo seu atomismo, podem, como sugere Manovich, ser decompostas, fragmentariamente, do todo ao átomo:

Media elements, be they images, sounds, shapes, or behaviours, are represented as collections of discrete samples (pixels, polygons, voxels, characters, scripts). These elements are assembled into larger-scale objects but continue to maintain their separate identities. The objects themselves can be combined into even larger objects – again, without losing their independence. For example, a multimedia ‘movie’ (...) may consist of hundreds of still images (...) movies, and sounds that are stored separately and loaded at run time. Because all elements are stored independently, they can be modified at any time without having to change the (...) ‘movie’ itself. These ‘movies’ can be assembled into a larger ‘movie’, and so on. (Manovich, 2001, p. 30)

Nesta perspetiva, e encontrando-se o texto hoje albergado em suportes digitais, sugerimos que este esteja a ser “absorvido” pelas características definidoras do próprio meio e que, por esse motivo, possa ser visto como uma estrutura modular ou atomística. Repare-se, a justificar este atomismo e esta modularidade, que, como já anteriormente mencionámos, todo o texto digital é composto por diversos elementos que são reunidos, na sua individualidade e na sua identidade, num todo maior – o livro digital interativo. Assim, em jeito de conclusão no que diz respeito a este tópico, defendemos que a textualidade digital deve ser pensada, à luz das particularidades do suporte digital, como uma textualidade atomística onde as diversas lexias – os diversos componentes que formam o texto digital – sejam eles textos, imagens, sons, etc. – dialogam uns com os outros na construção de um texto que embora disperso, multi-linear e rizomático é apresentado ao leitor como um *puzzle* a completar, um mosaico a construir.

Texto multicamada

Continuando a avaliar as metamorfoses propostas pelo texto digital centrar-nos-emos agora em mais um conceito inédito: o conceito de texto multicamada. No caso particular, usá-lo-emos, então, para nos referirmos a uma das particularidades do texto digital, também ela, no nosso entender, condicionada pela materialidade do próprio suporte.

Deste modo, ao referir-nos ao conceito de texto multicamada⁴⁴, conceito por nós criado, pretendemos abordar um tipo de texto que, estrutural e compositivamente, apresenta, do ponto de vista orgânico, duas grandes camadas: a camada do texto verbal e a camada do texto informático – que funcionam como uma espécie de epiderme e derme da textualidade digital. Assim, se tivermos em conta, como sublinha Ryan (2004, p. 416), que o comportamento de qualquer objeto digital é sempre regulado por um código invisível, ou seja, por um conjunto de instruções que são dadas à máquina na sua própria linguagem (programação), então, é preciso reconhecer que, de facto, observar a textualidade digital implica dar-mo-nos conta que, por detrás daquilo a que temos visual e diretamente acesso ao interagir com um texto literário digital e, consequentemente com um dispositivo digital, existe um código informático – um código binário – que determina e regula o comportamento daquele objeto.

Neste sentido, interessa-nos sublinhar particularmente a ideia de que o texto, albergado em suportes digitais, passa a ser composto, como qualquer outro objeto do meio, por código binário, ou seja, passa a ter, além da sua componente verbal, imagética e sonora, uma componente de representação numérica que faz com que qualquer uma das linguagens nele presentes possa ser convertida, virtualmente, em zeros e uns⁴⁵. O mesmo é dizer, portanto, que todo o texto digital pode ser traduzido em código binário ou código informático na medida em que, por detrás da *interface*⁴⁶ a que acedemos, existe uma linguagem digital, que pode ser, formalmente ou matematicamente expressa, e, consequentemente, trabalhada através de manipulação algorítmica.

⁴⁴ Conceito criado por nós para nos referirmos a um texto que apresenta, estruturalmente, duas grandes camadas: a camada do texto verbal e a camada do texto informático (do código binário). Defendemos, portanto, neste sentido, que todo o texto digital é um texto multicamada uma vez que é formado não apenas pelas linguagens herdadas dos suportes impressos, mas, igualmente, pela linguagem binária digital que permite que este possa ser digitalmente concebido e programado por forma a realizar as suas funções.

⁴⁵ Referimo-nos à possibilidade de conversão para “zeros e uns” uma vez que toda a linguagem binária funciona em torno de um sistema de numeração posicional em que todas as quantidades se representam com base em dois números - zero e um. Assim, os dispositivos digitais trabalham, internamente, a partir deste sistema binário.

⁴⁶ “A palavra *interface* designa (...) o conjunto de programas e aparelhos materiais que permitem a comunicação entre um sistema informáticos e seus usuários humanos” (Lévy, 1999, p.108).

Como sublinha Manovich, referindo-se à manipulação do código como forma de moldar determinado objeto: “(...) by applying appropriate algorithms, we can automatically remove ‘noise’ from a photograph, improve its contrast, locate the edges of the shapes, or change its proportions” (Manovich, 2001, p. 27).

Nesse sentido, observamos, portanto, que qualquer objeto digital, ao poder ser traduzido, existencialmente, em código informático se torna, por consequência, um objeto digitalmente programável, manipulável e editável. Assim, tendo em conta o processo de migração do texto literário para suportes digitais e a sua consequente transformação num objeto dos novos média, acreditamos poder sugerir que a textualidade digital é hoje composta, no novo meio, por duas grandes camadas: a camada superficial do texto – composta por aquilo que nos é dado a ver no ecrã; as palavras, imagens, sons que se materializam diante do nosso olhar; e a camada invisível do texto - composta pelo código informático que permite à máquina (dispositivo) concretizar no ecrã essa textualidade digitalmente programada.

Ora, desta perspetiva, consideramos, então, que é esta última camada, ou seja, a camada invisível do texto, ou como o identifica Ryan (2004), este “invisible code”, que permite à máquina – através de um conjunto de instruções - tornar o texto real, materializá-lo e concretizá-lo no ecrã.

Assim, no nosso entender, é importante reconhecer o texto digital como um texto multicamada no sentido em que este nos permite refletir sobre o modo como, atualmente, através da materialidade dos novos suportes, a existência do texto verbal passa a depender da existência do texto informático na medida em que será através deste que o primeiro poderá ganhar existência real, sendo reproduzido pela máquina e permitindo, por fim, que se concretize a relação autor, texto, leitor. Nesta perspetiva, será a *interface*, devidamente programada, que permitirá a transformação/tradução da linguagem de programação (texto informático) para uma linguagem natural que possa ser compreendida pelo leitor no momento em que recebe o texto.

Nesta lógica, sublinhamos, portanto, que, enquanto leitores de textos digitais, aquilo a que temos diretamente acesso diz respeito à camada mais superficial do texto – aquela que é visível “à vista desarmada” – a sua materialização real (em letras, sons, vídeos, imagens) e que é, por sua vez, o resultado – a *interface* – de um texto informático programado no interior da máquina com o objetivo de permitir a execução de determinado ou determinados percursos.

Assim sendo, e sugerindo, de facto, que estamos diante de uma textualidade multicamada é preciso notar, como já anteriormente apontámos⁴⁷, que a autoria deste tipo de texto, não mais apenas verbal, mas também informático, deve agora ser partilhada com outro/s intervenientes que levam a cabo o trabalho de traduzir para linguagem informática o conjunto de percursos, escolhas e recursos que o autor pretende oferecer ao leitor no momento em que este interage com a obra.

Desta forma, observamos, portanto, que todo o texto digital pressupõe, para poder existir, a participação de um programador enquanto figura que “escreve” binariamente – através de linguagens de programação – a narrativa digital.

De acordo com o disposto, acreditamos já não ser possível falar de um texto autónomo – como aquele que é albergado pelos dispositivos analógicos – mas antes, como aponta Reis (2006), “de um sistema ou de uma configuração mais complexa – máquina-programa-texto”.

Assim sendo, sublinhamos, portanto, que este texto multicamada só pode tornar-se real, só pode ser materializado, com recurso a uma máquina (a um dispositivo) que o alberga, a um programa que o executa e, por fim, graças ao leitor que o completa, na sua significação, no processo de leitura.

Por fim, e para exemplificar a existência de um texto multicamada no meio digital apresentamos, a título de exemplo, alguns *screens* retirados do livro digital interativo *Amar em Círculo*⁴⁸ que nos permitem observar a mesma página sob dois pontos de vista – o do texto visível e o do texto informático:

⁴⁷ Cf. conceito de “autoria coletiva” no texto digital, pág.180 à pág.183 deste trabalho.

⁴⁸ Mestre, Isa. 2015. Romance digital interativo *Amar em Círculo*. Disponível na *App Store* em <https://itunes.apple.com/us/app/amar-em-circulo/id945534872?ls=1&mt=8>.

```

57 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=H64Qc4Usr0I/referrer=Baker"><i class="fa fa-youtube fa-lg"></i> &nbsp; You Should Let me Love
58 you - Mario</a>
59 </li>
60 </ul>
61
62
63
64 </div>
65
66 </nav>
67 <div class="pure-pusher-container">
68 <div class="pure-pusher">
69 <div class="top-chapter"><h1>Capítulo 7</h1></div>
70 <div class="start-bg" data-effect="pure-effect-push">
71 <div class="bottom-left-text-box">
72 <h1>Somos bichos.<br> Somos bichos todos os dias.</h1>
73 <p>Somos bichos. Somos bichos todos os dias. E quando tu me dizes,</p>
74 <p>- Ama-me ,</p>
75 <p>Eu sou mais bicho ainda. Eu, por momentos, como um bicho da seda em metamorfose, eu, subitamente borboleta, a fingir que acredito no
76 amor, a fingir que a tua juventude pode trazer-me o que há muito perdi.</p>
77 <p>Na cama nova metamorfose. O leão ferido em busca de conforto, em busca de prazer. E tu tão simplesmente tu. Ou aquilo que conheço de
78 ti.</p>
79 <p>A minha vitória agri-doce. Amarga, fria, às vezes cruel, mas sempre tão linda. É a tua beleza que me devolve à realidade, é a tua
80 beleza que me anestesia, é a tua beleza que me enferruja.</p>
81 <p>O teu vigor face à minha fragilidade. A tua alegria sempre em colisão com a minha mágoa. Mas não te desvias. Nunca te desvias. Não
82 tens medo de colisões. Não tens medo de quase nada.</p>
83 <p>Por isso estás aqui. Por isso te escrevo. Por isso gosto de ti. Nua. Despida das banalidades a que os outros se entregam.</p>
84 <p>Eu vestido. Tão vestido.</p>
85 <p>As tuas mãos a tentar incessantemente. E se pudesse tinha apenas uma coisa para dizer-te,</p>
86 <p>- Obrigada.</p>
87 <p>Obrigada por me despíres. Ou pelo menos por tentares.</p>
88 </div>
89 <div class="right-content">
90
91 </div>
92 </div>
93 </div>
94
95 <label class="pure-overlay" for="pure-toggle-left" data-overlay="Left"></label>
96 </div>
97 <audio id="capAudio">
98 <source src="resources/voice/cap7.mp3" type="audio/mpeg">
99 </audio>
100 <div data-luga-csi="include/menu-ext.inc" data-luga-after="initSound();"></div>
101 <script src="js/jquery.min.js"></script><script src="js/script.js"></script>
102 <script src="js/csi/luga.core.min.js"></script>
103 <script src="js/csi/luga.csi.min.js"></script>
104 <script src="js/sound.js"></script>
105
106

```

Fig. 2.1 – Excerto de texto informático – código invisível – constituinte do capítulo 7 da obra *Amar em Círculo*, 2015 (extraído do programa *Baker Framework*).

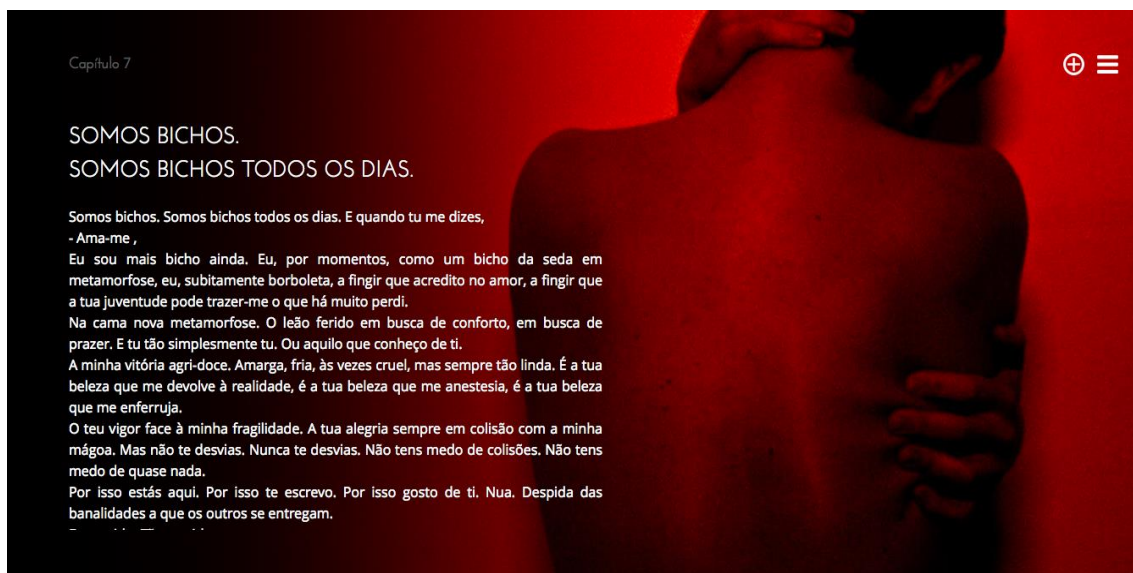


Figura 2.2 – Excerto de texto visível – interface – do capítulo 7 da obra *Amar em Círculo*, 2015 (extraído através de *printscreen* da aplicação do livro digital interativo *Amar em Círculo*, da autoria de Isa Mestre).

A partir deste exemplo parece-nos ser possível observar que, como atrás referimos, é este código invisível – que se esconde por detrás da *interface* mas que podemos observar através da figura 2.1- que permite que todos os elementos – texto verbal, imagem, botões, etc. – se materializem no ecrã – como é mostrado pela figura 2.2.

Desta forma, e esclarecendo, elucidamos, portanto, que a figura 2.1 constitui o código invisível – o código informático e binário – enquanto a figura 2.2 nos mostra a *interface* “transparente” a que o leitor acede no momento da leitura. Repare-se que essa *interface* “transparente” é construída precisamente com o objetivo de ser o mais acessível possível à nossa linguagem natural camuflando, por detrás dela, todo o texto informático programado.

Ora, diante do disposto, e reconhecendo a possibilidade de existência de um texto informático que torna possível, em meios digitais, a concretização física do texto verbal cabe-nos agora avaliar as implicações deste fenómeno. Assim, se observarmos, uma das primeiras implicações tem que ver com o facto de a existência do texto digital depender tanto da existência de quem o traduza para linguagem digital (código binário) como da existência de uma máquina onde o mesmo se possa virtualizar e, conseqüentemente, ser reproduzido. Ora, estas duas necessidades, *sine qua non* da existência do texto digital, deixam a nu, desde logo, uma dependência que o texto, quando plasmado no digital, parece manter dos seus próprios suportes e do meio que o alberga.

Desta perspetiva, e a título de conclusão no que diz respeito a este tópico, consideramos estar em condições de poder observar que o texto digital parece estar dependente do próprio ecossistema material que o suporta contribuindo este para emprestar-lhe determinadas características que o moldam na sua essência.

Assim, sendo o texto digital um texto que, estruturando-se hipertextualmente, é passível de ser traduzido binariamente, e, por isso, pode ser editado, fragmentariamente, com relativa facilidade, uma das outras implicações que podemos reconhecer tem que ver com a maior instabilidade, volatilidade e mutabilidade que este tipo de textos, em função da sua materialidade, parecem apresentar.

Texto imaterial

Diretamente relacionado com aquilo que acabamos de referir encontra-se, pois, a questão da imaterialidade do texto digital. Se aqui muito temos falado da materialidade do suporte que alberga o texto e das suas implicações para a textualidade, é agora momento de nos focarmos na noção de desmaterialização do texto que parece ocorrer no meio digital.

É que se, como refere Barbosa (2006, p. 43), no texto convencional impresso “a página de papel (ou outro suporte material tradicional) transporta consigo o registo fixo, a marca inalterável de um signo”, o ecrã, por seu turno, “apresenta uma superfície lisa e luminosa” onde, de acordo com o autor, o texto se demarca da inscrição rígida e fixa.

Assim, é importante destacar que o texto, uma vez em suportes digitais, não se encontra preso a um objeto específico - como é o caso do livro impresso – mas passa, antes, como aponta Regina Helena Corrêa (2006, p. 38), a “estar em todo lugar e em lugar algum”.

Nesta perspetiva, o texto digital passa, então, a fazer parte da grande rede mundial digital desintegrando-se, na sua materialidade fixa e estável, para passar a ser composto por *bits* e *bytes* e conquistar um lugar no ciberespaço.

Como esclarece Lévy acerca do novo suporte do texto:

O computador não é um centro mas um pedaço, um fragmento da trama, um componente incompleto da rede calculadora universal. Suas funções pulverizadas impregnam cada elemento do tecnocosmo. No limite, só há hoje um único computador, um único suporte para o texto, mas tornou-se impossível traçar seus limites, fixar seu contorno. É um computador cujo centro está em toda a parte e a circunferência em nenhuma, um computador hipertextual, disperso, vivo, pululante, inacabado, virtual, um computador de Babel: o próprio ciberespaço. (Lévy, 2003, p. 47)

Ora, à luz desta afirmação do autor, aqui aplicada ao ciberespaço, consideramos ser possível pensar, à semelhança de um “computador hipertextual, disperso, vivo, pululante, inacabado, virtual” (Lévy, 2003, p. 47) um texto que, albergado em suportes digitais, parece adquirir as suas características e afirmar-se, por consequência, como um texto desterritorializado, um texto “(...) que não está em lugar nenhum, ou, mais precisamente, não se encontra num lugar determinado” (Reis P. , 2006, pp. 43-44) uma vez que o ambiente eletrónico não se afirma, por si só, como suporte de inscrição textual mas se trata, por seu turno, de um código que desintegra o texto em unidades binárias de informação textual.

Na realidade, sublinhamos, portanto, a ideia de que todo o texto digital existe virtualmente, “num espaço indeterminado” (Gaggi, 1997, p. 112), algures no meio digital, uma vez que:

esse suporte transforma o substrato (...) do texto em estados electromagnéticos e a consequência desta electronização (...) é a sua desintegração num código linguisticamente não-significante, já que os materiais (...) existem no computador num estado que confunde as modalidades da linguagem (Reis P. , 2006, pp. 44-45).

Desta forma, parece-nos ser possível admitir que o texto enquanto elemento físico, “o já e sempre lá da obra impressa” (Reis P. , 2006, p. 46) cede lugar a um espaço onde o texto já não existe, pelo menos no seu sentido físico convencional, uma vez que parece ter sido “imaterializado pela máquina” (Reis P. , 2006, p. 46), sendo agora apenas tornado acessível através da linguagem binária regulada e controlada pelo computador.

Assim, se observarmos, o digital parece levar a cabo um movimento de desmaterialização do texto na medida em que aquilo que vemos através do ecrã não existe, na verdade, nesse espaço. É-nos apenas apresentado, devido ao carácter virtual da máquina, que nos permite, por momentos, proporcionar-nos, através da fisicalidade do dispositivo, uma “sensação de verdadeira realidade”.⁴⁹ (Bastos, 2004, p. 1)

Na verdade, é possível notar que, efetivamente, o texto não existe, no digital, com a mesma fisicalidade com que existe no suporte impresso, com a tinta sobre a página, num registo físico fixo. É que o texto digital, se desmontado, representa, em última instância, no dispositivo que lhe dá suporte, “apenas um amontoado de bytes regulados por estruturas simbólicas hierarquizadas controladas por um computador” (Bastos, 2004, p. 1), não tendo, por consequência, qualquer existência física.

Assim sendo, se ao ler um texto convencional impresso temos a absoluta certeza que o texto se encontra ali, encerrado entre a dimensão física do livro que temos em mãos – entre a capa e a contracapa – ao ler um texto digital temos, por seu turno, a sensação de que aquilo que lemos no ecrã do suporte que acolhe o texto não é mais do que um texto de carácter virtual, que não existe fisicamente diante de nós mas que se encontra armazenado, digitalmente, entre *bits* e *bytes*, para ser reproduzido naquele preciso momento.

⁴⁹ Diz-nos Maria Conceição Bastos que “apesar de o computador nos oferecer um grande leque de meios que nos permitem associar texto, som, imagem e movimento, proporcionando-nos uma sensação de verdadeira realidade, tudo aquilo não existe tal como é percebido por nós, é apenas um amontoado de *bytes* regulado por estruturas simbólicas hierarquizadas controladas por um computador” (Bastos, 2004, p.1).

Assim, acreditamos estar em condições de observar que todas as sensações que associamos ao texto convencional impresso – “o odor que um livro mais antigo emana, a sensação de tocar nas folhas já amareladas pelo tempo (...)” (Bastos, 2004, p. 4) – se encontram agora a ser reconfiguradas, devido à imaterialidade do texto digital, tornando-o não mais do que uma estrutura binária e virtual reproduzida por uma máquina.

Desta forma, enquanto no texto impresso convencional há uma presença física inegável uma vez que, como aponta Nunberg (1995, p. 18), “a book doesn’t simply contain the inscription of a text, it is the inscription. It is as fat as the text is long, it opens at the beginning of the text, and if we break off our reading, we are left literally in media res”, no texto digital, por sua vez, o conceito altera-se não permitindo o encerramento do texto nas suas propriedades físicas. Como explica o autor:

A computer doesn’t have to store texts in a form that corresponds to the space they occupy when they are displayed; that is the source of all its informational capacity. But for just this reason, there is no perceptible correlation between the boundaries of the texts we read on a computer and the physical properties of the artefact or the display itself. So there is a sense of disconnection between the text that is immediately present to the senses and the text that stretches out indefinitely and invisibly on either side of it (...) (Nunberg, 1995, p. 18)

Assim, reforçamos a ideia de que, de facto, enquanto na textualidade impressa a forma do suporte – do livro impresso, neste caso – corresponde fisicamente à dimensão do texto, à sua fisicalidade, no digital, a virtualidade do texto faz com que este se afaste completamente da sua dimensão física para se integrar numa imensa rede que contribui, diariamente, para a sua execução e projeção em diversos dispositivos.

Deste modo, como sugere Fernanda Bonacho (2015, p. 1), o texto digital trata-se de um texto “destituído de corpo próprio ou único” na medida em que o próprio meio eletrónico proporciona, por via das suas propriedades, uma desmaterialização do discurso, deslocando a sua existência física por diferentes suportes e diferentes linguagens.

Ora, no nosso entender, parece-nos ser possível admitir que esse movimento de desmaterialização do texto acarreta implicações para o modo como o vivemos e como o experienciamos.

De facto, se observarmos, a materialidade do suporte digital, parece aqui privilegiar uma certa instabilidade do texto que, não mais se encontrando inscrito num suporte estável e duradouro, num registo fixo e presente, parece ter agora a possibilidade de se

estabelecer como uma aparição fugidia e efémera cujo registo parece estar, de certo modo, mais próximo de uma cultura característica da oralidade (transitória, fugaz, instável) do que propriamente da cultura impressa.

Ora, neste sentido, concluímos, assim, em jeito de reflexão, que o digital, ao permitir-nos um olhar sobre um texto desmaterializado e desterritorializado, de registo breve, efémero e fugaz, concretizado a partir da virtualidade da máquina, parece aproximar-nos dos próprios registos da cultura oral.

Desta perspetiva, e reforçando o ponto de contacto entre literatura digital interativa e cultura oral, interessa-nos sugerir a ideia de que o texto digital possa estar a encetar mais um ciclo associado à ausência de marcos fixos e de registos duradouros, contribuindo, conseqüentemente, para a emancipação da instabilidade e da efemeridade dos discursos pós-modernos.

Texto temporizado

Prosseguindo com a nossa reflexão em torno das metamorfoses do texto, gostaríamos, em seguida, de realçar uma das principais mudanças no que diz respeito ao texto digital: a noção de temporização da atividade de leitura.

Se, como afirma Ana Paula Ferreira (2010, p. 1), a poesia sempre foi considerada, devido à sua “marcação rítmica, (...) cadência (...) e performance sonora”, “do ponto de vista técnico-estético, uma arte da temporalidade”, então, é preciso admitir a hipótese de que o digital nos possa oferecer hoje, através das suas hibridizações e da sua materialidade, um novo modo de olhar esta temporalidade.

É que, se como sublinha a autora, atualmente “há que se considerar que participam da constituição do texto digital elementos como computadores, processadores de texto, *modems*, *softwares* (...) que afetam diretamente a textualidade” (Ferreira, 2010, p. 4), então, é preciso sublinhar que, como afirma Reis, “a informática introduz (...) a temporalidade como elemento constitutivo dos textos, tanto no modo de produção como no da leitura”⁵⁰ (Reis P., 2006, pp. 47-48).

Passamos a explicar: enquanto o texto convencional nos permite, pela rigidez e fixidez do suporte que o alberga, determo-nos o tempo que quisermos numa determinada página ou numa determinada passagem do livro, o texto digital, por seu turno, impõe-nos, pela sua materialidade, dinâmica e volatilidade, um determinado ritmo de leitura, determinadas pausas, determinadas interrupções – em suma, uma determinada temporalidade que é programada pelo próprio autor e definida a partir do dispositivo e da estrutura do hipertexto.

Como elucida Reis (2006, p. 47) “se o estereótipo do texto impresso é imutável no papel, no ecrã, pelo contrário, o texto tem uma duração e diversas fases temporais”. Consideramos, portanto, que essa duração e essas fases temporais são previamente determinadas pelo autor que, em diálogo com a máquina, estabelece para aquele determinado texto determinados tempos de fruição – tempos de interação, tempos de leitura da imagem em movimento, tempos de leitura da imagem fixa, tempos de leitura das animações, tempos de processamento por parte da máquina, etc.

Assim, como nota Reis, ao ler um texto digital:

⁵⁰ Defende Reis, neste sentido, que “se o estereótipo do texto impresso é imutável no papel, no ecrã, pelo contrário, o texto tem duração e diversas fases temporais”. Considera o autor, portanto, que se já podemos admitir a existência de temporalidade no texto impresso, no texto digital, todavia, a essa temporalidade de leitura é acrescentada uma outra temporalidade “determinada quer pelo funcionamento material do computador [bem como] pela sua velocidade de processamento” (Reis, 2006, pp. 47-48).

o leitor é tão espectador do texto a fabricar-se como do texto já realizado, já que esta ‘mise en espace’ dos elementos textuais e os processos de realização do texto são susceptíveis de despertar a atenção do leitor tanto quanto os próprios elementos verbais e não-verbais. (Reis P. , 2006, p. 47)

Notamos, deste modo, que esta temporalidade “fabricada” e pré-determinada age aqui como elemento a ter em conta uma vez que, como sugere o autor (Reis P. , 2006, p. 47), no processo de leitura de um texto temporizado o leitor parece dispersar a sua atenção pelos diversos elementos textuais e não textuais bem como pelos processos de encenação do texto.

Desta forma, e diante do disposto, é preciso considerar esta particularidade do texto digital, uma vez que, como texto temporizado, este prevê, na sua essência, uma duração temporal que se encontra inscrita no próprio suporte e que influenciará a atividade de leitura.

Repare-se que, como sublinha Reis:

(...) A questão do tempo e do ritmo não está totalmente ausente na experiência de ler um livro de poesia impressa, dado que uma certa duração se encontra inscrita na experiência temporal vivida pelo leitor. Porém, um poema animado em computador encontra-se sujeito à duração de uma maneira dupla: nele se encontra a noção temporal também verificável na leitura impressa que corresponde ao tempo da leitura do poema, variável segundo a vontade do leitor, dado que este pode interromper a leitura, retomá-la ou renunciar de forma definitiva, mas a esta acrescenta-se uma segunda noção temporal tributária da duração da animação que é determinada quer pelo funcionamento material do computador, nomeadamente a sua velocidade de processamento, quer pela vontade do autor. (Reis P. , 2006, pp. 47-48)

Assim, como é referido pelo autor, se, efetivamente, ao lermos um texto impresso estamos sujeitos a uma temporalidade por nós determinada no momento da leitura, ao ler um texto digital, porém - e por tratar-se, como já referimos anteriormente, de um texto virtual que só após processos informáticos se atualiza no ecrã – vivemos uma diferente noção de temporalidade na medida em que toda a nossa experiência de leitura é afetada pelo modo como o suporte processa o texto – reproduzindo-o e regurgitando-o – num determinado tempo que é marcado pelo funcionamento material do dispositivo que o alberga.

Neste sentido, e levada a cabo a reflexão em torno da temporalidade no texto digital, consideramos ser possível admitir a hipótese de que o texto digital nos autorize a pensar um alargamento da noção de tempo uma vez que deixamos de pensar apenas no tempo

de leitura para passar a pensar, simultaneamente, no tempo de reprodução, fruição e execução do próprio texto em função da materialidade da máquina que o alberga.

Trata-se, assim, de uma metamorfose que implica que se tome em linha de conta que a temporalidade de um texto digital parece ser, entre outros fatores, condicionada pelo próprio suporte (e pelo autor – na medida em que o programa).

Note-se, uma vez mais, que esta metamorfose resulta, como aponta Ana Paula Ferreira (Ferreira, 2010, p. 4), do facto “de o texto não se apresentar mais inscrito no meio físico”, trazendo, por esse motivo, implicações para o fazer poético, para a sua receção e, nomeadamente, para a própria esfera temporal do texto.

Assim, se no texto impresso convencional, o leitor ao abrir uma página do livro apenas tem de processar a informação verbal que lá se encontra, detendo-se nela o tempo que desejar, num livro digital interativo, por seu turno, o leitor é confrontado com uma página onde concorrem processos vindos de diversos sistemas semióticos (texto, vídeo, áudio, animação, etc.) que devem, no momento da leitura, ser reproduzidos e processados pela máquina, sendo apresentados, em seguida, de acordo com uma temporalidade previamente estabelecida pelo autor.

Nesta perspetiva, sublinhamos, portanto, a ideia de que ao ler um texto digital o leitor se encontra, pela materialidade do suporte, “cronometrado” na sua tarefa de leitura e de interação.

É que, na verdade, ao construir uma página com texto, vídeo, áudio e animação o autor sabe, *a priori*, que ao clicar no vídeo o leitor despenderá, por exemplo, de três minutos para o visualizar e de mais um par de minutos para, em seguida, compreender de que modo e em que momento deve interagir com o texto.

Desta forma, admitimos, de acordo com Sales e Azevedo (2012, pp. 56-57) a impossibilidade de, no texto digital, reconhecer uma gramática temporal linear na medida em que esta se molda constantemente a uma materialidade textual que é, em si mesma, instável e volátil. Como sublinham os autores:

Naquela (forma) [a digital] não conseguimos ligar reiteradamente os tempos das palavras proferidas com o tempo das imagens editadas, que, por sua vez, não ligamos também com o tempo das palavras que aparecem na tela, ou com o tempo da música. Da mesma maneira, não conseguimos ligar reiteradamente todos esses tempos programados com o tempo da experiência inaugurada pelo leitor, o da leitura. Os significantes que vão se materializar diante do leitor, cada vez que o mesmo se dispuser a ver a obra, são os mesmos (...) porém, os tempos desconstruídos das linguagens (...) exigirão (...) que (...) o leitor, espacialize o tempo a cada leitura (Sales & Azevedo, 2012, pp. 56-57).

Deste modo, torna-se importante reconhecer que a linguagem digital promove, pela hibridização e pela materialidade do próprio suporte que a alberga, uma assincronia, na medida em que, para além da temporização previamente determinada pelo autor, cada leitor sente, no momento em que contacta com o texto, uma necessidade de criar, a partir do suporte, o seu próprio tempo de fruição e de leitura. Assim, cada leitor, diante dos mesmos significantes e dos mesmos tempos programados (pelo autor), vai oferecer à obra, na tarefa de leitura e de interação, uma determinada temporalidade particular que é resultado do modo como interagiu com o texto e do ritmo com que o fez.

Assim, observamos, por conseguinte, que se o texto impresso é um texto com uma temporalidade física que não se encontra determinada pelo suporte – uma vez que como anteriormente referimos podemos deter-nos nas páginas de um livro impresso o tempo que desejarmos – o texto digital, por seu turno, apresenta já uma temporalidade bem vinculada, uma vez que é reproduzido por um suporte com determinadas características técnicas (que demorará determinado tempo a reproduzir e a processar informação), que reproduzirá o texto a uma determinada velocidade e que definirá, consequentemente, o ritmo de apresentação e de execução da obra literária digital.

No entanto, e para concluir este tópico, para além da noção de temporalidade já apresentada, gostaríamos particularmente de nos focar naquele que é, talvez, um dos assuntos de maior discussão na esfera do digital: o da efemeridade dos suportes e, consequentemente, da “ilegibilidade” do texto por via da transformação das tecnologias que lhe deram vida.

Referimo-nos, concretamente, ao modo como a evolução dos suportes e das tecnologias informáticas rapidamente podem tornar um texto efémero e até mesmo ilegível do ponto de vista físico. Se, como refere Vilarouca (2015, p. 102), “uma possível característica das narrativas literárias digitais é que dificilmente (...) sobreviverão mais de 50 anos” uma vez que, como nota a autora, “a transitoriedade do suporte acaba tornando a própria narrativa transitória, no sentido em que ela tende a desaparecer”, então, é preciso sublinhar que, efetivamente, sendo os textos digitais elementos sujeitos a ser “lidos” e processados por e em máquinas – o que implica uma adequação das tecnologias usadas no texto às tecnologias suportadas pela máquina - a rápida mudança e melhoria dos suportes pode facilmente, fazer com que, com a evolução tecnológica, um texto inscrito num suporte ultrapassado rapidamente se torne obsoleto e até mesmo impossível de ler.

Para exemplificar aquilo que acabamos de explicar basta que pensemos no modo como alguns dos primeiros hipertextos são hoje completamente ilegíveis devido ao desaparecimento ou queda em desuso dos suportes que os albergavam.

Como problematiza Terry Kuny, consultor tecnológico:

Guardo disquetes velhas de 3,5 polegadas que alojam arquivos de texto escritos com um programa que já não existe e que funcionava com um Macintosh em 1986 (...) Que opções tenho eu, ou qualquer um, para aceder a estes dados hoje? Mesmo que consiga uma drive velha, conseguir o sistema operativo e os programas não será fácil... (Kuny citado por Criado, 2015)

Veja-se assim, a partir do exemplo da disquete, sistema de armazenamento básico nos anos oitenta, como atualmente, a maior parte da informação nelas contida já se perdeu.

Neste sentido, é preciso reconhecer que, de facto, “a deterioração dos suportes nos quais a informação é armazenada, o desaparecimento dos programas para interpretá-la” (Criado, 2015, p. 1) ou até mesmo a evolução da tecnologia contribuem para que possamos pensar no texto digital como um texto efémero e transitório “cuja instabilidade, a torrente de modificações, de novos recursos lançados a cada ano” (Vilarouca, 2015, p. 102) apontam para uma curta duração física quando comparada com a duração de um texto inscrito num suporte impresso.

Assim, e em jeito de conclusão, sugerimos, portanto, que o texto digital introduz, devido à sua materialidade e ao seu modo de produção, uma nova noção de temporalidade associada à materialidade dos suportes que o reproduzem.

Neste sentido, e acrescentando a este fator o da efemeridade dos suportes, consideramos ser pertinente avaliar a dimensão “tempo” não apenas do ponto de vista da atividade de leitura, mas, inclusivamente, como acabámos de referir, também do ponto de vista da conservação, durabilidade e manutenção temporal dos textos.

Assim sendo, e no que diz respeito a este último tópico, cabe questionar-nos se, de facto, o digital, que, aquando do seu surgimento parecia trazer como grande promessa a de “imortalizar” o texto, evitando perdas em função da sua fragilidade material, não será, ele próprio, através dos seus suportes efémeros, a primeira arma a ameaçar a longa existência e durabilidade do texto.

Não será, afinal, a efemeridade dos suportes digitais a primeira ameaça à preservação do texto? Não será a efemeridade dos suportes digitais a prova de que uma cultura de instabilidade, como é a do digital, jamais pode almejar armazenar, para a eternidade, um conjunto de registos tão heterogéneos?

De uma outra perspectiva, e no que diz respeito à temporização do texto digital, observamos, assim, que só à luz da materialidade dos novos suportes parece ser possível pensar uma reconstituição da categoria tempo na própria textualidade digital e, mais especificamente, nas obras literárias digitais interativas que, tendo agora uma existência virtual, estão sujeitas às condições de reprodução e armazenamento das máquinas que as albergam.

FATORES PARA UMA DEFINIÇÃO DE TEXTUALIDADE DIGITAL

Uma vez enumerados alguns dos elementos que consideramos fundamentais no sentido de propiciar uma reflexão cuidada em torno das metamorfoses do texto na sua passagem para o digital, caminharemos, em seguida, para a enumeração e explicitação de um conjunto de fatores que, no nosso entendimento, deverão ser acrescentados aos convencionais fatores para definir textualidade. Na verdade, o surgimento dos suportes digitais, e conseqüentemente, a cada vez maior produção de obras literárias neste ambiente leva-nos a concluir que, de facto, a textualidade apresenta, no meio digital, determinadas particularidades e especificidades que devem, necessariamente, ser acrescentadas ao conceito de textualidade herdado dos meios impressos.

Neste sentido, e para analisar as obras literárias digitais à luz de um método adequado às suas especificidades, defendemos, portanto, ser necessário pensar um conjunto de fatores que nos ajudem a compreender de que modo os suportes digitais propõem, hoje, a partir da sua materialidade, uma expansão ou um alargamento do conceito de textualidade.

Assim, e com este objetivo em mente, começaremos por propor pensar a textualidade digital em torno de cinco eixos fundamentais: abertura, multimedialidade⁵¹, interatividade, descentralização e cartografia.

Abertura

Assim, no que diz respeito ao primeiro eixo sublinhamos que é Landow (2009, p. 85) o primeiro autor a propor a abertura textual como característica do texto digital defendendo, desde logo, que esta particularidade parece ter antecedentes mais remotos uma vez que a ideia de texto aberto e não sequencial – que se bifurca em diferentes hipóteses e permite a formação de um conjunto de percursos para o leitor – aparece, mesmo antes do surgimento dos suportes digitais, na teoria da literatura, e mais especificamente na crítica, em autores como Barthes, Foucault, Deleuze e Guattari ou Kristeva.

Assim, partindo dos ideais de abertura apresentados por Barthes, em *S/Z*⁵² (1960), Foucault, em *Arqueologia do Saber*⁵³ (1969), Julia Kristeva⁵⁴, em *Introdução à*

⁵¹ O termo “multimedialidade” foi criado em 2005, por Ramon Salaverría, para se referir à “(...) capacidade, outorgada pelo suporte digital, de combinar numa só mensagem pelo menos dois dos três seguintes elementos: texto, imagem e som” (Salaverría, 2005).

Semanálise (1969) e Deleuze e Guattari, em *Mille Plateaux*⁵² (1980), acreditamos poder sugerir que as suas teorizações, vanguardistas para a época, parecem de certo modo antecipar, em termos de pensamento, o surgimento do hipertexto, manifestando, igualmente, interessantes pontos de contacto com a atual estrutura e modo de ser do texto digital.

Deste modo, e reconhecendo, assim, a importância do pensamento dos referidos teóricos pretendemos, uma vez mais, reforçar a ideia de que a abertura, enquanto particularidade do texto digital, parece ser também ela caracterizada por um movimento de continuidade na medida em que nos é possível observar que as obras literárias impressas aparentam fazer, em muitos casos, uma “projeção antecipada” da estrutura de funcionamento do texto digital mesmo antes do seu aparecimento.

Neste sentido, e realçando a importância da crítica enquanto ferramenta fundamental para nos ajudar a compreender, a partir dos seus estudos, de que modo evolui a literatura, acreditamos poder afirmar que muito do pensamento produzido sobre o

⁵² Notamos que já em 1970, o autor identificava em *S/Z* uma textualidade aberta onde o texto apareceria como sugere, mais como “uma galáxia de significantes” do que uma “estrutura de significados”. A partir da noção de textualidade proposta pelo autor, em *O Rumor da Língua* (Barthes, Da obra ao texto, 2004), podemos estabelecer uma relação direta com a textualidade digital onde, à semelhança do que descreve Barthes, não existe também um sentido, mas múltiplos sentidos; não existe um início, mas múltiplos inícios, num conjunto de blocos de texto, imagem e áudio, interligados numa estrutura não-hierarquizada, onde todos os caminhos remetem para outros caminhos. Também na estrutura do texto digital encontramos, como nota Barthes, um vasto conjunto de códigos mobilizados – texto, imagem, som, animação, interação, etc. - na pluralidade de um texto que não se encerra em si próprio, mas que, pelo contrário, parece, ser capaz de gerar significações potencialmente infinitas.

⁵³ Em *Arqueologia do Saber* Foucault pretende sublinhar a impossibilidade de delimitação das fronteiras relacionais e associativas de um determinado documento – seja ele um livro, um texto, uma narração ou um atlas. Se atentarmos, a relação com aquilo que encontramos atualmente no texto digital é evidente. Afinal, tal como sugeria Foucault, falamos essencialmente do hipertexto enquanto estrutura descontínua na qual um conjunto de documentos surgem como parte, como fragmentos de um todo maior, interrelacionando-se entre si e estabelecendo, a partir das suas ligações, conjuntos de sentido que permitem ao leitor não apenas navegar pelo texto, mas, inclusivamente, construir para este, a partir da leitura e da interação, uma possível significação.

⁵⁴ De acordo com o conceito de intertextualidade (Kristeva, 2005, p. 68), “todo o texto é construído como um mosaico de citações, todo o texto é absorção e transformação de um outro texto”. Assim sendo, defendemos, portanto, que o conceito de intertextualidade proposto por Kristeva se assume, enquanto ideia, como um importante elemento antecipador do hipertexto na medida em que o meio digital reproduz, através da sua estrutura, essa rede aberta de ligação de um texto a outros textos, de um fragmento a outros fragmentos, que já havia sido sugerida pela proposta teórica da autora.

⁵⁵ Apresentando-nos o rizoma como uma estrutura constituída por elementos mutáveis, uma estrutura sem centros e sem hierarquias, repleta de ligações, onde qualquer ponto pode ser ligado a outro ponto, Deleuze e Guattari (2000), aproximam este conceito – herdado da biologia - da própria noção de livro. Deduzimos, deste modo, que os autores se servem da metáfora do rizoma para nos apresentar uma estrutura descentrada, não-linear e indeterminada, onde um fluxo de infinitas ligações se cruzam entre si constituindo um sistema em rede. Se observarmos, esta estrutura, pelas suas particularidades, facilmente pode ser associada à ideia de texto aberto e, mais concretamente, à própria ideia de hipertexto uma vez que este parece replicar, sob o ponto de vista estrutural, a partir dos novos suportes, o descentramento e não-linearidade característicos do rizoma.

fenómeno literário, de entre o qual se destaca a produção dos autores supramencionados, parece ajudar-nos na tarefa de entendimento da literatura digital interativa na medida em que nos permite detectar tendências já manifestadas por textos anteriores mas que, devido à ausência de uma materialidade adequada, parecem não se ter afirmado, em épocas mais remotas, com suficiente efetividade.

Assim sendo, acreditamos que refletir em torno do hipertexto enquanto rede multidimensional na qual qualquer ponto pode, hipoteticamente, ligar-se a outro ponto, interligando milhares de textos é, simultaneamente, refletir sobre os ideais de abertura propostos desde 1941 por um conjunto de importantes teóricos da literatura.

Contudo, e embora acreditemos, de facto, que o ideal de abertura textual é bastante anterior ao surgimento da tecnologia digital interessa-nos, de forma particular, mostrar de que modo este é trabalhado e potenciado pelos textos digitais interativos que, apresentando-se estruturalmente como textos abertos, apontam, na sua constituição, para uma abertura a três grandes níveis: a nível estrutural – uma vez que rompem com a sequencialidade, hierarquia e organização da informação (características do meio impresso) promovendo, em seu lugar, um acesso não linear à informação, uma vez que toda ela se encontra estruturada numa rede de textos interligados; a nível físico – uma vez que todo o hipertexto se encontra ancorado no meio digital, não permitindo este, pelas suas propriedades, um encerramento do texto em si próprio e proporcionando, em alternativa, uma expansão pela rede através de um conjunto de dispositivos; e a nível participativo – uma vez que os textos digitais preveem hoje, na sua essência, a participação ativa do leitor por via da interação.

Assim, e embora propondo a abertura como um dos traços definidores da textualidade digital, esclarecemos, no entanto, que nos opomos à ideia do texto digital enquanto texto infinitamente aberto na medida em que, como já apontámos anteriormente, o texto digital compreende estruturalmente determinados limites e determinadas possibilidades impostas pelo autor no momento da criação. Como aponta Regina Helena Corrêa (2006, p. 36) , a este respeito: “O leitor pode escolher alguns caminhos, que conduzirão a diferentes leituras, mas o texto não deixa de ser finito (...) e limitado, uma vez que as escolhas estão limitadas às possibilidades impostas pelo autor”.

Repare-se, aliás, que a mesma ideia é sublinhada por Umberto Eco, em *Obra Aberta*, quando anuncia que “abertura não significa absoluta indefinição, infinitas possibilidades de forma, de liberdade de fruição” concluindo, afinal, que “há somente um feixe de

resultados frutivos rigidamente prefixados e condicionados, de maneira que a reacção interpretativa do leitor não escape jamais ao controle do autor.” (Eco, 1989, pp. 42-43)

Assim, e pese embora esta constatação acerca da negação de uma infinita abertura do texto, não podemos, no entanto, deixar de considerar que, de facto, quando tomado, estruturalmente, em termos comparativos, com o texto convencional impresso o texto digital interativo parece revelar, efetivamente, uma maior abertura não apenas do ponto de vista da receção, mas, inclusivamente, do ponto de vista da criação.

Se observarmos, a materialidade do texto digital interativo e, inclusivamente, as novas ferramentas de escrita e de criação oferecidas ao autor permitem-nos pensar uma abertura também do ponto de vista criativo uma vez que o criador da obra tem hoje, através da evolução da tecnologia, a possibilidade de integrar no seu texto, muitos mais elementos do que aqueles que incorporaria no suporte impresso.

Na verdade, se como nota Bolter (2001, p. 32), todos os escritores já tiveram a experiência de ser avassalados por um conjunto de ideias enquanto escrevem, tendo, no suporte impresso, e devido à limitação espacial, necessariamente de fazer escolhas, a verdade é que o digital, pela sua estrutura, vem atenuar esta necessidade na medida em que permite ao autor, a partir de um novo suporte e de uma nova materialidade, criar um texto infinitamente mais aberto e com maior capacidade de armazenamento textual.

Desta forma, se a textualidade convencional impressa obrigaria o autor a fazer escolhas, a estabelecer hierarquias sobre a informação a integrar o texto e o seu grau de importância, no caso da textualidade digital estas escolhas parecem não mais ser necessárias (ou pelo menos, não tão necessárias) na medida em que o autor tem diante de si uma textualidade de tal forma aberta que pode incorporar-lhe um número quase infinito de ligações – de textos – que expandem e completam o texto principal.

Como sublinha Bolter, acerca das possibilidades de armazenamento da informação no meio digital:

Perhaps the sense of the medium failing one's thoughts was a characteristic notion that cultures associated with handwriting as well as printing (...) In the late age of print, however, we are concerned not that there is too much in our minds to get down on paper, but rather that there is too much information held in electronic media for our minds to assimilate. We are now overwhelmed from without rather than from within. (Bolter, 2001, p. 33)

A partir desta afirmação note-se, então, que o problema do escritor já não é o de não conseguir colocar no papel todas as suas ideias, mas, por seu turno, o de ter agora de

lidar com uma torrente de associações, tópicos e conteúdos que deve “acomodar” confortavelmente nessa textualidade aberta e sempre em expansão.

Assim, tendo em conta o disposto, resta-nos sugerir a abertura como um dos grandes traços definidores do texto digital uma vez que esta característica parece ser potenciada pelo próprio meio, fazendo com que o texto não se materialize completamente no seu suporte de registo, levando-o, através de uma nova materialidade, a estender-se do ponto de vista estrutural, físico e participativo, afirmando-se, assim, definitivamente, como um texto ainda mais aberto do que aquele que nos fora dado a conhecer pela cultura impressa.

Multimedialidade

Na sequência da nossa proposta de reflexão em torno dos novos fatores de definição da textualidade digital gostaríamos agora de considerar aquele que propomos como o segundo fator de definição da textualidade digital: o da multimedialidade.

Utilizado inicialmente por Ramon Salaverría (2005), para referir-se à capacidade dos suportes digitais para combinar numa mesma mensagem diferentes linguagens – como o texto, a imagem ou o som - provenientes de diferentes meios, sugerimos agora que o conceito possa ser recuperado enquanto elemento caracterizador do texto literário digital interativo na medida em que também este parece ser marcado pela utilização de diversos media ao serviço do fazer literário.

É que se, como explica Vouillamoz (2000, p. 133), na cultura impressa a transmissão da obra é feita, fundamentalmente, através da palavra escrita, no meio digital, por seu turno, vemos surgir um conjunto de canais de comunicação alternativos e que permitem introduzir no texto digital qualquer tipo de media, oferecendo à obra um carácter híbrido.

Assim, sugerimos estar diante de um texto digital que não é hoje apenas o espaço onde se afirma a palavra escrita, mas, também o espaço onde coexistem outras linguagens, outros elementos sonoros, animados, audiovisuais que integram agora a escrita e afirmam o texto como um tecido multimédia onde se articulam elementos verbais (orais e escritos), sons, imagens, vídeos, animações, etc.

Deste modo sublinhamos, portanto, que o texto digital não se apoia hoje apenas nas suas virtudes textuais, mas joga sobretudo com o potencial das linguagens que integram o meio para, com elas, fazer emergir aquilo que Estefanía Sanz (2013, p. 355) caracteriza como “lectoescritura multimedia”.

Para a autora a “lectoescritura multimedia” é, então, o resultado “de la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a la palabra escrita”. Assim, e seguindo a linha de pensamento da autora, defendemos, portanto, que, atualmente, os textos digitais são marcados pela integração da tecnologia multimédia permitindo que estes se manifestem, na sua essência, como uma combinação de imagem (vídeo, ilustração, fotografia), som (música e voz) e texto, sob a gestão de um ou mais programas informáticos.

Simplificando, referimo-nos, por conseguinte, a uma literatura que incorpora hoje vários média no texto, uma literatura que se serve de diferentes suportes, linguagens e

contextos para inaugurar um novo fazer literário marcado pela integração de outras artes na própria arte literária.

Nesta perspectiva, defendemos que se equacione a hipótese da literatura digital interativa e da textualidade digital formarem parte, devido ao seu carácter multimédia, do que Jenkins descreve, em 2006, como uma “cultura de convergência”, ou seja, - “the combination of new media and old media within a single piece of media work – the coming together of different media products” (Jenkins, 2006, p. 10).

Assim, consideramos poder admitir que a literatura digital interativa, caracterizada, na sua essência, pela mistura de novos e velhos média, pelo cruzamento de suportes analógicos e digitais, e de experiências literárias contemporâneas e ancestrais, parece constituir-se, na atualidade, como um dos elementos representativos de uma cultura de convergência.

Sublinhe-se, aliás, que a própria textualidade digital, marcada pela multimedialidade, ou seja, pelo uso de vários meios que são combinados, através do digital, para a formação de um novo texto, integra hoje elementos alheios à cultura impressa e desperta, em função dessa integração, a necessidade de uma reflexão em busca de novos métodos capazes de avaliar as formas contemporâneas do texto.

Ora, neste sentido, e considerando que a textualidade digital compreende hoje uma multimedialidade (que é característica da sua era) e com a qual a textualidade impressa nunca se deparou com tanto premência, sublinhamos a necessidade de encontrar metodologias adequadas para analisar este tipo de textos.

Note-se, assim, que tratando-se de textos de carácter híbrido será necessário, do ponto de vista analítico, que sejam consideradas, à luz do conhecimento nas respetivas linguagens, todas as dimensões do texto. Deste modo, e possibilitando a materialidade do digital a reunião de linguagens tão diversas, acreditamos poder sugerir que, cada uma destas linguagens, com as suas respetivas particularidades, parece ter possibilidade para oferecer ao enunciado textual determinadas características próprias do seu meio originário (cinema, música, etc.)⁵⁶ - mobilizando, por parte do leitor e do autor um conjunto de capacidades e de literacias que, como já atrás referimos, vão além das capacidades pressupostas pela literatura materializada em suportes impressos.

⁵⁶ Consideramos, a título de esclarecimento, que tendo a linguagem cinematográfica, a linguagem musical ou a linguagem de animação determinadas características próprias do meio em que se desenvolvem, quando integradas no texto digital essas linguagens vão oferecer ao texto novas particularidades e vão, consequentemente, exigir do leitor diferentes competências.

Sublinhamos, portanto, a ideia de que a literatura contemporânea se encontra profundamente marcada pelo aparecimento dos novos meios de comunicação – rádio, televisão, telefone, fotografia, computador, etc. – na medida em que estes meios configuram, pela sua novidade, novos modos de representar a realidade que, acreditamos, vêm a ser reproduzidos, em maior ou menor grau, pela própria literatura. Neste sentido, repare-se ainda que, com a integração dos novos meios de comunicação no próprio processo de produção literária, parece ser possível reconhecer uma intensificação do impacto dos média no terreno da literatura.

Desta forma, e reforçando a ideia de “contaminação” entre as outras artes e a literatura, sublinhamos, à luz das palavras de Kirchof e Vieira de Bem (2006), que “(...) a revolução iniciada na década de oitenta do século XX, com a popularização e a constante evolução do computador (...) tem obrigado a literatura a reagir não apenas ao meio cinematográfico e televisivo, mas também ao meio digital” na medida em que, como referem os autores, parece ser possível observar uma tendência desta para “absorver algumas das técnicas específicas dos novos meios” (Kirchof & Vieira de Bem, 2006, p. 4).

Concluimos, assim, que ao observar a textualidade digital e, nomeadamente, o seu carácter multimédia, não nos é possível desconsiderar a influência do computador sobre a produção literária, no sentido em que este funciona como aglomerador de signos e de linguagens oferecendo à literatura, na era digital, a possibilidade de afirmar-se como uma arte híbrida.

Note-se, aliás, a comprovar a nossa afirmação, que a literatura digital parece hoje possibilitar-nos um olhar, a partir da narrativa interativa, para um conjunto de outras linguagens – como a linguagem cinematográfica ou a linguagem computacional – que contribuem para a ampliação, desdobramento e reinvenção da textualidade em meio digital.

Sublinhamos, neste sentido, que a textualidade, tendo atualmente ao seu serviço, a partir dos suportes digitais, múltiplos meios e múltiplas linguagens, parece aproximar-se, a partir da utilização de novos recursos (como imagens virtuais, objetos tridimensionais, etc.), cada vez mais das nossas perceções, intensificando, neste processo, a sensação de participação e criando no leitor a impressão de fazer parte do universo narrativo.

Ora, de acordo com o disposto, sublinhamos, portanto, a ideia de que o conjunto de alterações à textualidade que temos vindo a destacar, nos parecem, pois, fundamentais para compreendermos que não é possível continuar a olhar o texto digital à luz dos

padrões do texto impresso uma vez que este apresenta, do ponto de vista material e estrutural, novas características e novas propriedades que urgem ser consideradas.

Assim sendo, e com esta convicção em mente, propomos, portanto, que a multimedialidade seja considerada como característica definidora da textualidade digital, abrindo o pano sobre a necessidade de um olhar particular sobre o texto digital à luz das suas novas características.

Interatividade

Para dar continuidade à nossa reflexão em torno dos novos fatores de textualidade interessa-nos, agora, particularmente, focar-nos na questão da interatividade propondo-a como característica definidora do texto em ambiente digital.

Na introdução do seu artigo “Hipermissão: O Labirinto como Metáfora”, Arlindo Machado, ao problematizar sobre a diferença entre meios analógicos e meios digitais, deixa em aberto a seguinte questão: “Que elementos diferenciais as ferramentas, os processos e os suportes digitais estariam oferecendo à imaginação criadora, ao espírito investigativo e à indagação estética que se operam em nosso tempo?” (Machado A. , 1997, p. 144).

De acordo com o autor a resposta mais consensual recairia, como ele próprio indica, sobre a questão da interatividade. Todavia, como nota mais adiante, a interatividade, ou aquela que é usada, de facto, como aponta Lévy, como “uma característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico” (Lévy, 1999, p. 82) urge, afinal, ser alvo de novas observações e reflexões. É que, como sublinha Arlindo Machado:

o termo interatividade se presta hoje às utilizações mais desencontradas e estapafúrdias, abrangendo um campo semântico dos mais vastos, que compreende desde salas de cinema em que as cadeiras se movem até novelas de televisão em que os espectadores escolhem (...) o final da história (Machado A. , 1997, p. 144).

Trata-se, portanto, neste sentido, como refere o autor, de “um termo tão elástico que corre o risco de abarcar tamanha gama de fenômenos a ponto de não poder exprimir mais coisa nenhuma” (Machado A. , 1997, p. 144). Diga-se, assim, que, diante do disposto, de facto, a interatividade parece ser atualmente apontada, na maior parte das vezes, como característica distintiva dos meios digitais ainda que careça, no entanto, de uma abordagem mais esclarecedora que nos ajude, no campo do digital, se não a conseguir, pelo menos a tentar restringir o seu conceito e o seu âmbito de utilização.

Tendo em vista esse objetivo tentaremos então, ao longo da nossa reflexão, clarificar este conceito. Partindo do princípio de que, como aponta Machado (1997, pp. 144-145), a discussão em torno da questão da interatividade não é nova e nem tão pouco foi colocada pela informática tendo acumulado, “fora do universo dos computadores, uma fortuna crítica preciosa”, começaremos por referir algumas das primeiras noções de interatividade que apontam, em traços gerais, para a noção de participação ativa.

Assim, parece ser possível identificar em Bertolt Brecht (1932) e em Enzensberger (1979) algumas das primeiras noções associadas à ideia de troca e participação entre os envolvidos num processo de comunicação. Como sublinha Machado, a este respeito:

Já em 1932, Bertolt Brecht (...) falava em interatividade ao se referir ao processo de inserção democrática dos meios de comunicação numa sociedade plural, com participação direta dos cidadãos, tal como imaginava que deveria ser o sistema radiofônico alemão. Essa ideia acabaria afinal se materializando na utopia das rádios e televisões livres, que floresceram na Europa quarenta anos depois. Nos anos 70, Enzensberger (...) pensou a interatividade como um mecanismo de troca permanente de papéis entre emissores e receptores e supôs que, um dia, o modo de funcionamento dos meios de comunicação poderia deixar de ser um processo unidirecional de atuação dos produtores sobre os consumidores para se converter num sistema de trocas, de intercâmbio, de conversação, de feedback constante entre os implicados no processo de comunicação. (Machado A. , 1997, p. 145)

Ora estas ideias, constituiriam, portanto, a base para podermos pensar a participação ativa, do ponto de vista da intervenção, do recetor da informação no próprio processo de comunicação. Referimo-nos, assim, à capacidade do recetor para, ao invés de meramente ver desfilar diante de si as mensagens, ter, hoje, a possibilidade de participar nelas em tempo real.

Assim, no digital, a interatividade seria caracterizada pela interação técnica do indivíduo com os dispositivos no sentido de manifestar, através deles, a sua participação. Neste sentido, sublinhamos, portanto, a ideia de que embora seja possível falar de interatividade na era pré-digital esta parece ser, de certo modo, manifestada por uma interação “analógica” na medida em que a grande inovação e a grande diferença introduzida pela informática diz respeito precisamente ao “aporte técnico” (Machado A. , 1997, p. 145), à materialidade interativa trazida pelos novos suportes.

Assim, sublinhamos, deste modo, que embora se possa falar de interatividade no sentido mais vasto do termo – associado à questão da participação - falar de interatividade aplicada a ambientes mediados por computador implica falar de uma materialidade muito específica dos suportes – constituída por dispositivos que permitem a “recuperação interativa dos dados” e que possibilitam, adicionalmente, “que o processo de leitura seja cumprido como um percurso, definido pelo leitor-operador” (Machado A. , 1997, p. 145).

Em traços gerais, consideramos ser importante falar de uma interatividade que não envolve apenas a noção de participação ativa, mas que implica, também, um fator

técnico a partir do qual as próprias propriedades do dispositivo permitem hoje potenciar o fenómeno.

Na verdade, embora experimentemos diariamente formas de interação, tanto do ponto de vista técnico como do ponto de vista social, uma vez que a nossa relação com o mundo é, essencialmente interativa, a verdade é que a questão da interatividade, quando associada aos novos média e aos novos suportes digitais, tem como principal alicerce a ideia de uma “ação dialógica entre o homem e a máquina.” (Lemos, 1997, p. 1)

Deste modo, e tendo em conta este pressuposto, sublinhamos a necessidade de olhar a interatividade, em primeiro grau, como uma interação do homem com a técnica, ou, no caso específico, uma interação do homem com a máquina, uma vez que aquilo a que hoje assistimos no contexto da tecnologia digital é à manipulação, por parte do homem, através de um dispositivo, de informações binárias que lhe permitem ter algum tipo de participação/agenciamento na obra digital.

Consideramos, portanto, que esta primeira noção de interatividade se relaciona com o poder que o recetor tem para manipular a máquina e, ao fazê-lo, consequentemente, manipular o próprio objeto digital que esta reproduz. Repare-se que, na verdade, como afirma Machado (1997, p.147), a novidade trazida pela informática não está, efetivamente, na questão da liberdade ou autonomia concedida ao leitor, mas, antes, na própria arquitetura múltipla e combinatória do meio digital, possibilitada a partir da materialidade e propriedades dos novos suportes e dispositivos. Assim, ao falar de interatividade, sublinhamos, uma vez mais, a contribuição do fator técnico, ou seja, das próprias propriedades do digital.

Assim, e de acordo com esta primeira aceção, falar de interatividade no texto digital é falar, em traços gerais, de um processo de relação entre homem (leitor) e máquina (dispositivo a partir do qual se efetua a leitura) reconhecendo que, ao iniciar o processo de leitura, o leitor está sujeito, através de um conjunto de opções previstas pelo autor (no momento em que constrói a obra), a um processo de comunicação que implica a sua contribuição/interação para o funcionamento do próprio sistema.

Deste modo, para poder ler eficazmente um texto digital, o leitor deve, como aponta Arlindo Machado, “entrar no dispositivo” (1997, p. 146) e fornecer *feedback* à máquina – através de um conjunto de escolhas e opções – tendo, a partir daquele momento, capacidade para se mover no interior do hipertexto.

Consideramos, desta forma, que, diferentemente do texto materializado em suportes impressos, o texto digital oferece ao leitor, aparentemente, uma maior interatividade na

medida em que lhe dá a possibilidade de ter um impacto direto sobre o texto ao assumir determinadas opções como: eleger percursos, seleccionar e visualizar a informação multimédia que lhe interessa, adaptar o texto personalizadamente aos seus gostos e às suas necessidades (aumentar ou diminuir tamanho do tipo), etc.

Repare-se que, neste contexto, o leitor é, então, convocado, através da interação física e do envolvimento corporal, a resolver problemas ou questões deixadas em aberto no interior da narrativa.

Assim, e à guisa de conclusão, sugerimos que a interatividade seja considerada como um dos principais traços definidores (senão mesmo o mais distintivo) da textualidade digital. Desta perspetiva interessa-nos destacar, particularmente, que é a interatividade, enquanto elemento específico da textualidade digital, que permite ao leitor, a partir da sua materialidade, a possibilidade de intervir ativamente na obra no sentido de construir, através da sua participação física, um caminho e um conjunto de opções e de escolhas que o conduzirão a uma determinada significação.

Assim, sublinhamos, deste modo, a ideia de que o leitor de textos digitais parece ter hoje, nas suas mãos - através da interação - o poder de intervir de forma mais manifesta na narrativa, marcando interativamente a sua presença, e concretizando um modo de participação fisicamente mais efetivo. Desta forma, ao invés de se limitar a “observar o espetáculo”, o que parece acontecer, com maior frequência, em suportes analógicos, onde a participação do leitor, embora exista, é mais limitada, na textualidade digital, por seu turno, o leitor tem possibilidade de participar no espetáculo colaborativo de construção da narrativa.

Neste sentido, e defendendo a existência de uma maior interatividade nos textos digitais, acreditamos ser necessário avaliar as profundas implicações que esta nova configuração traz para o terreno da literatura na medida em que, de facto, nos parece ser possível falar de uma textualidade digital que nos desafia hoje a pensar, do ponto de vista do leitor, um conjunto de novas possibilidades de participação e atuação sobre a narrativa.

Ora, desta perspetiva, observe-se, então, que a maior participação e envolvimento do leitor, permitidos pela materialidade do suporte, contribuem, no nosso entender, para podermos pensar um leitor mais participativo e interventivo que, na posição de coautor da obra literária digital, propicia uma aproximação, em termos de comunicação literária, entre a figura do leitor e a figura do autor.

Dai decorre que, pensar a questão da interatividade no texto digital passa, necessariamente, por reconhecer que, em termos de relação autor-leitor, o digital parece proporcionar-nos, a partir das suas propriedades, um fortalecimento desta relação que, mediada pela máquina, permite agora ao autor oferecer ao leitor, através da interatividade, a sensação de que este pode ter, no processo de leitura, e através da eleição de percursos e da manifestação das suas escolhas, maior domínio sobre a obra. No entanto, e como já sublinhámos anteriormente, ao referir-nos à posição do autor e, especificamente ao tópico da autoria, essa pretensa “entrega” de poder ao leitor, aqui potenciada pela possibilidade de estabelecer, com a máquina e com o texto, uma relação mais interativa, é apenas uma sensação ilusória uma vez que continua a ser o autor o detentor de todos os “caminhos da obra”, de todas as possibilidades que, interativamente, se abrem diante do leitor.

Ora, neste sentido, sugerimos, então, a ideia de que o autor se serve da interatividade do texto digital como artifício para dissimular a sua autoridade e, com isso, oferecer ao leitor a ilusória sensação de que o controlo do dispositivo (através da interação com a *interface*) lhe oferece o controlo da narrativa.

Descentralização

Tendo já aqui falado da capacidade da textualidade digital para promover uma leitura não-linear ou não sequencial e ainda, devido à estrutura participativa do hipertexto, da própria noção de interatividade, é agora momento de nos determos naquele que identificamos como o quarto fator de textualidade digital: a descentralização.

Se tivermos em conta, como apontam Kristeva (1974) e Barthes (1984), a ideia de que o texto analógico se apresenta como um “tecido” ou “mosaico” de citações – um espaço de absorção e transformação de outros textos - então diríamos que o texto digital é, nesse mesmo sentido, um texto que se liga, inevitavelmente, a outros textos formando, na sua totalidade, uma grande rede de ligações.

Referimo-nos, portanto, a textos ou fragmentos de texto que remetem constantemente a outros textos presentes no meio digital, numa relação que não se esgota e que faz com que possamos observar a textualidade digital, tal como o rizoma de Deleuze e Guattari (1980), como uma superfície infinitamente ramificada.

Aliás, como apontam os dois autores no que diz respeito ao rizoma, consideramos que também o texto digital interativo, como este, parece apresentar-se como uma entidade que “não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda”, “toda uma multiplicidade conectável com outras hastes (...) superficiais de maneira a formar e a estender um rizoma” (Deleuze & Guattari, 2000, pp. 32-33).

Assim, e no nosso entender, parece-nos ser possível observar que uma das características definidoras do texto digital é precisamente o seu carácter de descentralização uma vez que este, tal como o rizoma, não apresenta claramente um início ou fim, apontando, em seu lugar, para múltiplos pontos de partida e, conseqüentemente, múltiplos pontos de chegada. Pelo meio, como elucidam Deleuze e Guattari, para o caso do rizoma, também o texto digital vai apresentando esse conjunto de hastes conectáveis – esse conjunto de textos hiperligados a outros textos – por forma a, de modo não linear, estender o próprio texto.

Deste modo, e diante do disposto, acreditamos que falar de textualidade digital implica falar de um texto interativo, albergado em suportes digitais, que apresenta como característica o facto de não ter apenas um centro, um único ponto de tensão que o determine ou limites físicos claramente estabelecidos. Trata-se, por seu turno, de um texto aberto, um feixe de possibilidades, um leque de ligações a outros textos que,

embora previstas pelo autor, o constituem como um texto plural marcado pela existência de um determinado número de percursos de leitura.

Assim sugerimos, por conseguinte, que o texto digital parece tratar-se, pela sua própria materialidade e estruturalidade, de um texto sem centro definido uma vez que, tal como o rizoma de Deleuze e Guattari, este parece ser constituído por “platôs” – regiões de intensidade temporária - que se vão, gradualmente, assumindo como focos de atenção provisória. Sublinhamos, deste modo, e em analogia com a teorização dos referidos autores, que o texto digital, sendo destituído de centro é composto, na sua globalidade, por diversos fragmentos (textuais, sonoros, interativos) que, de acordo com o desenrolar da narrativa, se vão assumindo, à vez, como zonas de intensidade para as quais, no processo de leitura, a atenção do leitor é deslocada.

Em suma, enquanto estrutura descentrada, o texto digital assume-se, na sua essência, como um conjunto de textos interligados, sem um eixo primário de organização, que vão sendo trazidos à obra literária por via da interação do leitor. Como aponta Landow, a este respeito:

el hipertexto (...) redefine el centro al no entregar la centralidad a ninguna lexía, que sólo puede ocuparla mientras está a la vista del lector (...) Como los quince minutos de fama del hombre moderno que defendiera Andy Warhol, en hipertexto el centro sólo existe como objeto evanescente (Landow, 2009, p. 165).

Nesta perspetiva, falamos, portanto, de uma textualidade na qual a noção de centro se encontra constantemente a ser redefinida sendo que este texto ramificado permite que diversos fragmentos vão assumindo, à vez, a sua posição de destaque no interior do hipertexto.

Desta forma, podemos, assim, afirmar que a textualidade digital, à semelhança da estrutura arquitetónica que lhe dá abrigo – o meio digital – possui uma estrutura particular que, como aponta Lévy:

(...) não tem centro, ou melhor, possui permanentemente diversos centros que são como pontas luminosas perpetuamente móveis, saltando de um nó a outro, trazendo ao redor de si uma ramificação infinita de pequenas raízes, rizomas, finas linhas brancas esboçando por instantes um mapa qualquer com detalhes delicados, e depois correndo para desenhar mais à frente outras paisagens de sentido. (Lévy, 2004, p. 26)

Deste modo, e seguindo esta linha de pensamento, defendemos que os diversos fragmentos que constituem o texto digital interativo parecem apresentar-se, enquanto lexias, como centros momentâneos de um enunciado textual cujas ramificações (hiperligações) servem o propósito de ir desenhando, através da interação do leitor e das suas escolhas, diversas “paisagens” de sentido que resultam do modo como estas ramificações e estes fragmentos vão sendo “montados” ou construídos, através do processo de leitura, resultando, por fim, numa leitura particular.

Concluímos, assim, que, contrariamente aos textos impressos que nos propõem, normalmente, um centro a partir do qual é criada uma ordem para a leitura, a textualidade digital é marcada, por seu turno, pela ausência de centro, pela ideia de descentralização, pela possibilidade de eleição de sucessivos centros e, consequentemente, de sucessivos percursos no interior da narrativa.

Ora, no nosso entender, esta descentralização decorre, precisamente, da materialidade do suporte que, privilegiando a não-linearidade, encontra no meio digital a estrutura perfeita para reproduzir uma panóplia de possibilidades narrativas num só objeto: o livro digital interativo.

Observamos, deste modo, que a descentralização, enquanto característica do texto digital parece ser, acima de tudo, uma característica herdada do suporte que o alberga e que empresta ao texto uma condição de multi-focalidade⁵⁷ e de multi-leitura que faz com que o objeto livro digital interativo desafie, a partir da sua própria essência, os ideais de unidade e totalidade que, até ao momento, vinham sendo, maioritariamente, atribuídos às obras literárias em formato impresso.

⁵⁷ Referimo-nos à condição de multi-focalidade do texto no sentido em que, como referimos anteriormente, o texto digital é um texto composto por múltiplos focos de atenção.

Cartografia

Por fim, e para fechar a nossa reflexão em torno dos cinco fatores de textualidade digital avançaremos, então, para aquele que identificaremos como o último: a cartografia.

Partindo da noção de rizoma, apresentada por Deleuze e Guattari (1980), e levando em conta que, como afirma Santos (2000, p. 71) “o rizoma tem as qualidades de um mapa”, ou seja, “é aberto, é fruto de experimentação” e é “da ordem do movimento” procuraremos, então, sugerir que a textualidade digital parece aproximar-nos da ideia do texto enquanto mapa a ser percorrido.

Neste sentido, e antes de avançarmos com qualquer outra noção é, então, importante reter, como nota Leão (1999, p. 107), que, de facto, a arquitetura dos espaços digitais se aproxima bastante da arquitetura oriental na medida em que, pela sua própria natureza, ambas se apresentam como espaços vivos e dinâmicos onde a mudança é uma constante.

Como refere a autora:

(...) A natureza do espaço a ser edificado não pertence à esfera da fixidez
(...) A arquitetura oriental é planejada tendo em vista transformações constantes de seus ambientes. Assim, os espaços são pensados como módulos articuláveis, vivos, que permitem e facilitam alterações. Paredes inteiras de papel deslizam e criam espaços amplos ou redutos de acolhimento (...) a casa é um ente com uma vida própria, um ser vivo que se comunica, se expande e se retrai de acordo com os movimentos (...) daqueles que a habitam e a visitam. (Leão, 1999, p. 107)

Ora, estabelecendo aqui um paralelo, poderíamos observar que, do mesmo modo, também a arquitetura do hipertexto não se trata de uma arquitetura fixa, mas, antes, de uma arquitetura viva onde os textos – tal como os módulos da casa oriental – são pensados como elementos articuláveis e vivos que se alteram em função dos movimentos daquele que com eles interage.

Ora, nesta mesma linha de análise, consideramos poder observar que o próprio espaço da textualidade digital parece assumir-se como um espaço mutável e flexível que se ajusta, pelas propriedades do próprio suporte e do próprio sistema que a acolhe, aos “habitantes” do mundo digital – os leitores.

Desta forma, ao levar a cabo a sua atividade de leitura no meio digital, o leitor parece assumir-se como arquiteto do texto ou, como refere Leão (1999, p. 46), como um “viajante [que] ao percorrer o sistema faz existir um espaço que se desdobra (...) no momento em que este atualiza escolhas”. Assim, ao percorrer o texto digital, de arquitetura fluída e flexível, o leitor está, simultaneamente, a delinear caminhos e a

traçar percursos no interior do hipertexto construindo, ao longo da sua navegação, um pontilhado pessoal e único pelo grande mapa que é o texto digital.

Partindo do princípio de que, como refere Machado (1997), o hipertexto se aproxima do labirinto e, conseqüentemente, a tarefa de leitura se aproxima da ideia de percorrer esse mesmo labirinto, então, consideramos estar em condições de observar que o texto digital interativo parece representar um mapa a partir do qual o leitor, traçando os seus percursos tem a oportunidade de experimentar possibilidades, encontrar caminhos, aprender a ler diante da panóplia de opções que se estendem diante de si.

Se, como afirma Landow (2009, p. 208) “o hipertexto não é feito para ser lido do começo ao fim, mas sim através de buscas, descobertas e escolhas” defendemos, então, que a atividade de leitura de um texto digital interativo implica que este seja entendido como um mapa a partir do qual o leitor, tal como um viajante, se predispõe a conhecer a paisagem, a explorar os percursos, a aventurar-se na descoberta dos seus caminhos.

Assim, e no contexto da textualidade digital, sublinhamos, portanto, a ideia de que o texto urge ser visitado e vivenciado por aquele que dele frui, explorando-lhe, na tarefa de leitura, todas as suas ligações, experimentando-lhe todas as possibilidades, e adotando, por conseguinte, um perfil exploratório na tarefa de leitura.

Deste modo, tal como um viajante que segue com um mapa em mãos por um território desconhecido, também o leitor do hipertexto parece traçar, a partir da sua leitura, um trajeto que não cessa de se realizar a cada momento, uma vez que, como aponta Machado (1997, p. 149), o objetivo tanto do labirinto, como, defendemos nós, do texto digital é o de experimentar “todas as alternativas, percorrendo cada uma delas isoladamente e voltando em seguida ao mesmo ponto de partida para optar por outro caminho”.

Se observarmos, o que faz, afinal, o leitor do texto digital senão isso? Diante de um conjunto de recursos, de ligações, de possibilidades, navega exploratoriamente - como um viajante que traça pontos no seu mapa pessoal – a fim de conseguir extrair do texto o maior número de percursos, de experimentações.

Neste sentido, sugerimos que ler um texto digital interativo é, na verdadeira acepção do termo “ler digital”, desfrutar de modo enriquecido, a partir da materialidade do dispositivo, dessa experiência de leitura: ou seja, abrir *links*, ver vídeos, ouvir músicas, explorar recursos externos, etc. Em suma, realizar um conjunto de ações que, no texto em suporte impresso, pelas propriedades do suporte, o leitor não estaria apto a realizar.

Veja-se que, como refere Deleuze em *Crítica e Clínica* (1997), ao recorrer ao exemplo do pequeno Hans, uma criança que, de um modo geral, não pára de realizar o traçado de um “mapa de trajetos”, na verdade, todos nós, ao entrarmos em contacto com meios que, pela sua materialidade, nos permitem uma multiplicidade de caminhos estamos, no fundo, a traçar mapas.

Se, como afirma Deleuze (1997, p. 79) “(...) toda a obra comporta uma pluralidade de trajetos que são legíveis e coexistentes apenas num mapa e ela muda de sentido segundo aqueles que são retidos” então consideramos poder reafirmar que o texto digital interativo se constitui, na sua essência, como um grande mapa que é atualizado e pontilhado pelo leitor no momento da leitura, retendo este, no processo, um determinado percurso, ou como defende Deleuze (1997, p. 79), um “caminho interior” à própria obra.

Note-se, então, que, como defende o autor, o destino, o ponto de chegada atingido pelo leitor, não preexiste à obra, mas, depende, antes, das relações internas que são estabelecidas, ou seja, do conjunto de trajetos interiores que são percorridos. Em analogia, sublinhamos, portanto, a ideia de que, no caso da textualidade digital, parece-nos ser possível afirmar que, de facto, apenas através do processo de leitura, do momento em que o leitor desenha, pela experiência de interação, o mapa do seu percurso, é que este, de facto, se completa. Na verdade, como afirma Deleuze, e como também aqui pode ser observado, o destino final que o leitor atinge através do processo de leitura não é um traçado único preexistente à obra, mas é, pelo contrário, o resultado de uma relação interna – a do gesto da interação - a partir do qual este, através de um conjunto de escolhas e de decisões no interior do texto, faz emergir uma das suas possibilidades de significação, um dos seus caminhos.

Assim, e para finalizar, acreditamos poder sugerir que a estrutura rizomática do texto digital o aproxima das qualidades de um mapa uma vez que este se apresenta, devido à sua materialidade, como um percurso aberto, possuindo múltiplas entradas e múltiplas direções. Neste sentido, também o texto digital, à semelhança do traçado de um mapa, se trata de algo que deve ser construído à medida que vai sendo experimentado, à medida que o leitor constrói, pelo seu percurso, um esquema que permitir reconstituir os seus trajetos, as suas escolhas, as suas direções e os seus passos no interior do texto.

Desta forma, defendemos, portanto, que ao ler, o leitor percorre o texto para adotar, no processo de leitura, a posição de um viajante que, diante de um terreno desconhecido, se

vê obrigado a calcular os seus passos, a traçar percursos, a tomar opções – em suma, a desenhar um mapa que lhe permita ler adequadamente o texto digital.

Esse mapa, cujas rotas e percursos são projetados sobre a arquitetura digital – o mapa maior – será então a bússola orientadora para mergulhar numa textualidade digital que é, no terreno da literatura interativa, tal como o labirinto descrito por Machado (1997), um dos expoentes da complexidade e da imaginação humana.

Desta forma, e uma vez identificados os cinco fatores de textualidade digital: abertura, multimedialidade, interatividade, descentralização e cartografia – decorrentes, no nosso entender, das propriedades e possibilidades físicas e materiais dos novos suportes - defendemos a importância de, a partir deles, observar a textualidade digital à luz das novas propriedades do texto.

Assim, para finalizar a nossa reflexão, e assumindo que, como afirma Reis, a textualidade é “um processo impossível de petrificar” uma vez que “(...) as condições tecnológicas (...) possibilitam a criação de novas manifestações textuais que contribuem para uma ampliação do conceito de textualidade” (Reis P. , 2006, p. 52) sugerimos, portanto, a ideia de que, como viemos a provar ao longo de todo o capítulo, a introdução dos suportes digitais no campo da literatura nos permite admitir, a partir das novas materialidades, a possibilidade de ampliação do conceito de textualidade.

Neste sentido, sugerimos que a textualidade digital apresenta, a partir dos novos suportes, e, especificamente, a partir da narrativa interativa, características próprias do meio que a alberga e à luz das quais o texto digital urge, necessariamente, ser (re)pensado.

DA UNIDADE DO TEXTO À MULTIPLICIDADE DA ESCRITA DIGITAL

Com o objetivo de consolidar a reflexão levada a cabo em torno da nova textualidade digital sugerimos, para fechar, a ideia de que a materialidade dos novos suportes está a proporcionar uma passagem dos ideais de unidade, ordem e estabilidade – sobretudo associados à rigidez física e à estabilidade dos suportes analógicos- aos ideais de multiplicidade que se têm vindo a manifestar nas produções literárias contemporâneas e que são, eles próprios, reflexo das possibilidades físicas e estruturais possibilitadas pelas propriedades dos novos dispositivos.

Assim, se levarmos em linha de conta que o texto impresso parece ter sido tomado, durante anos, pelos ideais de totalidade propostos pelos padrões clássicos – de Aristóteles a Horácio – sugerimos que, com a introdução do digital, a textualidade estaria a ser reconfigurada, a partir das propriedades dos novos meios, fazendo frente a um pensamento unitário e sistemático e instaurando, em seu lugar, a possibilidade de olhar o texto enquanto espaço múltiplo onde confluem uma pluralidade de linguagens, uma multiplicidade de vozes, de sujeitos, de aberturas.

Neste sentido, referimo-nos, assim, ao confronto entre um texto unitário “que se desenvolve como um discurso de uma única voz” (Calvino, 2002, p. 132) – correspondente ao texto em suportes impressos - e um “texto múltiplice, que substitui a unidade de um eu pensante” (Calvino, 2002, p. 132) pela multiplicidade dialógica – correspondente ao texto em suportes digitais.

Assim, enquanto o primeiro aspira à totalidade, ao fechar de sentidos, à integração de todo o saber, o segundo, por sua vez, reconhece que não quer, e que não pode fazê-lo, afirmando-se como uma impossibilidade de conter o todo, de ganhar uma forma única, de contornos perfeitos e claramente delineados. Trata-se, por este motivo, de um texto inconcluso por excelência, um texto não sistemático pontuado por “relâmpagos punctiformes e descontínuos.” (Calvino, 2002, p. 132)

Deste modo, olhar a textualidade digital implica compreender que esta toma, hoje, a forma de uma “enciclopédia aberta”, uma vez que, como explica Calvino, “hoje em dia não é mais pensável uma totalidade que não seja potencial, conjectural, múltiplice.” (Calvino, 2002, p. 131)

Aliás, note-se que, como sublinha o autor, a literatura sempre parece ter aspirado a uma dimensão plural. Como esclarece: “O grande desafio para a literatura é o de saber tecer

em conjunto os diversos saberes e os diversos códigos numa visão pluralística e multifacetada do mundo.” (Calvino, 2002, p. 127)

Na verdade, esta aspiração à multiplicidade parece estar de certo modo associada à própria gênese humana uma vez que os nossos processos, vivências e pensamentos não se realizam de modo linear, mas, de modo não-linear, caótico e desordenado. Nesse sentido, e numa abordagem mais filosófica, pergunta Calvino:

(...) quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinação de experiências, de informações, de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis. (Calvino, 2002, p. 138)

Ora, se observarmos, e se tivermos em conta, uma vez mais, que a literatura parece reproduzir o próprio contexto filosófico e sociocultural da época na qual se inscreve, veremos que estas ideias de remixagem e multiplicidade nos remetem, igualmente, para a ideia de uma certa liquidez que, segundo Bauman (2001), parece marcar a sociedade contemporânea.

Se, como afirma o autor, a metáfora dos líquidos⁵⁸ poderia servir para caracterizar o estado da sociedade moderna, então, e tendo em conta que a literatura acaba por ser um reflexo do contexto social no qual é produzida, defendemos, que também esta metáfora pode ser aplicada à própria literatura digital e, particularmente, à textualidade digital.

Na verdade, o que nos diz Bauman relativamente aos líquidos pode igualmente ser aplicado ao texto digital:

Os líquidos se movem facilmente. Eles fluem, escorrem, esvaem-se, respingam, transbordam, vazam, inundam, borrifam, pingam, são filtrados, destilados; diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos – contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. (Bauman Z. , 2001, p. 8)

Sublinhe-se, a este respeito, que também o texto digital – devido à sua materialidade, às suas propriedades e às linguagens que integra – se trata de um texto líquido, que se modifica com facilidade, um texto no qual as linguagens se contaminam, se misturam, se confundem. Repare-se que, à semelhança dos líquidos, também esta textualidade, diferentemente da textualidade impressa convencional – facilmente enclausurada no suporte livro – dificilmente pode ser contida.

⁵⁸ Para maior detalhe sobre a metáfora dos líquidos cf. BAUMAN, Zigmund. 2001. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, pp.7-19.

Trata-se, portanto, de uma textualidade em estado dinâmico, sem perspectiva de permanência, uma textualidade que é hoje o reflexo desse texto múltiplo a que se referia Calvino (2002), um texto que nos deixa de falar com uma única voz – a da palavra escrita – para passar a falar-nos com a voz de todos os elementos que o compõem: vídeo, banda sonora, elementos interativos, etc.

Todos estes elementos nos autorizam, portanto, a falar de um texto digital aberto, rico e repleto de possibilidades que coincide precisamente com o ideal de texto descrito por Calvino ao referir-se à produção textual de Carlo Emidio Gadda, poeta e escritor italiano. Como sublinha o autor:

(...) nos textos de Gadda, bem como em cada episódio de seus romances, cada objeto mínimo é visto como o centro de uma rede de relações a que o escritor não consegue se esquivar, multiplicando os detalhes a ponto de suas descrições e divagações se tornarem infinitas. De qualquer ponto que parta, seu discurso se alarga de modo a compreender horizontes sempre mais vastos, e se pudesse desenvolver-se em todas as direções acabaria por abraçar o universo inteiro. (Calvino, 2002, p. 122)

Se atentarmos, que faz a textualidade digital senão isto? Que faz o autor digital senão isto? A resposta aponta, uma vez mais, para uma perspectiva de continuidade a partir da qual, de facto, podemos observar que a grande “inovação” tem que ver com a capacidade material dos novos suportes e o modo como esta possibilita, a partir das suas propriedades, novos traços definidores da textualidade. Na verdade, não se trata tanto de acreditar na “total” novidade da literatura digital, mas, antes, de nos darmos conta que, de facto, do ponto de vista do pensamento, todas as estruturas reproduzidas pelo digital parecem ter sido projetadas ainda antes da sua existência.

Assim, sublinhe-se, para justificar a nossa posição, que a ideia do texto enquanto rede de conexões, enquanto tecido de citações, antecipa, estruturalmente, a própria arquitetura digital, caracterizada, pelas propriedades do suporte que alberga o texto, pela possibilidade de múltiplas ligações, múltiplos fragmentos, múltiplas possibilidades e múltiplos rumos.

Note-se ainda, estabelecendo a proximidade entre o digital e a produção textual (analógica), de Gadda, como no texto digital, “cada objeto mínimo” (Calvino, 2002, p. 122), ou seja, cada fragmento - texto, vídeo, foto, som – é visto, à vez, como o centro de uma rede de relações que não se esgotam, o centro de uma rede de ligações que remetem constantemente a outras ligações.

Assim, observamos, portanto, que, no texto digital, essas relações são facilitadas pelo *link* que, pelo seu potencial, pode agora ligar qualquer recurso a outro recurso ou qualquer parte do texto a outra parte do texto, alargando-o para fora dos limites físicos impostos pela textualidade impressa.

Em suma, tal como o texto de Gadda, também o texto digital, se pudesse, desenvolver-se-ia em todas as direções, abarcaria todas as possibilidades, multiplicar-se-ia infinitamente.

O LINK COMO SINAL DE PONTUAÇÃO DO TEXTO DIGITAL

Na sequência da reflexão que acabamos de levar a cabo no que diz respeito à textualidade digital consideramos, por consequência, de suma importância abordar um elemento que, sendo constituinte desta nova textualidade, nos parece essencial, sobretudo, pelo papel relevante que desempenha no interior do hipertexto e pela importância de que se reveste no próprio processo de construção e de leitura de textos digitais. Referimo-nos à hiperligação, vulgo *link*, elemento que permite estabelecer a ligação entre unidades (lexias) ou blocos de informação no interior do texto eletrónico.

Se, como afirma Lévy (1999, p. 33), o hipertexto se define como “um conjunto de nós ligados por conexões” então devemos, neste sentido, reconhecer a importância das conexões, ou seja, das referências computadorizadas que unem os nós – os *links* – para a própria coerência do texto digital. Num texto que é, como define Bairon (1995, p. 35), “estruturado em rede”, desterritorializado e sem fronteiras nítidas, consideramos ser de toda a relevância promover alguma reflexão em torno do elemento que permite organizar internamente esta estrutura não-linear, múltipla e aberta.

Repare-se, neste sentido, que estamos diante de um texto onde os *links*, enquanto elementos de união entre blocos de informação, parecem ser, precisamente, os tijolos básicos, os nexos associativos que permitem formar um sistema de conexões no qual todos os elementos podem, por fim, ser interligados entre si. Assim, e como refere Koch, referindo-se a estes elementos de ligação:

Uma das principais inovações do texto eletrónico consiste, justamente, nesses dispositivos técnico-informáticos que permitem efetivar ágeis deslocamentos de navegação online, bem como realizar remissões que possibilitem acessos virtuais do leitor a outros hipertextos de alguma forma correlacionados. (Koch, 2007, p. 26)

Sublinhamos, portanto, a ideia de que é o próprio *link* que garante o deslocamento do leitor no interior do texto, permitindo-lhe navegar por entre os blocos de informação e oferecendo-lhe, simultaneamente, acesso a outros conteúdos, localizados fora do texto principal, mas com ele relacionados e para ele convocados.

Note-se, nesta perspetiva, que o *link* funciona igualmente como âncora, como elemento orientador do autor no momento de construção do hipertexto uma vez que, como aponta Leão (1999, p. 107), ao construir um sistema hipermediático é preciso “montar um projeto bem estruturado”. Ora, para que esta estruturação se concretize, sólida e

adequadamente, o autor terá, então, de recorrer à distribuição da sua informação por módulos que vão ser associados através de *links*.

Neste sentido, sublinhamos a importância do *link* não apenas como elemento orientador no momento da leitura (da navegação) mas também na própria fase de organização e construção do hipertexto.

Assim, como reforça Koch (2007, p. 26), os *links* são dotados de duas grandes funções no interior do hipertexto – uma função deíctica e uma função coesiva.

A função deíctica, diz, sobretudo, respeito à sua capacidade para agir como captadores de informação, garantindo o direcionamento da atenção do leitor para um ponto específico do hipertexto. Como sublinha Koch:

Os hiperlinks deícticos (...) apontam para um lugar “concreto”, atualizável no espaço digital; ou seja, o sítio indicado existe virtualmente, podendo ser acessado a qualquer momento. Possuem, portanto, carácter essencialmente catafórico, prospectivo, visto que ejetam o leitor para fora do texto que está na tela, remetendo suas expectativas de completude para outros espaços. (Koch, 2007, p. 26)

Podemos, portanto, assumir que os *links* funcionam como elementos que permitem monopolizar a atenção do leitor para um determinado bloco de informação – para uma determinada lexia – permitindo-lhe, através da ligação a outros textos, aprofundar a sua leitura, complementando o texto principal. No que diz respeito à segunda função – a função coesiva – salienta Koch:

Os links desempenham função coesiva por amarrarem as informações, ‘soldando’ peças esparsas de maneira coerente. Por essa razão, é importante para o produtor atar os hiperlinks de acordo com certa ordem semântico-discursiva, de modo a garantir ao hiperleitor a fluência de leitura e o encaminhamento da compreensão sem excessivas interrupções ou rupturas cognitivas. (Koch, 2007, pp. 26-27)

Assim sendo, o *link* funciona, portanto, como um elemento que auxilia à organização do texto digital na medida em que lhe permite, dentro da sua não-linearidade, manter uma unidade semântico-discursiva que garante que o texto pode ser lido de maneira eficaz pelo leitor.

Deste modo, sugerimos, portanto, que o *link* possa ser pensado, no contexto do texto digital, como um sinal de pontuação que permite algumas das seguintes possibilidades: permite ao leitor deslocar-se habilmente pelo texto; permite ao autor organizar coerentemente os blocos de informação, ou seja, os textos que constituem o seu macrotexto; permite ao autor remeter o leitor para outros textos externos ao seu texto,

mas com ele de algum modo relacionados; permite projetar o leitor para além dos limites do lido na medida em que o convida, a partir do ingresso noutras hiperligações, externas ao texto principal, a completar o sentido deste, pormenorizando determinados aspetos e preenchendo, relativamente a este, certas lacunas de interpretação.

Assim, e reconhecendo no *link* estas funções é, contudo, importante não perder de vista a ideia de que toda a leitura do hipertexto está condicionada pela presença deste sinal de pontuação digital na medida em que é ele que, programado pelo autor, determina a “liberdade” do leitor no interior do hipertexto. Como sublinha Koch, a este respeito:

Cada receptor percorre a rede de módulos e links apenas parcialmente e em trilhas individuais de recepção, ou seja, cada receptor decide, de conformidade com seu conhecimento prévio, seus interesses e preferências, quais os módulos que deseja acessar, e em qual sucessão ou combinação: sua liberdade de escolha é delimitada apenas pelos links instalados pelo autor e pela funcionalidade estabelecida do sistema. (Koch, 2007, p. 27)

Daqui deduzimos, portanto, que embora cada leitor percorra o sistema de modo único e pessoal, fá-lo-á sempre de acordo com os blocos de informação que se encontram delimitados, pelo autor, entre *links*, desde o momento de construção estrutural do texto. Ou seja, a liberdade do leitor encontra-se limitada pelo modo como o autor, no momento em que constrói o texto, decide “programar” os *links* para que estes exibam, em função das suas escolhas, determinada informação.

Ora, neste sentido, e a título de resumo, diríamos então que, de facto, a primeira função do *link* é a de permitir ao leitor deslocar-se pelo texto. Consideramo-la, por conseguinte, uma das suas primordiais funções na medida em que, só a partir das ligações nas quais clica, o leitor pode deslocar-se de um ponto do texto para outro. Assim sendo, consideramos, então, que o *link* funciona, no interior do texto, como meio de transporte de bloco de informação em bloco de informação. Assim sendo, seja como bússola orientadora na navegação pelo hipertexto, seja como elemento que projeta o leitor para outros recursos, externos ao texto principal, parece-nos ser possível admitir que o *link* adquire, no texto digital, uma importância fulcral, sendo mesmo possível afirmar que sem a sua presença a leitura do texto fica limitada ou, até mesmo, definitivamente comprometida.

Repare-se que, se como atrás dissemos, o texto digital vive de todos os elementos que o compõem parece-nos importante sublinhar a necessidade de existência de um elo ou de um nó que amarre todos esses elementos e que, de algum modo, contribua para a sua integração e articulação.

Assim, a título de exemplo, imaginemos que nos encontramos na página de um livro digital cuja narrativa nos conta a história de um indivíduo que acaba de regressar da guerra. Como poderemos, neste contexto, servir-nos do *link*? Ora, sublinhando a ideia de que, de facto, o *link* permite ampliar o texto produzindo uma leitura mais aprofundada e rica em pormenores diríamos, então, que o *link* nos poderia auxiliar na tarefa de convocar para o texto outras referências que, integrando-o, vão ajudar-nos a completar o seu sentido.

Assim, e neste caso particular, tratando-se da história de um homem que acaba de regressar da guerra, a presença de *links* poderia auxiliar-nos a remeter o foco de atenção do leitor, a título de exemplo, para qualquer um dos seguintes recursos: para um conjunto de documentos informativos sobre a Guerra do Ultramar (na qual a personagem poderia ter estado, hipoteticamente, em combate), para um conjunto de testemunhos vídeo de combatentes que viveram o flagelo da guerra ou, até mesmo, para um documentário alojado na *web* sobre o assunto.

Todas estas possibilidades, aqui facilitadas pelo *link*, contribuiriam, então, no referido contexto, para projetar o leitor para além dos limites do texto que tem diante de si, dando-lhe acesso a outros textos que o auxiliariam na compreensão do texto principal permitindo-lhe, deste modo, uma leitura mais aprofundada e com maior riqueza informativa.

Ainda servindo-nos deste exemplo, ilustraremos, em seguida, de que modo o *link* pode ser usado no sentido de monitorar a atenção do leitor direcionando-a para determinados “focos de atenção”.

Imagine-se então, que, enquanto autor, me interessa sensibilizar o leitor – tratando-se da história de um retornado de guerra – para a problemática da Guerra do Ultramar. Posso, neste caso, servir-me do *link* para direcionar a atenção do leitor para este tópico através da inserção de um conjunto de blocos de informação (lexias) através dos quais este vai poder aceder a um arquivo noticioso sobre a Guerra do Ultramar. Assim, ao fazê-lo, estou, não apenas – como no exemplo anterior – a transportar o leitor para recursos externos ao texto, mas também a oferecer-lhe a possibilidade de ter acesso a informações que, devido à extensa dimensão, dificilmente poderiam ser integradas na textualidade convencional impressa.

Sublinhamos, desta forma, e a partir do exemplo fornecido, que o *link* nos permite, a partir do suporte digital, expandir o texto dos suportes analógicos, oferecendo a

possibilidade de, por via da estrutura do hipertexto, integrar elementos cuja dimensão não “caberia”, fisicamente, na textualidade impressa⁵⁹.

Em suma, consideramos, à luz de uma textualidade reconfigurada, ser necessário ter em linha de conta o surgimento de um novo sinal de pontuação do texto digital que, à semelhança de todos os outros sinais de pontuação, serve aqui o propósito de oferecer coesão e coerência ao texto, imprimindo-lhe, tanto no ato da escrita como no ato da leitura, uma determinada ordem.

Assim, defendemos, portanto, que pensar a textualidade digital implica pensar o surgimento do *link* que, enquanto elemento estrutural do texto, passa a integrar, na sua essência, as *interfaces* e, conseqüentemente, a própria obra literária digital nelas albergada. Ora, assim sendo, e diante do disposto, propomos, então, que o *link* seja, enquanto sinal de pontuação do texto digital, integrado à reflexão sobre a narrativa interativa, e, mais especificamente, à própria textualidade digital que dela emana.

⁵⁹ Note-se, a título de exemplo, que seria impossível, devido aos limites físicos do livro, incorporar numa narrativa em suporte impresso, o acesso a todo o arquivo noticioso sobre a Guerra do Ultramar.

**PARTE III: UM OLHAR SOBRE A OBRA LITERÁRIA
DIGITAL**

CAPÍTULO 1: A NARRATIVA INTERATIVA *PRY* E A INSTÂNCIA DO LEITOR

APRESENTAÇÃO DA OBRA EM ANÁLISE

Ao longo da primeira parte do nosso trabalho debruçámo-nos sobre a ideia de que a literatura digital, pese embora alimentada por um movimento de continuidade, parece poder configurar-se como um novo momento de vanguarda na história literária. Apresentando, na segunda parte, algumas das especificidades da narrativa digital interativa, e observando de que modo esta, a partir de uma nova materialidade, trabalha, simultaneamente, forma e conteúdo, deixamos em aberto a hipótese de que a essência material dos suportes digitais possa estar hoje a condicionar o próprio texto, e, inclusivamente, a forma como se produz e se recebe literatura na contemporaneidade.

Assim, tendo avançado com a proposta de que a tecnologia digital não se limita a oferecer novos suportes mas, se afirma, ao mesmo tempo, como conteúdo e matéria da própria criação, estudamos a possibilidade de esta estar, através da narrativa digital interativa, a permitir-nos observar um conjunto de reconfigurações das figuras do leitor, do autor e, inclusive, da própria textualidade.

Ora, assim sendo, é precisamente neste sentido que colocamos a hipótese de que *Pry*, enquanto narrativa digital interativa, nos permita comprovar, a partir da sua específica materialidade e da sua própria essência formal, o referido conjunto de reconfigurações autorizando-nos, assim, hipoteticamente, a observar de que forma a instância do autor, do leitor, e do próprio texto se vêm reconfiguradas em função de uma nova materialidade na literatura.

Alimentando esta linha de pensamento lançamos, então, algumas das questões fundamentais às quais procuraremos responder ao longo da última parte do nosso trabalho: coincidirá *Pry* com as características constituintes da literatura digital interativa anteriormente apontadas? Ser-nos-á possível, a partir desta obra literária digital compreender de que modo a materialidade do suporte condiciona o próprio conteúdo e, inclusivamente, o modo de produção e de recepção da obra literária? Apresentará *Pry*, do ponto de vista autoral e, ao nível da própria textualidade digital, características que nos permitam confirmar a proposta de existência de um *autor 2.0* e de um novo tipo de texto (processual, dinâmico, atomístico e temporizado)? Do ponto de vista da recepção, sugerir-nos-á esta obra, a partir da sua própria essência, a existência de um *leitor 2.0* (leitor imersivo, leitor *performer* e leitor jogador)?

Com vista à obtenção de respostas para algumas das hipóteses que aqui levantamos, partiremos, em seguida, para a análise desta obra literária interativa começando por justificar o motivo da sua escolha enquanto *corpus* de análise textual.

Assim, sublinhamos que a escolha de *Pry* enquanto objeto de estudo se prende sobretudo com as suas características formais, estruturais e narrativas que parecem ser, no nosso entender, paradigmáticas da própria especificidade da obra literária digital. Note-se, a este respeito, que por ser uma obra concebida a partir de um meio digital sugerimos, desde logo, a ideia de que *Pry* reproduz estruturalmente o modo de organização formal do hipertexto, essencialmente diferente do modo de estruturação das obras impressas, apresentando, igualmente, do ponto de vista narrativo determinadas particularidades a partir das quais parece ser possível sugerir uma influência da própria tecnologia no ato de conceção e apresentação da narrativa. Sublinhe-se, neste sentido, que o autor, servindo-se de recursos característicos do próprio suporte que alberga a obra, parece ter a possibilidade de, a partir da sua materialidade e, especificamente a partir da nova tecnologia, ampliar os próprios modos de contar e de narrar.

Por fim, justificamos ainda a escolha da obra com o seu carácter de novidade e inovação face a hipertextos anteriores na medida em que, avaliando uma tábuia cronológica evolutiva do hipertexto, *Pry* parece situar-se no último patamar de sofisticação, ou seja, parece apresentar-se, atualmente, como uma das narrativas digitais interativas mais contemporâneas, arrojadas e tecnologicamente avançadas dos últimos tempos. Sublinhe-se, a este respeito, que a utilização de elementos técnicos e narrativos já bastante elaborados – como é o caso da criação de uma técnica de mostragem híbrida, da utilização da câmara subjetiva ao serviço do texto literário ou do uso da técnica RSVP- elementos que adiante exploraremos – parecem configurar, desde logo, pela sua novidade, motivo consistente para a análise desta obra interativa.

Note-se, ainda a este respeito, e a título de esclarecimento, que a eleição da obra em análise se restringiu à escolha por entre um conjunto de obras de ficção uma vez que o nosso interesse recaía em trabalhar especificamente sobre ficção digital interativa. Assim sendo, acrescente-se ainda que, estudando nós uma “literatura em movimento”, em contínuo desenvolvimento, também a atualidade da obra foi fator decisivo na escolha do objeto de análise. Deste modo, tratando-se *Pry* de uma obra lançada em 2014, acreditamos que será aquela que, dispondo de todos os elementos estruturais necessários, melhor reflete a contemporaneidade deste tipo de literatura.

Uma vez justificados os motivos de seleção da obra centrar-nos-emos agora na tarefa de oferecer alguns dos principais detalhes sobre a mesma avançando, em seguida, para a possibilidade ou não de comprovação das hipóteses levantadas no início deste capítulo. Fá-lo-emos, então, numa segunda fase, através da análise particular das instâncias do autor, do leitor e do texto em *Pry*, por forma a compreender se, de facto, a materialidade da obra digital pode influenciar o próprio modo de fazer e receber literatura, contribuindo, simultaneamente, e à luz de uma nova materialidade, para uma reconfiguração do autor, do leitor e do próprio texto.

Assim, e começando pela descrição da obra, damo-nos conta, em primeira instância, de que, tendo sido lançada em outubro de 2014, *Pry* pode ser vista, como descrevem os próprios autores, como um romance “presented in sequential chapters (...) in an exploratory experience”⁶⁰ e que visa, como apontam, promover uma experiência profunda na qual o envolvimento do leitor deve ser “premiado”.

Realce-se ainda que, embora se trate de uma aplicação digital para iPad, *Pry* encontra-se categorizada na App Store na categoria “livros”, categoria essa onde temos oportunidade de encontrar outras conhecidas obras digitais de diferentes géneros – que vão da ficção à literatura infantil. Destacamos, a título de exemplo, a presença de: *Chapeuzinho Vermelho* (2011), *Chopsticks Novel* (2012), *Al Gore: Our Choice* (2013), *Crowded Fiction* (2015) e *O Lobo e os sete cabritinhos* (2016).

Ora, se repararmos, efetivamente, a primeira questão em torno da qual parece ser interessante refletir é o facto de *Pry*, à semelhança de todas as outras obras mencionadas, embora seja primariamente concebida como uma aplicação digital interativa para iPad não deixar, no entanto, de ser categorizada como “livro” e, de manter, independentemente do seu suporte e da sua base tecnológica de conceção, a etiqueta de obra literária.

Diante do disposto, sugerimos que as aplicações digitais de teor literário aparentam constituir-se, assim, como uma nova categoria de literatura e, especificamente, como uma nova categoria de literatura digital que parece ganhar cada vez mais expressão no meio digital, promovendo um entrelaçamento entre a tecnologia e a própria escrita.

A justificar esta relação, basta, então, que observemos que *Pry*, obra produzida pela Tender Claws LLC – “an art collective and studio founded by Danny Cannizaro and

⁶⁰ Descrição retirada do website da obra digital interativa *Pry* – disponível em <http://samanthagorman.net/Pry>, consultado a 09-06-16.

Samantha Gorman”⁶¹, segue uma linha de produção que, segundo os autores, visa promover “the intersection of writing, art and technology”⁶². Neste sentido, Samantha Gorman assume-se como a autora do texto literário enquanto Danny Cannizaro se apresenta como o autor da programação inerente à produção do livro.

Note-se, adicionalmente, que por se tratar de uma obra que integra hoje na sua própria linguagem literária outras linguagens que sugerem a reconfiguração desta (como o vídeo, a fotografia ou o som), *Pry* pode também ser vista como uma obra colaborativa na qual se inclui a participação de autores, designers, técnicos de som, atores, entre outros.

Este carácter coletivo pode, aliás, ser atestado a partir da ficha técnica presente na aplicação e a partir da qual podemos aceder à informação acerca de todos os intervenientes no projeto. Para além de Samantha Gorman e Danny Cannizaro – tidos como autores principais – a lista inclui mais de vinte elementos adicionais.

Ao nível do formato, *Pry* assume-se como uma aplicação concebida para ambiente iOS – requerendo versão 6.0 ou posterior - e é compatível com iPhone, iPad e iPod Touch podendo, portanto, ser lida em qualquer um destes dispositivos.

Para finalizar, e por forma a destacar a qualidade reconhecida a este produto literário digital, enumeramos, em seguida, algumas das suas nomeações e prémios ao longo dos últimos dois anos: Nomeação para o prémio *Independent Games Festival Finalist for Excellence in Narrative*, em 2015; Finalista do prémio *Future of Storytelling*, patrocinado pela Time Warner, em 2014; Seleção para o prémio *New Media Writing Prize*, em 2015; Seleção para o prémio *Mobile of the Day*, em 2015; e, por fim, a seleção para o *WordPlay Festival of Writerly Games Showcase*, também no ano de 2015.

Ora, estas distinções, atribuídas desde o campo da literatura ao dos videojogos, passando pelo dos novos media e da mobilidade, parecem servir-nos para atestar não apenas a qualidade deste produto literário digital mas, igualmente, o seu teor constitutivo híbrido e a sua multidisciplinariedade.

Apresentados os principais dados sobre a obra, destacamos o seu intenso acolhimento pela crítica apresentando, em seguida, alguns dos comentários que lhe têm vindo a ser tecidos ao longo do último ano. A este respeito, avança o *Los Angeles Review of Books*, a partir desta obra literária digital, que: "Everyone interested in the contemporary state

⁶¹ Descrição retirada do website da produtora Tender Claws – disponível em <http://tenderclaws.com/>.

⁶² Descrição retirada do website da produtora Tender Claws – disponível em <http://tenderclaws.com/>.

or future of literature as a hybrid tactile mediated experience should experience *Pry*". O *LA Weekly* sugere, por seu turno, uma aproximação e um diálogo entre a obra de Samantha Gorman e Danny Cannizaro e o estilo narrativo - fragmentado e atmosférico - do guionista Charlie Kaufman, autor do guião do filme *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Na crítica diz-nos Lauren Herstik: "The narrative is fragmented, the visuals atmospheric: Charlie Kaufman by way of an acid trip".

Por fim, escreve o website *Academic Writing about Literature*: "*Pry* is a gateway to how books will be read for the future in the digital world".

Ora, se atentarmos em cada uma destas críticas veremos que pelo menos duas delas fazem referência à obra como uma obra de carácter vanguardista que parece apontar para o "futuro da literatura" e, simultaneamente, para o modo "como os livros serão lidos no futuro, no mundo digital" [tradução nossa]. Repare-se, assim, que o carácter inovador, ruturista e arrojado de *Pry* parece ser imediatamente visto pela crítica como um indicador de um tipo de literatura digital que, pelas técnicas e pelos recursos utilizados, e, sobretudo pelo avanço que representa face a obras produzidas no mesmo tempo, parece antecipar literária e tecnologicamente, novos horizontes no terreno da literatura. Por outro lado, a própria associação do *LA Weekly* entre o estilo de *Pry* e o estilo dos guiões de Charlie Kaufman parece sugerir-nos, ela própria, uma aproximação entre literatura digital interativa e cinema que o nosso trabalho virá a estabelecer adiante.

Assim, após estas observações, e colocando a hipótese de que *Pry* nos oferecerá importantes pistas para a compreensão da literatura digital e das suas especificidades, avançaremos, em seguida, para a análise da obra.

Realçamos que toda a nossa análise será ancorada na materialidade do texto digital⁶³ de *Pry* para, a partir dela, fazer uma tentativa de identificação das principais reconfigurações do texto, das características definidoras da textualidade digital, bem como das reconfigurações das figuras do autor e do leitor provocadas por este tipo de literatura.

Continuando a defender a hipótese de que a literatura digital se afirma como um novo movimento de vanguarda, que produz hoje, com base na materialidade dos novos suportes e nas características da contemporaneidade, uma literatura original e inovadora,

⁶³ Quando nos referimos à materialidade do texto digital pretendemos referir-nos às condições, propriedades e potencialidades materiais do suporte que acolhe a obra e que nos autoriza, no nosso entender, a partir de uma nova materialidade, a avaliar um conjunto de reconfigurações.

que absorve estruturalmente as marcas constitutivas do seu tempo, observaremos, em seguida, de que modo *Pry* parece servir-nos de forma-padrão⁶⁴ para, a partir da sua análise, refletir em torno da própria literatura e dos desafios e reconfigurações que nos são propostos pelas produções literárias digitais e, nomeadamente, pela narrativa digital interativa.

⁶⁴ Ao referir-nos ao conceito de forma-padrão pretendemos sugerir que *Pry* pode ser vista, no campo da literatura digital interativa, como um exemplo paradigmático que espelha e reflete algumas das principais características da literatura digital interativa, servindo-nos, desse modo, para, a partir da sua análise, aclarar algumas das novas propostas deste tipo de literatura.

ESTRUTURA DA OBRA LITERÁRIA DIGITAL *Pry*

Para iniciar o processo de análise da obra literária digital *Pry* consideramos ser importante, em primeira instância, reconhecer que a própria estrutura desta obra literária interativa parece ser, como apontámos no início deste capítulo, condicionada e moldada pelo modo fragmentário e associativo de estruturação do hipertexto.

Assim, enquanto obra digital, *Pry* encontra-se, a partir da estrutura de base do hipertexto, dividida em dez capítulos e em duas grandes partes. A saber: a parte I – constituída pelo prólogo, pelo capítulo 1 – *Below and Above*, pelo capítulo 2 – *South Bay Implosion*, pelo capítulo 3 – *Jacob and Esau*, pelo capítulo 6 – *Dharan, Saudi Arabia* e pelo Apêndice – *Album*; enquanto a parte II é constituída pelos capítulos *Super 8*, *The Red Bridge*, *Camp* e *Rise*.

Para a nossa análise, tomaremos, no entanto, apenas os capítulos 1, 2, 3 e 6, bem como o prólogo e o apêndice, sendo que são, à data de início da nossa reflexão⁶⁵, os capítulos disponibilizados através da aplicação do livro digital interativo na *App Store*. Recorde-se que, tratando-se de uma obra em processo e em progresso, *Pry* não se encontra ainda disponibilizada na sua totalidade, encontrando-se a parte II ainda a ser trabalhada pelos autores e não estando, por esse motivo, à data de escrita deste capítulo, ainda disponível para *download* através da loja da Apple.

Focar-nos-emos, deste modo, para já, nos capítulos disponibilizados pelos autores e que nos permitem, portanto, e através da leitura e análise do mencionado texto literário, reconstituir a estrutura basilar da obra.

Ora, neste sentido, e para traçar uma estrutura orgânica de *Pry*, começaremos por olhar para aquilo que, em termos de paratexto impresso⁶⁶, corresponderia, no digital, à capa e, possivelmente, à contracapa do livro.

⁶⁵ Tomamos como data de início da análise a data de 2/05/2016.

⁶⁶ Ao referirmos ao conceito de paratexto impresso orientar-nos-emos pela teorização de Gérard Genette (1987) em *Seuils*, obra na qual o autor francês discorre sobre a noção de obra literária, especialmente após a invenção do livro moderno, debruçando-se sobre as principais questões em torno do paratexto literário impresso: “présentation éditoriale, nom de l’auteur, titres, dédicaces, épigraphes, préfaces, notes, interviews et entretiens, confidences plus ou moins calculées, et autres avertissements en quatrième de couverture” (Genette, 1987).

Ao abrir a aplicação do livro digital interativo *Pry* é-nos apresentado, então, o seguinte ecrã:

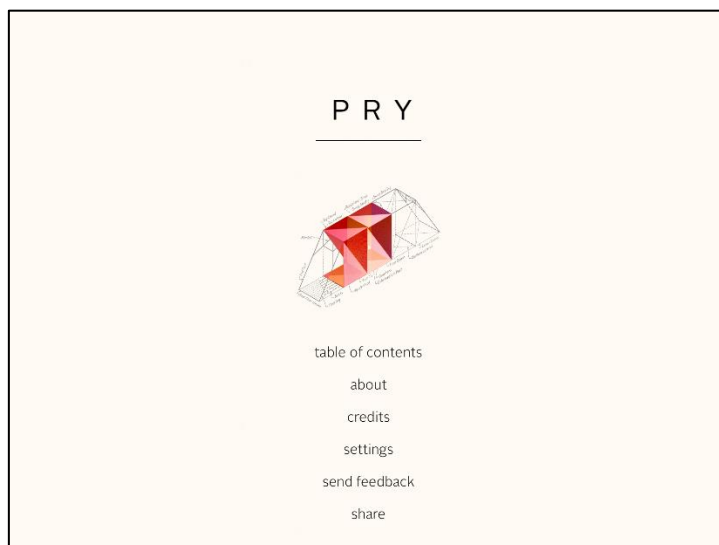


Fig. 3.1 – Página de entrada da aplicação do livro digital interativo *Pry*

Nele podemos observar, ao centro, o nome da obra – *Pry* – seguido de um elemento gráfico – uma figura geométrica animada em GIF – tendo, imediatamente abaixo desta, seis entradas de texto que são, simultaneamente, portas de acesso – hiperligações - a outras páginas.

Dispomos, então, de um “índice” que, se clicado, nos remete para um menu de seleção de capítulos; um “sobre” – hiperligação que nos remete para uma página onde é possível saber mais sobre a obra, autores e processo de criação; uma ligação aos “créditos” – que nos remete para uma ficha técnica onde são mencionados todos os participantes do projeto bem como seus coordenadores, patrocínios e consultores; uma ligação às “definições” – que nos permite configurar algumas definições de leitura da obra; uma ligação “enviar *feedback*” – que permite ao leitor enviar *feedback* aos criadores da obra e, por fim, uma ligação “partilha” - que permite ao leitor partilhar o acesso à página da obra na App Store através das redes sociais (facebook, twitter e email).

Alguns destes elementos parecem, no nosso entender, configurar-se, digitalmente, como uma espécie de paratexto da obra. Se observarmos, à luz da teorização de Genette (1987), específica para o paratexto impresso, parece ser possível pensarmos, a partir de *Pry*, e numa relação dialogante, que, de facto, grande parte da informação que encontramos nestas seis hiperligações de entrada da obra digital seria, hipoteticamente,

a informação que encontraríamos, num registo impresso, na capa e na contracapa de um livro. Assim, o menu “sobre” corresponderia à sinopse da obra, normalmente integrada na contracapa do livro impresso; o menu “créditos” corresponderia à folha de rosto e, por fim, o menu “índice” parece sugerir-nos a ideia de que também na textualidade digital se mantém a necessidade de recorrer a um índice que permita orientar a leitura.

Neste caso, observamos assim que, para além dos mencionados paralelos paratextuais entre obra impressa e obra digital, no caso específico de *Pry* parece poder observar-se o acréscimo, em termos de paratexto digital, dos menus “definições”, “enviar *feedback*” e “partilhar”. Estes menus, representando a especificidade material da obra, tal como as propriedades e potencialidades do suporte que a alberga, parecem, então, autorizar-nos a pensar uma novidade em termos de paratexto literário digital face ao paratexto literário impresso convencional, na medida em que, devido à materialidade e potencialidades do livro digital interativo, parece tornar-se possível proporcionar ao leitor não apenas uma personalização da leitura – através do menu “definições” – mas também uma possibilidade de contacto e partilha em tempo real.

Deste modo, e em termos estruturais, sugerimos a hipótese de ser possível pensar, a partir dos elementos apresentados e, particularmente, a partir da página de abertura de *Pry*, a existência de uma replicação e, simultaneamente, de uma reconfiguração do paratexto convencional das obras impressas.

Assim, e para iniciar a leitura da obra, o leitor deverá então navegar pelo “índice”, encontrando neste a estrutura básica, o esqueleto de *Pry*. Ao percorrer este menu o leitor torna-se imediatamente consciente da “árvore” deste hipertexto.

Sublinhe-se, a este respeito, que ao ter contacto com o índice da obra o leitor compreenderá, de imediato, que todos os capítulos disponibilizados apresentam, abaixo da sua designação, um mecanismo de premiação da leitura (fig.3.2).

Como destacamos abaixo, através da imagem, todos os capítulos são compostos por um conjunto de quatro diamantes - que, quando preenchidos, fornecem ao leitor a informação de que desfrutou da totalidade de possibilidades de leitura previstas para aquele capítulo. Estes diamantes funcionam, assim, no nosso entender, como orientadores no processo de leitura na medida em que permitem ao leitor situar o seu progresso na atividade de exploração e descoberta do texto.

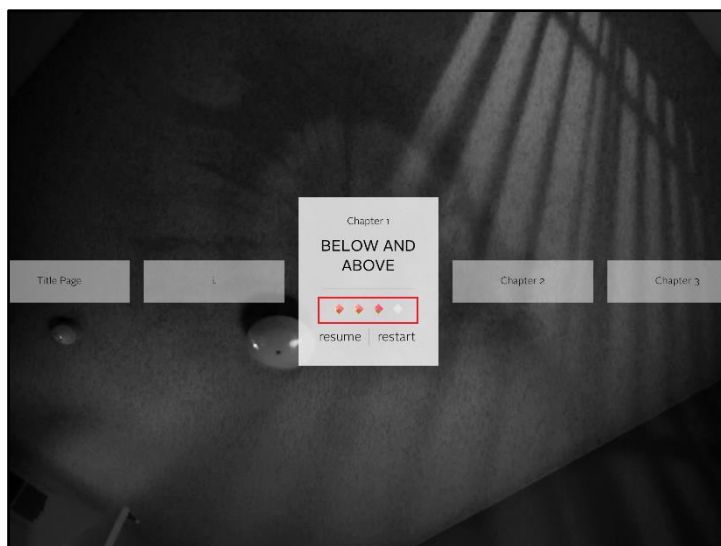


Fig. 3.2 - Mecanismo de progressão de leitura em *Pry*

Ora, neste sentido, observe-se, assim, que ao ler o texto pela primeira vez o leitor conquistará um diamante. Porém, ao retomar a leitura do mesmo capítulo e ao deparar-se, na nova leitura com novos recursos e novos elementos que não constavam na leitura anterior, o leitor irá, gradualmente, progredindo, qualitativa e quantitativamente, no texto até “adquirir” os quatro diamantes que, metaforicamente, lhe asseguram ter percorrido todos os percursos possíveis dentro do capítulo.

Deste modo, e em termos estruturais podemos, então, considerar que estes quatro capítulos disponibilizados – *Below and Above*, *South Bay Implosion*, *Jacob and Esau* e *Dharan - Saudi Arabia* – se desdobram, efetivamente, em 16 percursos possíveis de leitura uma vez que, devido à materialidade hipertextual do texto digital, cada capítulo, para ser lido na sua totalidade, deve ser percorrido nos quatro caminhos de leitura disponibilizados pelos autores.

Assim, cada um destes percursos constitui um acréscimo à narrativa, na medida em que todos eles incorporam novos elementos textuais, audiovisuais e sonoros incompatíveis com uma única leitura.

Assim, estruturalmente, para que a totalidade dos capítulos seja desfrutada é necessário que o leitor percorra, na sua tarefa de leitura, quatro percursos diferentes, dado que cada leitura não configura, necessariamente, o acesso completo a um desses percursos – ou, em termos práticos, e a partir do mecanismo de progressão de leitura – a conquista de um diamante.

Neste sentido, e para conseguir atingir os quatro percursos por capítulo, o leitor pode ter de percorrer, exploratoriamente, o mesmo capítulo diversas vezes até que dele consiga extrair os quatro diamantes.

Assim, e no que diz respeito à estrutura global da obra (partindo dos capítulos disponibilizados), consideramos que esta pode ser reproduzida através do seguinte esquema:

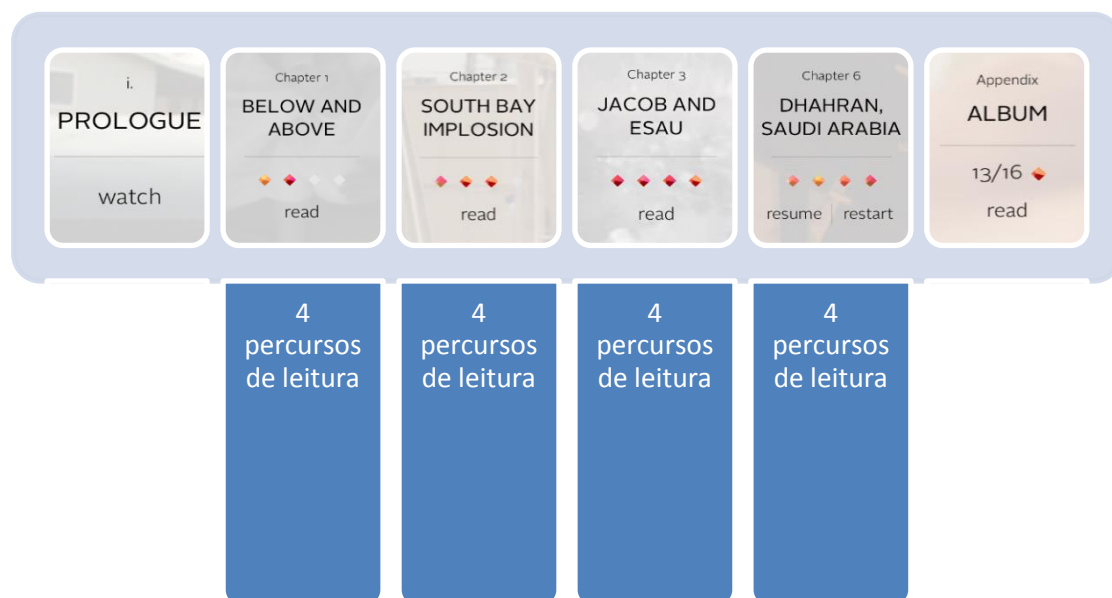


Fig. 3.3 – Esquema ilustrativo da estrutura global de *Pry*

Portanto, em termos de organização estrutural, a obra segue o modelo que Miller (2004, pp. 126-127) denomina como “*string of pearls*”. Neste tipo de estrutura cada uma das “pérolas”, ou seja, cada um dos módulos da narrativa – cada um dos capítulos - funciona como um “mundo” a partir do qual o leitor deve mover-se livremente.

Assim, e para progredir na narrativa, o leitor deve conseguir levar a cabo, em cada capítulo, determinadas tarefas por forma a desbloquear o acesso à “pérola” seguinte. Este modelo estrutural implica, portanto, que o leitor complete as tarefas solicitadas pela *interface* por forma a poder ser enviado para o nó seguinte e, consequentemente, ir progredindo na narrativa até atingir o seu final.

Desta perspetiva, sugerimos, então, que *Pry* funciona, na sua globalidade, como um “*string of pearls*” na medida que cada um dos capítulos apresentados no menu pode ser

configurado como um “mundo” onde o leitor mergulha e a partir do qual tem acesso a fragmentos textuais, sonoros, audiovisuais e interativos que lhe permitem, gradualmente, pintar o “quadro” da narrativa.

Todavia, no que diz respeito à estrutura programada⁶⁷ que encontramos no interior de cada capítulo, esta parece já não coincidir com o modelo “*string of pearls*” mas seguir, por seu turno, um modelo condicional que, em cada página, sugere ao leitor, após apresentação de um fragmento de texto, uma das duas alternativas de interação: ou movimentar os dedos no sentido de abrir os olhos da personagem principal (acedendo àquilo que James vê naquele momento) ou movimentar os dedos no sentido de fechar os olhos da personagem (acedendo, respetivamente, ao subconsciente de James – aos seus sonhos e às suas memórias).

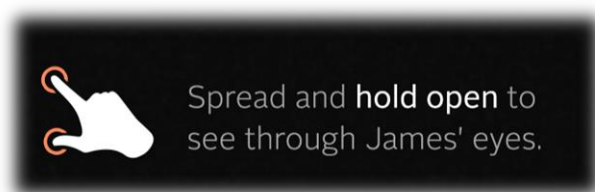


Fig. 3.4 – *Screenshot* das indicações oferecidas ao leitor nas páginas de abertura da narrativa em *Pry*



Fig. 3.5 – *Screenshot* das indicações oferecidas ao leitor nas páginas de abertura da narrativa em *Pry*

Trata-se, portanto, de uma estrutura condicional que segue, em linguagem de programação, a regra “if...else”, ou seja, “se...então”. Ora, a utilização desta estrutura informática encontra-se aqui, no nosso entender, ao serviço do próprio texto literário que, regido, informaticamente, a partir da materialidade do suporte, parece “obrigar” o leitor a optar por uma das duas condições por forma a progredir no texto.

De facto, se observarmos, toda a estrutura orgânica de *Pry* é constituída no sentido de incitar o leitor à *performance*, parecendo sugerir o modelo condicional, do ponto de

⁶⁷ Ao referir-nos a “estrutura programada” referimo-nos ao código informático que, nas obras digitais interativas, rege e organiza o texto literário impondo-lhe, em função da programação determinada pelos seus autores, determinadas regras de organização.

vista da receção da obra literária digital interativa, uma impossibilidade de inação por parte daquele que recebe o texto.

Repare-se, a este respeito, que encontrando-se as páginas de *Pry* sujeitas a uma estrutura condicional, caso o leitor opte por não levar a cabo qualquer gesto de interação, ficará apenas diante de um trecho de texto, sem possibilidades de avançar na narrativa.

Se, pelo contrário, avançar para um dos dois movimentos, de acordo com a sua escolha, o leitor terá acesso a diferentes conteúdos e, respetivamente, a diferentes desenvolvimentos da narrativa com base na exterioridade ou na interioridade⁶⁸ com que opte por observá-la.

Deste modo, sugerimos, portanto, a hipótese de que o próprio código informático programado, facilitando determinadas estruturas, possa condicionar o modo como o leitor interage com a obra.

Observe-se, neste sentido e a partir de *Pry*, como, de facto, nesta obra digital interativa, o progresso do leitor e a sua navegação pelas páginas se encontram condicionados pela necessidade de preenchimento, através da interação, da estrutura condicional imposta pelos seus autores e que determina que, apenas optando por um dos caminhos – aceder ao olhar da personagem ou aceder ao seu subconsciente –, o leitor pode ver “desbloqueado” o trecho de texto seguinte.

Em suma, embora a estrutura global de *Pry* pareça seguir uma organização linear – uma vez que os capítulos são numerados sequencialmente – apercebemo-nos, contudo, que a introdução de um modelo narrativo, programado informaticamente, em modo condicional, faz com que seja necessário pensar uma estrutura organicamente não-linear na medida em que é por via da interação que, no interior de cada capítulo, o leitor organizará o seu percurso de leitura e conceberá, de acordo com as suas escolhas, uma determinada ordem para a narrativa.

Assim, e para fechar, consideramos, deste modo, poder, como acima mencionámos, identificar dois modelos estruturais utilizados na conceção do livro digital interativo *Pry* – “*string of pearls*” e estrutura condicional.

Ora, assim sendo, sublinhamos, ainda, que toda a obra se encontra orientada estrutural e significativamente para que os capítulos disponibilizados – embora deixem antever a

⁶⁸ Quando nos referimos a uma perspetiva de exterioridade ou interioridade assumimos que, ao mover os dedos no sentido de abrir os olhos de James estamos a “desbloquear” uma visão externa sobre a realidade narrativa, olhando-a, enquanto leitores, através do olhar da personagem; e, por seu turno, ao mover os dedos no sentido de fechar os olhos de James estamos a “desbloquear” uma visão de interioridade que nos oferece a possibilidade de viver a narrativa a partir dos estímulos do subconsciente da personagem.

incompletude da narrativa - constituam, simultaneamente, através do seu inter-relacionamento, um todo significativo homogêneo e uniforme que nos permite configurar a primeira parte da história.

Assim, uma vez analisada brevemente a estrutura de *Pry* debruçar-nos-emos agora, como apontámos no início do capítulo, sobre a análise das instâncias do leitor, do autor e do texto nesta obra digital interativa.

Começando por estabelecer uma aproximação da própria estrutura do hipertexto com a ideia de labirinto propomos, assim, em primeira instância, analisar o papel do leitor em *Pry*, a partir das noções de participação e abertura propostas por Arlindo Machado (1997) e Umberto Eco (1989).

A METÁFORA DO LABIRINTO EM *PRY*

Ao longo da segunda parte do nosso trabalho sublinhámos, por diversas vezes, uma aproximação entre a estrutura do hipertexto e a ideia de labirinto e, consequentemente, entre o ato de ler um texto digital e o ato de percorrer um labirinto. Na nossa explanação realçámos, portanto, a importância de olhar o texto digital não como um objeto linear, que deve ser lido do começo até ao final, mas, como algo que deve ser desfrutado como um percurso, um objeto multilinear que apenas pode ser constituído no seu todo por um conjunto de escolhas, descobertas e tentativas de leitura levadas a cabo pelo seu intérprete.

Diante do disposto, cabe-nos agora colocar a questão: corresponderá *Pry*, enquanto obra digital interativa, a uma narrativa não-linear que depende da ação do recetor para poder ser construída? Coincidirá a conceção estrutural desta obra com a ideia de labirinto? Será possível estabelecer uma aproximação entre o leitor de *Pry* e o visitante do labirinto cretense sobre o qual teoriza Arlindo Machado? Iluminar-nos-á *Pry* a reflexão em torno de um leitor que, em função das propriedades participativas dos novos dispositivos, parece ver hoje a sua importância potenciada? Estará o leitor de narrativas digitais interativas, de facto, munido de um novo poder, oferecido pelas características dos novos dispositivos? Ou serão estes apenas um disfarce através do qual o autor, munido agora de novas ferramentas criativas, encontra novos modos de exercer o seu controlo?

Será precisamente com o objetivo de oferecer respostas a algumas destas perguntas que, partindo da metáfora do labirinto, proposta por Arlindo Machado, começaremos por colocar a hipótese de que *Pry*, enquanto obra digital interativa, coincida formal e estruturalmente, com os três traços definidores do labirinto (Machado A. , 1997, p. 150). Para o autor brasileiro considerar o hipertexto à luz do labirinto é, então, reconhecê-lo como: uma entrega ao fascínio do percurso, tentando esgotar toda a extensão dos seus locais; uma exploração sem mapa e à vista desarmada, uma vez que o labirinto não permite prever a geometria dos lugares; e, por fim, como uma atividade que implica por parte do leitor o uso de uma inteligência astuciosa.

Assim, começando pelo primeiro ponto, se, como explica Machado “explorar o hipertexto significa entregar-se ao fascínio do percurso” (Machado A. , 1997, p. 150), estamos em condições de observar que ler *Pry* é precisamente admitir, no ato de contacto com o texto, uma necessidade de efetuar uma leitura exploratória. Repare-se

que, como já antes realçámos, *Pry* não é apresentada ao leitor como uma narrativa acabada ou fechada, mas, como um desafio à construção. Neste sentido, *Pry* oferece ao leitor um texto aberto a partir do qual podem ser produzidas diferentes leituras e experimentados diferentes percursos. Neste sentido, a leitura de *Pry* parece aproximar-se, portanto, como sublinhara Machado, do ato de aceitar percorrer, na maior extensão possível (no maior conjunto de possibilidades possíveis), o hipertexto – o labirinto.

Assim, tal como o visitante do labirinto, cuja tarefa é a de encontrar uma saída, também em *Pry* a tarefa do leitor é a de, através da navegação interativa pelo texto, da sua exploração exaustiva, do percurso pelas suas possibilidades e alternativas, chegar, finalmente, a uma leitura possível, a um possível final para aquela história, a um caminho determinado pelas suas escolhas e pelas suas decisões no interior do texto.

Desta forma, ao percorrer o texto e ao explorá-lo em todas as suas possibilidades, o leitor está, simultaneamente, a assumi-lo como um percurso, como um labirinto que, desenhado pelo autor, deve agora ser vivido pelo leitor na interação com o objeto textual.

Em *Pry* é, deste modo, notório que o leitor vai construindo o texto à medida que o experiencia, que vai possibilitando, através das suas ações, que a história se construa, aconteça e faça sentido.

Assim, e levantada a hipótese de aproximação de *Pry* à ideia de labirinto, acreditamos estar em condições de confirmar que, nesta obra digital interativa, Samantha Gorman e Danny Cannizaro oferecem ao leitor um conjunto de caminhos e um conjunto de possibilidades que, no seu todo, nos permitem configurar o texto de *Pry* como um labirinto, um espaço eletrónico onde o leitor dispõe de um número limitado de escolhas até conseguir atravessar o texto, ou seja, até atingir uma das suas possíveis significações, até trilhar um dos seus possíveis percursos.

Note-se, assim, que ao longo de toda a narrativa de *Pry*, e por via da interação, o leitor é constantemente convidado a procurar o seu caminho no interior do labirinto. Basta, aliás, que atentemos no modo como a cada página é proposta ao leitor a possibilidade de percorrer a narrativa de dois modos diferentes: através do olhar de James (se optar efetuar sobre o ecrã o gesto de abrir os olhos da personagem) ou através do subconsciente deste (se efetuar o gesto de fechar os olhos da personagem).

Ao efetuar uma das duas escolhas, o leitor está já, necessariamente, a percorrer o hipertexto e, simultaneamente, a tomar decisões que determinam o ponto de vista a partir do qual assiste à narrativa. Assim, diríamos, então, que, a cada página, *Pry* propõe

ao leitor uma decisão, a necessidade de optar por um caminho que o conduza ao progresso no interior do texto.

E se, como afirma Machado “o labirinto existia (...) para ser percorrido como um todo, ou pelo menos no maior número possível de encruzilhadas (...)” (Machado A. , 1997, p. 149), essa mesma tendência verificamos em *Pry* que, através da sua estrutura não-linear, condicional e bifurcada, parece deixar em aberto, pela forma como é construída, a sugestão de que toda a narrativa é desenhada tendo em vista o propósito de máxima exploração do hipertexto. Repare-se, assim, a justificar a nossa posição e a título de exemplo, no modo como os autores parecem introduzir, deliberadamente, um mecanismo que visa premiar a navegação e leitura exploratórias do texto (fig.3.2). Ora, este mecanismo, funciona, no fundo, como elemento regulador que garante aos autores que quantos mais percursos forem percorridos, quantas mais alternativas forem exploradas, maior será a possibilidade oferecida ao leitor de conquistar, à luz da forma de funcionamento da obra, um “diamante”.

Desta forma, e para clarificar como funciona o mecanismo de progressão da leitura, começamos por observar que este requer do leitor uma atividade ativa de exploração do texto.

Assim, e a título de exemplo, sublinhamos que, para conseguir “ganhar” os quatro diamantes do capítulo 1 – ou seja, para percorrer este capítulo em toda a sua extensão, esgotando-o – o leitor terá, necessariamente, de desenvolver uma leitura exploratória traçando, em cada percurso de leitura, um caminho particular no interior do hipertexto. Só deste modo, através de um movimento de leitura e releitura dos capítulos, o leitor pode ter ambição de atingir partes ocultas do texto ou detalhes não revelados nas primeiras leituras e nas primeiras explorações.

Ora, diante do disposto, e para acentuar a aproximação entre o texto de *Pry* e a estrutura do labirinto, sublinhamos, portanto, a ideia de que, tal como o labirinto descrito por Machado (1997), também o texto digital interativo de Samantha Gorman e Danny Cannizaro parece aspirar a ser lido no maior número de percursos possíveis, como uma viagem, como um percurso no qual o leitor deve aventurar-se tentando, por via da interação, conhecer todos os locais do texto.

Neste sentido, sublinhamos, portanto, a ideia de que *Pry* se apresenta como um todo a explorar, um objeto que implica o envolvimento ativo do leitor no sentido de investigar, exaustivamente, as suas possibilidades, os seus caminhos.

Para além disso, e no que diz respeito à segunda característica definidora do hipertexto – “a exploração sem mapa e à vista desarmada” (Machado A. , 1997, p. 150) – também esta é passível de poder ser encontrada na obra em análise.

Repare-se, a este respeito, que, como sugerimos na introdução deste tópico, *Pry* apresenta-se como uma obra que vai sendo construída através do percurso de leitura e do percurso de interação. Ora, assim sendo, parece, de facto, ser impossível para o leitor, no ato de leitura, ter a visão global da estrutura hipertextual e, inclusive, das bifurcações e possibilidades que esta prevê.

Assim, estabelecendo um diálogo com a teorização de Machado (1997), consideramos ser possível sugerir que também a leitura de *Pry*, à semelhança da navegação pelo labirinto, é marcada pela exploração à vista desarmada uma vez que, ao navegar pelo hipertexto da obra, o leitor não pode dar-se conta do seu todo estrutural e, inclusive, não consegue prever a geometria dos seus lugares. Note-se, adicionalmente, que, ao longo do texto, o leitor não dispõe também de quaisquer indicações que lhe permitam prever onde determinada escolha vai conduzi-lo nem tão pouco tem informação acerca dos caminhos que já percorreu ou dos caminhos que lhe faltam percorrer. Assim, parece ser possível observar que em *Pry*, tal como no labirinto, é impossível ter uma noção do todo uma vez que o leitor apenas vai fazendo escolhas de curto alcance que lhe permitem, gradualmente, ir acedendo a partes do texto.

É que aqui, tal como no labirinto, o todo é aparentemente inalcançável uma vez que o texto se encontra em constante movimento, em constante reconstrução a cada leitura. Ora, é neste sentido que a receção de *Pry*, enquanto *performance*, parece inviabilizar a possibilidade de qualquer traçado, de qualquer repetição. Assim, diferentemente de Hansel e Grethel, que deixaram migalhas de pão para reconstituir o caminho, em *Pry* qualquer reconstituição da leitura por parte do leitor se encontra, aparentemente, inviabilizada.

Neste sentido, na obra em análise, percorrer o mesmo capítulo ou voltar atrás na leitura é, simultaneamente, do ponto de vista da receção, a garantia de percorrer um texto diferente daquele que tinha sido apresentado ao leitor num primeiro momento, um texto que se transforma a cada interação, a cada movimento, a cada deslocamento.

Assim, como refere Machado para o labirinto, também em *Pry*, e devido à impossibilidade de ler o todo, o leitor deve “fazer cálculos locais, de curto alcance, para decidir o que fazer a seguir” (Machado A. , 1997, p. 150). Ora estes cálculos são, na obra em análise, a cada página, materializados pela necessidade imposta ao leitor de

fazer uma escolha, de optar, no imediato, por um ponto de vista que lhe permita observar a narrativa.

Por fim, outra das características do labirinto presente em *Pry* é precisamente o que Machado define como “inteligência astuciosa”, ou seja, a capacidade da qual o leitor deve munir-se para “conseguir progredir no interior do labirinto sem cair nas armadilhas das infinitas circunvalações” (Machado A. , 1997, p. 150). A este respeito, repare-se que, de facto, sendo *Pry* um texto dinâmico que se transforma a cada leitura, um dos perigos enfrentados pelo leitor no contacto com este livro digital interativo é o de deixar-se “contaminar” pelo aparente caos da narrativa e, desorientado, decidir abandonar o texto.

Assim sendo, tal como o viajante do labirinto, também em *Pry* o leitor se vê acometido, para poder progredir no texto, da necessidade de munir-se da sua “inteligência astuciosa”, ou seja, de estratégias que lhe permitam avançar no texto sem se perder.

Como o viajante do labirinto também ele deve calcular os seus passos, antecipar estratégias, fazer-se valer da sua capacidade interpretativa para, inter-relacionando as várias partes do texto, permitir-se avançar neste.

Ora, assim sendo, e uma vez enumerados os três traços definidores do hipertexto como labirinto, consideramos, de facto, como avançámos no início deste tópico, ser possível confirmar que estamos perante uma obra que adota estruturalmente esta metáfora para, a partir dela, desafiar o leitor a uma postura ativa diante do texto.

Desta forma, sugerimos a hipótese de que Samantha Gorman e Danny Cannizaro, enquanto autores, se possam estar a servir da materialidade do digital e, nomeadamente, da estrutura labiríntica da obra, enquanto elementos estratégicos, para desafiar o leitor a assumir uma posição ativa e a atravessar o texto através de um conjunto de escolhas que, em última instância, lhe permitirão configurá-lo.

Desta perspetiva, a materialidade do digital seria aqui utilizada pelos autores por forma a potenciar a importância do leitor no processo de comunicação literária, atribuindo-lhe uma ainda maior relevância e colocando, hipoteticamente, sobre os seus ombros a responsabilidade de assumir um conjunto de decisões sobre a narrativa.

Assim, para finalizar concluímos, portanto, que, sob este ponto de vista, ler *Pry* parece assemelhar-se, simultaneamente, à atividade de percorrer o labirinto, de determinar caminhos através de um processo de seleção, de aceitar deparar-se com um *puzzle* desordenado e oferecer-lhe, no processo de leitura, a sua própria solução, a sua própria ordem.

Ora, neste sentido, aceitando que *Pry* manifesta uma estrutura labiríntica que faz depender da ação do leitor o progresso do texto, estamos em condições de observar que a obra em questão parece aproximar-se, igualmente, no processo de leitura, da ideia de jogo. Observe-se, a este respeito, que o próprio mecanismo de progressão da leitura nos remete para a ideia de conquista e ganho associada, normalmente, a situações em que o jogador, explorando o cenário, deve conseguir superar um conjunto de desafios por forma a obter pontos e, assim, tentar atingir o fim do jogo.

Nesta perspetiva, e numa analogia, julgamos estar em condições de observar que toda a estrutura de *Pry* é construída, labirinticamente, de modo a que o leitor sinta necessidade de explorar os vários percursos da obra, respondendo aos desafios de interação que lhe são propostos e sendo premiado, a cada capítulo, com o avanço na estrutura narrativa.

Assim, sugerimos, portanto, a partir da aproximação à metáfora do labirinto, a possibilidade de *Pry*, enquanto objeto literário, se encontrar revestido de propriedades lúdicas que fazem com que toda a narrativa, enquanto jogo, desafie o leitor a assumir uma postura ativa, concretizada pela interação.

a) O texto como mapa

Ora, tendo em conta que, como acima mencionámos, cabe ao leitor oferecer uma ordem ao *puzzle* desconjecturado da narrativa, defendemos, a partir dessa ideia, que cada leitura e cada interpretação contribui para a criação de um novo mapa que vai sendo desenhado à medida que o leitor percorre o texto.

Assim, e desta perspetiva, estudamos a possibilidade de cada narrativa digital interativa poder assemelhar-se a um macro-mapa, em constante estado de desenvolvimento, e no qual cada ação por parte dos leitores conduz ao desenhar de um novo traçado, a uma nova territorialização⁶⁹ e a uma nova concretização do texto.

Assim sendo, consideramos, portanto, em *Pry*, poder reconhecer uma “obra aberta”, fruto de experimentação por parte do leitor e cuja arquitetura estrutural não se trata de algo fixo, mas, antes, de uma estrutura viva onde cada fragmento do texto (verbal, visual e sonoro) é pensado como um elemento articulável e dinâmico que se altera em função dos movimentos do leitor.

Note-se, deste modo, que consoante a interação com o texto e a sua consequente construção o leitor terá, portanto, em diferentes leituras, a possibilidade de arquitetar, de modo distinto, a mesma narrativa. Assim, sublinhamos a ideia de que, a partir do mesmo conteúdo, será possível traçar, no mapa da narrativa de *Pry*, um conjunto de diferentes caminhos possíveis, ou seja, um conjunto de distintos modos de vivenciar, a partir da interação, o mesmo conteúdo narrativo. Neste sentido consideramos, portanto, que o leitor de *Pry* assume, na tarefa de leitura, a função de arquiteto do texto uma vez que é em função das suas escolhas e do seu percurso no interior deste que o mapa da narrativa poderá ser completado.

Repare-se, assim, e de acordo com a nossa perspetiva, que, a cada leitura, o que o leitor de *Pry* está a fazer é a delinear um caminho, a traçar um percurso, um pontilhado pessoal e único no interior do grande mapa da narrativa.

Sublinhamos, portanto, que ao interagir com o texto, ao aceder a um conjunto de recursos, ao clicar nas hiperligações e ao navegar exploratoriamente por *Pry* o leitor está a levar a cabo uma tentativa de extrair da narrativa o maior número de percursos e de experimentações.


⁶⁹ Entendendo, de acordo com Deleuze e Guattari (2000), que o território pode ser relativo tanto a um espaço vivido quanto a um sistema percebido, e assumindo, consequentemente, o território como um lugar em trânsito que contrasta com a solidez e a estabilidade definida de outras perspetivas, sugerimos, portanto, que ao ler o texto digital, e ao habitá-lo através da interação, o leitor territorializa o espaço do texto a cada nova leitura.

Desta forma, se, como sublinhara Deleuze, “(...) toda a obra comporta uma pluralidade de trajetos (...) legíveis” (Deleuze, 1997, p. 79), então, *Pry* parece aproximar-se, na sua globalidade, de um grande mapa, atualizado e pontilhado pelo leitor no momento da leitura, no instante em que desenha um caminho interior que não se encontra previamente determinado, mas que depende, antes, das relações internas da obra, ou seja, do modo como o leitor lê e articula as suas partes.


Assim, por forma a comprovar, a partir da obra em análise, de que modo o texto de uma obra digital interativa pode ser aproximado do conceito de mapa, sendo realizados um conjunto de traçados com base na sua estrutura hipertextual, servir-nos-emos, em seguida, de um esquema proposto a partir da leitura do capítulo 1, que nos mostra como pode o leitor, servindo-se do mesmo texto, estabelecer diferentes percursos e diferentes cartografias no interior do grande mapa da narrativa.

Neste sentido, observe-se, então, a possibilidade de estabelecer dois traçados a partir da leitura do mesmo capítulo – *Below and Above*:

1º Traçado

Leitura	Interação	Resultado
O leitor acede ao trecho textual “Water damage on the ceiling is spreading. Stain shaped like coffee Tom spilled on the demolition docs. That’s right, think of the job (...)”	O leitor efetua o gesto de abrir os olhos de James. 	O leitor visualiza um vídeo onde lhe é oferecida a imagem do teto do quarto de James.

2º traçado

Leitura	Interação	Resultado
O leitor acede ao trecho textual “Water damage on the ceiling is spreading. Stain shaped like coffee Tom spilled on the demolition docs. That’s right, think of the job (...)”.	O leitor efetua o gesto de fechar os olhos de James. 	O leitor visualiza uma animação textual onde lê, a ritmo acelerado, a frase: “Will he come tonight?”

Quadro 3.6 – Estabelecimento de dois traçados de leitura a partir do capítulo 1 – *Below and Above*

Ora, partindo deste esquema temos, portanto, oportunidade de observar que, com base no mesmo excerto textual - “Water damage on the ceiling is spreading. Stain shaped like coffee Tom spilled on the demolition docs. That’s right, think of the job (...)” – o leitor tem, diante da possibilidade de interação, a hipótese de eleger, com base na sua escolha, um traçado diferente no interior do mesmo mapa narrativo.

Assim, e no caso do primeiro traçado - adotando a escolha de abrir os olhos de James - o leitor terá acesso a um determinado caminho narrativo enquanto que, no segundo traçado - adotando a escolha de fechar os olhos de James - terá acesso a outro.

Desta forma, diante da mesma bifurcação, do mesmo trecho textual, o leitor pode, portanto, seguir dois percursos distintos que o conduzem, necessariamente, a diferentes pontos de vista sobre a mesma história.

Assim sendo, concluímos, deste modo, que ao ler *Pry* o leitor adotará a posição de um viajante que diante de um terreno desconhecido – uma vez que, como referimos, o texto não se deixa ver na totalidade das suas opções, na totalidade das suas bifurcações – se vê obrigado a traçar percursos, a tomar decisões, a desenhar um mapa que lhe permita ler adequadamente o texto digital e encaminhar-se, através deste, para uma possível significação.

Sublinhamos, portanto, que para além da aproximação à metáfora do labirinto, parece ser possível, a partir da análise de *Pry*, confirmar, igualmente, a hipótese de que a narrativa digital interativa apresenta, como sugerimos ao longo da segunda parte desta tese, um novo fator de textualidade digital – a cartografia.

Considerando, deste modo, e como acabámos de explicitar, que o texto de *Pry* se apresenta como um grande mapa sobre o qual o leitor vai, no momento de leitura, traçar um pontilhado, acreditamos ser possível ver nesta obra plasmado um tipo de textualidade que, devido à sua materialidade, e sobretudo às suas possibilidades estruturais, não seria possível reconhecer fora deste suporte. Ora, nesta perspectiva, observamos, portanto, que toda a estrutura de *Pry* e, sobretudo o modo como a obra é lida, parece oferecer-nos a possibilidade de identificá-la como elemento constituinte de uma nova textualidade digital, dando-nos, conseqüentemente, a possibilidade de pensar, a partir dela, e à luz das suas novas propriedades físicas e materiais, um conjunto de reconfigurações ao texto. Porém, sobre estas, debruçar-nos-emos adiante, ao longo desta análise.

Para já, e partindo desta reflexão, encaminhar-nos-emos, em seguida, e tendo como base teórica o pensamento de Umberto Eco, para a reflexão em torno do conceito de “obra

aberta”, avaliando a sua pertinência e adequação no terreno da literatura digital interativa.

***Pry* ENQUANTO OBRA ABERTA**

Partindo da afirmação de Eco (1989, p.67) de que toda a obra é uma obra aberta, ou seja, uma obra onde não existe uma “mensagem acabada e definida (...) uma forma organizada univocamente, mas uma possibilidade de várias organizações confiadas à iniciativa do intérprete” cabe-nos, então, lançarmos um conjunto de questões: poderá *Pry*, enquanto obra digital interativa, encaixar formalmente no conceito de obra aberta? Poderá esta obra digital, através das potencialidades participativas do meio e do suporte que a alberga, contribuir para um potenciamento da ideia de abertura proposta pelo autor italiano? Poderão as novas formas materiais e formais da narrativa digital interativa ampliar os ideais de abertura, multiplicidade e interatividade propostos muito antes do surgimento da tecnologia digital?

Por forma a oferecer resposta às questões colocadas, começaremos por sugerir que, no nosso entender, parece ser possível rever na estrutura da obra literária interativa *Pry*, as características que Umberto Eco identifica como características de uma obra aberta.

Assim, sugerimos, portanto, a partir da análise de *Pry*, a ideia de que o meio digital, em função da sua materialidade e da sua estrutura, parece intensificar os antigos ideais de abertura propostos para a obra literária.

Deste modo, e servindo-nos do exemplo desta narrativa digital, avançaremos com a hipótese de que este tipo de obras - apresentando ao leitor um conjunto de possibilidades de leitura e um conjunto de hipóteses de fruição – possam contribuir para potenciar, a partir da sua própria estrutura, a construção de uma textualidade aberta cujo destino deve ser levado a cabo pelo intérprete, ou seja, pelo leitor, no momento em que frui esteticamente da obra.

Desta perspetiva, sublinhamos, então, a ideia de que *Pry*, enquanto obra aberta, parece afirmar-se como uma obra constituída estruturalmente pelos seus autores por forma a organizar, como refere Eco (1989, p. 67-68), “um conjunto de efeitos comunicativos de modo que cada possível fruidor possa re-compreender a própria obra, a forma imaginada pelo autor”. Sublinhamos, portanto, que ao criar *Pry*, Samantha Gorman e Danny Cannizaro parecem ter a intenção de criar uma forma completa – prevendo todas as hipóteses e percursos de navegação no interior do hipertexto – que é entregue ao leitor de modo aparentemente caótico e desconjecturado, por forma a que este, através do processo de leitura, possa ter a oportunidade de organizar a sua própria forma, o seu próprio percurso, o seu próprio pontilhado pessoal, a partir da forma dada pelos autores.

Nesta perspectiva, sublinhamos, portanto, que ao criar uma obra digital, tal como ao criar uma obra impressa, o autor parece estabelecer um jogo de interação com o leitor por via do qual este último, através de um conjunto de escolhas e opções, organiza, no momento em que lê o texto, a sua própria história, os seus próprios percursos.

No entanto, no que diz respeito a este assunto, é preciso observar que a narrativa digital parece, de facto, a partir da sua própria materialidade (hipertextual e interativa) reforçar a intensidade desta abertura e desta possibilidade de participação, transformando o leitor, a partir da essência do próprio texto num “executor” individual da obra.

Repare-se, desta forma, que ao cumprir com o processo de leitura de *Pry* nos moldes estabelecidos e previstos pelos autores, o leitor contribuirá para transformar o seu ato de leitura num ato de interpretação e, simultaneamente, de execução da obra, sendo que a narrativa reviverá, de modo particular, a partir das suas escolhas e decisões, numa perspectiva individual.

Ora, neste sentido, observe-se, a justificar a nossa afirmação de que a narrativa é revivida de forma particular em cada leitura, que, de facto, se colocarmos, simultaneamente, duas ou três pessoas a ler *Pry* verificaremos que, no final do percurso, e de acordo com as opções adotadas, os leitores ter-se-ão confrontado com diferentes passagens do texto, tê-lo-ão observado de diferentes perspectivas e diferentes pontos de vista e terão, conseqüentemente, chegado a diferentes leituras. Em suma, o que cada um dos leitores terá feito será um movimento de apropriação do texto que, de acordo com as suas escolhas e decisões, lhe permitirá, no final do diálogo interativo e interpretativo, ter criado a sua própria forma.

Desta perspectiva, consideramos ser possível confirmar a hipótese de que *Pry*, enquanto obra digital interativa, é (tal como previra Eco para as obras materializadas em suportes analógicos) oferecida estruturalmente ao leitor como uma obra por acabar – uma forma que prevê um conjunto de possibilidades pré-estabelecidas pelo autor e a partir das quais o leitor poderá “navegar” pelo texto. Neste sentido, *Pry* afirma-se, no nosso entender, como uma obra que prevê, na sua essência, um ato de intervenção/interação consciente que deve ser levado a cabo pelo leitor no momento em que este interage com a obra.

Repare-se, então, e de acordo com o disposto, que, partindo da materialidade do suporte digital que alberga o texto e tirando partido das suas propriedades interativas, tudo o que os autores de *Pry* parecem fazer é, efetivamente, delinear uma teia de possibilidades que permitam à sua aranha – o leitor – mover-se no interior do texto.

Deste modo, *Pry* abre-se – através da incorporação da interatividade – à fruição do leitor que, através de um conjunto de escolhas, carrega a obra com a sua perspectiva individual.

Aliás, se tivermos em conta, como afirma Eco (1993, p. 55) que “(...) um texto (...) representa uma cadeia de artifícios expressivos que o destinatário deve atualizar” postulando “o destinatário como condição indispensável (...) da própria potencialidade significativa”, então, devemos atentar no modo como *Pry* parece aproveitar-se das propriedades dos novos suportes para, a partir delas, explorar a relação com o leitor e transformar o ato de leitura, ainda mais intensamente, num ato de participação e de concretização das potencialidades da obra literária digital.

Assim, e sublinhando esta ideia, observamos, portanto, que toda a obra digital é constituída por um conjunto de fragmentos que, afirmando-se como artifícios expressivos, apenas podem ganhar sentido na medida em que o leitor, através da sua atividade interativa e interpretativa, os relacione, por forma a criar sentido, a construir ou reconstruir, pela leitura, o *puzzle* da narrativa.

Nesta perspectiva, e servindo-nos das ideias postuladas por Eco, acreditamos, em resumo, ser possível reconhecer em *Pry*, devido à sua materialidade digital e à sua estrutura hipertextual, um potenciamento da ideia de obra aberta. Repare-se, neste sentido, que, tratando-se o texto digital de um texto que tira partido das possibilidades dos dispositivos digitais para colocá-las ao serviço da narrativa, é-nos possível observar, a partir da abertura estrutural permitida pelos novos suportes, uma, cada vez maior, necessidade de interação por parte do leitor por forma a completar uma obra que é, deliberadamente, deixada em aberto – entregue, por via da interação física - às escolhas e decisões do leitor no interior do hipertexto.

Deste modo, sugerimos, portanto, que *Pry* se assume, devido à sua estrutura hipertextual, como um texto que, incompleto por excelência, é paradigmático de um conjunto de textos digitais interativos que, devido à sua materialidade, promovem uma intensificação da necessidade, de, do ponto de vista da receção, colocar uma maior ênfase na figura do leitor que, enquanto “colaborador” do texto o atualizará e, por via da interatividade, o fará trabalhar no sentido de adquirir, a cada leitura, uma significação e uma completude.

É que, se observarmos, *Pry*, enquanto obra interativa, está repleta daquilo que Eco classifica como “espaços em branco”, ou seja, espaços que vivem da “mais-valia de sentido que o destinatário lhe introduz” (Eco, 1993, p. 55), que deixam ao leitor a

iniciativa interpretativa. Ora, a este respeito, é possível notar que as próprias propriedades do suporte parecem contribuir, no digital, para intensificar a participação do leitor e criar, na própria obra, momentos em que o progresso depende, precisamente, da sua ação.

Assim sendo, sugerimos que se observe, a partir da estrutura interativa de *Pry*, como, diferentemente das obras em suporte analógico - onde os “espaços em branco” parecem ser, essencialmente, preenchidos pela atividade interpretativa do leitor - aqui, os “espaços em branco” parecem surgir, concomitantemente com a dimensão interpretativa, oferecidos ao leitor sob a forma de momentos de interação para que este possa, no seu contacto físico com o texto, não apenas imprimir-lhe a sua forma, mas, sobretudo, ajudar a que este possa escrever-se.

Note-se, a este respeito, como já atrás afirmámos, que em obras como *Pry* sem a interação do leitor o texto fica impedido de escrever-se e consequentemente impedido de fazer sentido. Assim, interessa-nos, de forma particular, destacar o modo como *Pry* imprime, a partir da sua materialidade digital, uma necessidade obrigatória de um movimento ativo, consciente e cooperativo por parte do leitor no sentido de preencher esses “espaços em branco” – esses momentos de interação física que vão permitir ao texto ganhar um destino interpretativo.

Assim, e destacando, uma vez mais, um movimento de continuidade entre práticas analógicas e digitais, sublinhamos, a partir da noção de obra aberta, de Umberto Eco, a possibilidade de aplicar à literatura digital (porque não deixa de ser literatura, independentemente do suporte em que se encontra) os mesmos princípios aplicados pelo autor italiano às obras em suporte analógico.

Neste sentido, resta-nos, então, apenas observar que, atualmente, a materialidade do digital parece contribuir para acentuar determinadas propriedades do texto que, encontrando agora um suporte que lhes permite manifestarem-se adequadamente, parecem ganhar, a partir da introdução da tecnologia na literatura, uma nova vida.

Assim sendo, se já nos textos impressos Eco parece reconhecer uma exaltação da figura do leitor enquanto elemento ativo no processo de leitura e significação, consideramos ser possível, à luz da análise de *Pry*, observar que, dispondo a obra literária de uma nova materialidade que lhe permite acentuar o cariz participativo e interativo, consideramos ser possível sugerir que, pela sua estrutura eminentemente participativa, as obras literárias digitais interativas parecem intensificar ainda mais a proposta de

emancipação do leitor enquanto elemento determinante do processo de comunicação literária.

Ora, neste sentido, e justificando a ponte com a teorização de Eco, observamos, portanto, que à literatura digital interativa podem ser aplicados os mesmos pressupostos de abertura da literatura em meios impressos, sendo que, efetivamente, a grande inovação trazida por este fenómeno parece residir no modo como os suportes que hoje albergam o texto nos permitem, a partir da sua materialidade, potenciar um conjunto de especificidades e propriedades que, no meio impresso, ou não se poderiam manifestar com tanta efetividade ou, não se poderiam, devido às próprias limitações formais do suporte, de todo, concretizar.

Desta forma, sublinhamos, portanto, a título de conclusão no que diz a este tópico, que assumir a obra literária digital interativa como uma obra aberta é, acima de tudo, assumir que os suportes que hoje albergam o texto nos oferecem, em consequência das suas especificidades e das suas propriedades, renovados modos de pensar e de experienciar a obra literária.

Assim sendo, defendemos, portanto, que a própria evolução tecnológica nos proporciona, a partir do surgimento de novos suportes e das suas propriedades materiais, a possibilidade de construção de novas estruturas textuais e significativas que, do ponto de vista do pensamento sobre a literatura, parecem ampliar os ideais de abertura, multiplicidade e interatividade propostos já anteriormente e agora potenciados pela tecnologia digital.

Neste sentido, e pese embora as nossas declarações e a necessidade de observar um conjunto de reconfigurações autorizadas pela materialidade dos novos suportes, defendemos ser possível observar as obras literárias digitais interativas sob o mesmo prisma que Eco havia observado a obra literária em suportes analógicos uma vez que, como acima afirmámos, o pensamento sobre a literatura permanece atual independentemente do suporte a partir do qual esta ganha vida.

Deste modo, e estabelecendo um ponto de contacto entre a análise de *Pry* e a teorização de Eco em torno do conceito de obra aberta sublinhamos, portanto, a ideia de que esta obra digital interativa se encontra organizada de modo a que ela própria – através da sua estrutura hipertextual – funcione como um desafio à habilidade do leitor para explorar o texto.

Se, como afirma Eco (1989, p. 15), “every performance explains the composition but does not exhaust it”, “ (...) every performance makes the work an actuality, but is itself

only complementary to all possible other performances of the work (...)”, “every performance offers us a complete and satisfying version of the work, but at the same time makes it incomplete for us, because it cannot simultaneously give all the other artistic solutions which the work may admit”, então, e desta perspectiva, consideramos ser possível observar que *Pry*, pela sua estrutura digital orgânica e pela sua composição – marcada por múltiplos caminhos, múltiplas possibilidades performativas e múltiplos destinos – nos desafia a admitir, a partir do mesmo texto, a existência de diversos “mundos possíveis”, de diversos percursos, de diversos destinos interpretativos impossíveis de esgotar numa única *performance* de leitura.

Deste modo, ler *Pry* é simultaneamente, admitir a ideia de uma semiose ilimitada, a ideia de que estamos diante de um texto que se estende continuamente através de um rol de possibilidades que colocam o leitor enquanto elemento central do processo de receção e construção.

LEITURA CONTEMPLATIVA, LEITURA FRAGMENTADA E LEITURA IMERSIVA EM *Pry*

Tendo, até ao momento, refletido em torno da instância do leitor em *Pry* a partir da metáfora do labirinto, da ideia do texto como mapa e, por fim, a partir do conceito de obra aberta, centrar-nos-emos, agora, particularmente, na caracterização que levámos a cabo ao longo da segunda parte deste trabalho e que identificou o leitor de textos digitais interativos como um *leitor 2.0*.

Na sequência dessa identificação, e da caracterização do *leitor 2.0* como leitor imersivo, leitor *performer* e leitor jogador, colocamos agora a questão: será possível reconhecer em *Pry*, do ponto de vista da receção, a existência de uma leitura contemplativa, de uma leitura fragmentada e de uma leitura imersiva? Coincidirá o leitor deste texto digital interativo com a figura do leitor *performer*? Que características apresenta o texto por forma a requerer este tipo de leitor? Encontrar-se-á a leitura de *Pry* dependente da performatividade do leitor? Será possível reconhecer em *Pry* a ideia do texto como jogo e, simultaneamente, assumir o leitor como jogador?

Por forma a tentar desenvolver algumas destas questões, e assumindo que o *leitor 2.0* levaria a cabo, ao contactar com o livro digital interativo, uma leitura contemplativa, uma leitura fragmentada e uma leitura imersiva, tentaremos, então, compreender de que modo são, em *Pry*, reconhecíveis estes três tipos de leitura.

Assim, assumindo que o texto de *Pry* requer, cumulativamente, a necessidade de realização de uma leitura contemplativa, de uma leitura fragmentada e de uma leitura imersiva tentaremos mostrar que o leitor, transita, ao longo do processo, quase que inconscientemente e inadvertidamente, de uns momentos a outros.

Senão vejamos: ao entrar em contacto com cada página da obra é apresentado ao leitor, num primeiro momento, um trecho verbal. Esse trecho verbal – plasmado sobre um ecrã negro – apela de imediato à observação e, conseqüentemente, à leitura. Nesta fase estamos então diante daquilo que, de acordo com a teorização de Santaella (2004), chamaremos de leitura contemplativa uma vez que o leitor, tal como no suporte impresso, parece ser incitado a deter-se no texto, desfrutando-o, contemplando-o e mimetizando o mesmo comportamento que teria diante de um livro em papel.

Todavia, segundos após a materialização do texto verbal, e uma vez concedido ao leitor o tempo suficiente para o ler, surge no ecrã uma subtil indicação (ver figura 3.4) – “*Spread and hold open to see through James’ eyes*” ou “*Pinch and hold closed to enter*

James 'subconscious'” (ver figura 3.5) - que, por via da interação, sugere a transformação do leitor contemplativo num leitor interativo.

Sublinhamos, assim, a ideia de que é o processo de interação que conduzirá o leitor à possibilidade de efetuar uma leitura fragmentada uma vez que será este que lhe permitirá, através do toque, ativar as restantes linguagens do texto.

Note-se, então, a este respeito, que ao efetuar um dos dois gestos sugeridos pela indicação, o leitor está, imediatamente, ao tomar uma opção, não apenas a optar por um caminho no interior da narrativa – por um ponto de vista sobre a história – mas, simultaneamente, a ativar, pelo seu movimento, o texto audiovisual que se esconde por detrás da superfície lisa do texto verbal.

Neste sentido, e devido ao hibridismo do texto digital, que mistura em *Pry* pelo menos três linguagens (verbal, sonora e visual), podemos considerar que, após a interação, e ao ativar as restantes linguagens para contar a história, o leitor está, tal como o viajante da modernidade que, como aponta Santaella (2004, p. 28), viaja por entre “um desfile de aparências fugidias, um jogo de imagens que hipnotizam e seduzem”, a aceitar, textualmente, viajar, também ele, por entre linguagens efémeras, fragmentos de texto, imagem e som que, à vez, vão permitindo que a história se escreva.

Deste modo, sugerimos, portanto, poder considerar, em *Pry*, a existência de uma leitura fragmentada no sentido em que o leitor tem a necessidade de saltar de linguagem em linguagem, decifrando os seus signos, interpretando as suas significações e esforçando-se por, através do interrelacionamento entre os diversos fragmentos que formam o texto, atingir um determinado significado.

Se, como aponta Santaella (2004, p.28), referindo-se ao leitor da modernidade, este se trata de “um leitor de fragmentos (...) de fatias de realidade”, também aqui parece ser possível reconhecer esse leitor de fragmentos que, viajando do texto para a interação, da interação para o vídeo, do vídeo para o som e interrelacionando, no final do processo, todas as partes da “viagem”, pode, por fim, atingir uma das significações do texto digital.

Deste modo, e acreditando ser possível reconhecer em *Pry* a existência de uma leitura contemplativa e fragmentada, consideramos que é agora momento de nos darmos conta, adicionalmente, e como acima referimos, da existência de uma leitura imersiva, no sentido em que o leitor desta narrativa digital, tal como aquele que mergulha numa piscina parece ter, ao interagir com a obra, e devido às propriedades do suporte, a noção de estar completamente envolvido nela, de ser parte do próprio universo narrativo.

Repare-se, a este respeito, que, em *Pry*, a imersão parece ser facilitada pela própria interação uma vez que os seus autores visam oferecer ao leitor, através do contacto físico com o dispositivo, a ilusória crença de que, através das suas escolhas e das suas ações, este tem controlo sobre a narrativa. Assim, sentindo-se parte desta, e imergindo na história por via da sua participação, o leitor envolve ativamente todo o seu sistema sensorial na construção do texto.

Neste sentido, sublinhamos, então, a ideia de que o toque se manifesta, aparentemente, como a “porta de entrada” que permite ao leitor, ao entrar em contacto com o texto digital, mergulhar (por via da interação com o dispositivo que o reproduz) na própria história.

Assim, consideramos que em *Pry*, é o toque no sentido de “abrir os olhos de James” ou “fechar os olhos de James” o mecanismo que permite ao leitor entrar na própria experiência narrativa, imergindo interativamente no dispositivo e passando, simultaneamente, através da sua participação, a fazer parte da narrativa. Em suma, pela observação e pela experiência de análise desta narrativa digital interativa, estamos em condições de sugerir que é este toque que permite ao leitor tornar-se interator, ao invés de mero espetador.

Consideramos, assim, que a existência de uma leitura imersiva em *Pry* oferece ao leitor a possibilidade de uma participação ativa, a sensação de poder intervir, pelo aparente controlo que lhe é concedido, no próprio desenvolvimento da narrativa.

Ora, à luz do disposto, observamos, portanto, que ao interagir com o texto, o leitor parece manifestar uma tendência para, no meio digital, e por via da participação, tornar a sua leitura numa leitura de palco, ao invés de uma leitura de plateia. Neste sentido, o leitor parece ser agora parte daquilo que lê, dependendo das suas escolhas a dinâmica da narrativa.

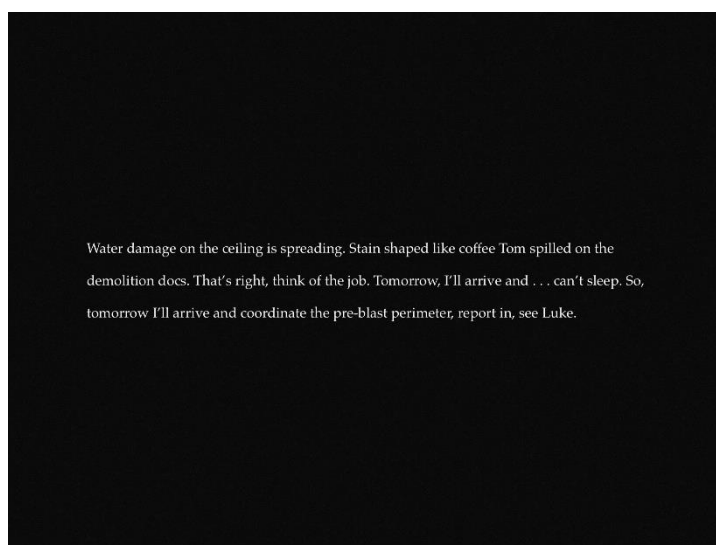
Note-se, a justificar este ponto de vista, que, de facto, toda a estrutura da obra aparenta ser concebida tendo em vista a prática de uma leitura imersiva. Aliás, se observarmos a estrutura de *Pry*, dar-nos-emos conta de que, efetivamente, toda a progressão da história está dependente dos movimentos do leitor que deve, a cada página, através da interação, permitir, num gesto de participação colaborativa, a escrita do próprio texto.

Assim, e numa relação dialogante, sugerimos ser interessante observar o modo como, em *Pry*, todas as ações do leitor parecem assemelhar-se com as ações do herói da narrativa clássica, estudadas por Joseph Campbell (1968). De facto, também o leitor desta obra, como o herói da narrativa clássica, parece, em analogia: receber uma missão

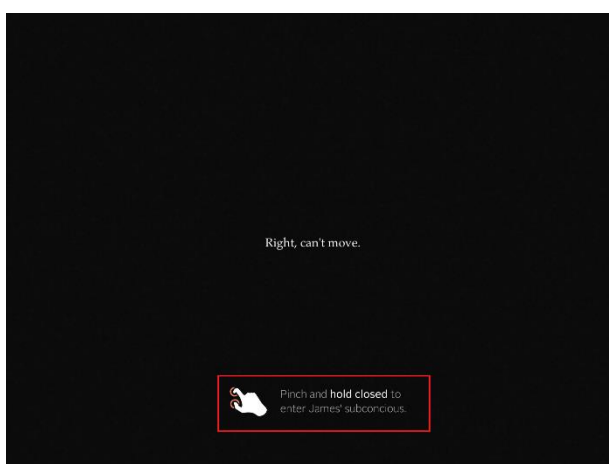
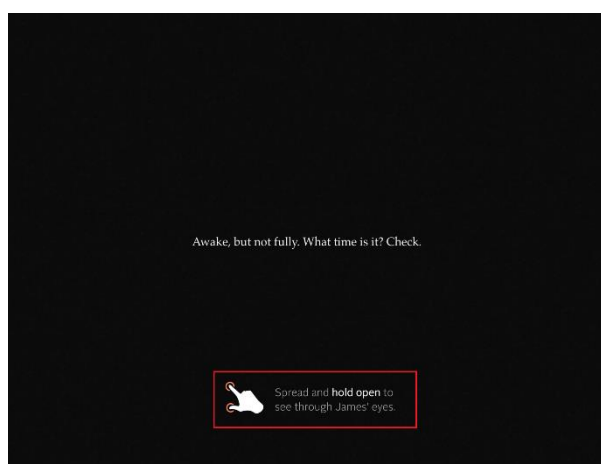
– dar, através da interação, uma ordem ao texto; completá-la através de um conjunto de tarefas – no momento em que leva a cabo um rol de decisões e escolhas no interior do texto; e, por fim, ver-se recompensado – através do progresso na narrativa.

Assim, e em jeito de reflexão, sublinhamos a ideia de que *Pry* parece proporcionar, enquanto objeto literário, a possibilidade de realização simultânea de uma leitura contemplativa, fragmentada e imersiva que, juntas, e do ponto de vista da receção, parecem abrir-nos novos horizontes sobre o processo de leitura de textos digitais.

Deste modo, defendendo em *Pry* a existência destes três tipos de leitura, identificamos, em seguida, através das seguintes imagens, as fases-chave em que, no texto digital, cada uma delas parece ser ativada:



Fase 1: Leitura Contemplativa – Neste momento apenas é apresentado ao leitor o texto verbal, sendo-lhe concedido o tempo necessário para o ler e para dele desfrutar. Nesta fase do processo nenhuma outra linguagem é, por enquanto, envolvida.



Fase 2: Leitura Fragmentada – O leitor é incitado, por via da interação, a ativar, através do toque no ecrã, as restantes linguagens convocadas para contar o texto digital, a saber: linguagem sonora e linguagem audiovisual. A partir deste momento cabe ao leitor a tarefa de ler os fragmentos textuais provenientes dessas linguagens e de os inter-relacionar com vista à formação do sentido da narrativa.



Fase 3: Leitura imersiva – a interação com o iPad através do toque configura a “porta de entrada” do leitor, através da participação, na própria narrativa. A partir deste momento toda a construção e desenvolvimento do texto dependem dos seus gestos e dos seus movimentos.

Assim, em resumo, sublinhamos que a leitura de *Pry* parece iniciar-se, a cada página, como uma leitura contemplativa, evoluindo, através da interação, para uma leitura fragmentada – no momento em que o leitor ativa e lê mais do que uma linguagem, mais do que o texto verbal – inter-relacionando, neste processo, linguagem verbal, sonora e audiovisual (texto, som e vídeo). Simultaneamente, podemos considerar que, ao interagir ativamente e fisicamente com o texto, o leitor está a realizar uma leitura imersiva uma vez que, como afirmámos, dos seus gestos e do seu entrosamento ativo na história depende a progressão desta rumo a um desfecho.

Assim, no nosso entender, estamos, então, diante de três tipos de leitura levados a cabo, cumulativamente, no processo de contacto com a obra em questão, permitindo-nos, a partir deles, e especificamente a partir da materialidade e especificidade de obras literárias digitais como *Pry*, pensar uma reconfiguração ao processo leitoral que, em virtude das novas valências do texto e dos dispositivos que o albergam, parece agora revelar novas particularidades que para compreender o fenómeno da literatura, especificamente o fenómeno da literatura na era digital, urgem, necessariamente ser compreendidas.

LEITOR *PERFORMER* EM *PRY*

Prosseguindo com a tarefa de identificação da presença de um *leitor 2.0* a partir da leitura de *Pry* centrar-nos-emos, agora, na noção de leitor *performer*.

Se, como referimos ao longo do capítulo 1 da segunda parte desta tese, o leitor *performer* é aquele que leva a cabo, no processo de leitura, uma *performance* que implica cumprir um conjunto de passos ou de tarefas por forma a permitir que o texto se escreva, então consideramos estar em condições de identificar a partir de *Pry*, a presença deste tipo de leitor.

Repare-se, a este respeito, que a proposta de participação lançada pelos autores (tocar no ecrã levando a cabo o gesto no sentido de “abrir os olhos” da personagem ou tocar para “fechar os olhos” da personagem), parece constituir-se, ela própria, como condição básica para que o leitor possa levar a cabo, no processo de leitura, não apenas uma atividade interpretativa, mas, inclusivamente, uma atividade performativa na qual a construção dos sentidos do texto está, maioritariamente, dependente do conjunto de ações levadas a cabo pelo leitor no interior do mesmo.

Assim, e por forma a concretizar a ideia de leitor *performer* em *Pry*, sublinhamos um paralelismo entre a figura do leitor e a figura do ator. Na verdade, se observarmos, tal como o ator, que leva a cabo uma *performance* no momento da representação, também o leitor de *Pry* parece sentir a necessidade de se movimentar ativamente no palco do texto, tornando os seus gestos e as suas interações decisivos para a construção da própria história.

Desta perspetiva, a sua *performance* pode ser compreendida, no nosso entender, como um gesto de colaboração e de concretização do texto já previsto pelo autor.

Assim, se ao criar a obra o autor prevê um conjunto de possibilidades narrativas, um conjunto total de passos que podem ser executados no momento da leitura, ao lê-la, o leitor parece concretizar, por via da sua *performance*, da sua interação com o texto, por entre o conjunto total de passos, por entre a súmula de possibilidades, um dos percursos possíveis no interior da obra, um dos percursos previstos pelo autor no momento em que a cria.

Desta forma, e à luz do disposto, sublinhamos a ideia de que em *Pry* só a presença do leitor *performer* – o leitor que constrói o texto de acordo com a sua participação e que contribui, através do toque, para a construção de sentidos – faz com que a obra seja possível.

Repare-se, aliás, a este respeito, e como já referimos por diversas vezes ao longo deste trabalho, que se o leitor optar por uma presença estática – sem efetuar qualquer tipo de interação – ficará preso na camada superficial do texto digital – a do texto verbal – sem possibilidade de avanço na narrativa.

Assim, em traços genéricos, podemos identificar *Pry* como um programa - a aplicação do livro digital interativo – que simula um mundo – a narrativa digital proposta pela história – a partir do qual a máquina – o iPad - requer a participação do leitor, compreende a sua linguagem natural – o toque – e lhe devolve uma resposta textual adequada, baseada nas suas escolhas.

Desta perspetiva, olhar *Pry* enquanto obra literária implica, no nosso entender, assumir um texto que, sendo desenhado pelo autor, requer do leitor um conjunto de respostas que, no seu conjunto, sublinham a necessidade de uma *performance* a ser levada a cabo no interior da narrativa.

Observe-se, deste modo, e a justificar a necessidade de uma reflexão mais acurada em torno da performatividade no texto digital, na forma como toda a estrutura textual de *Pry* parece encontrar-se desenhada para solicitar que o texto seja lido ativamente. Sublinhe-se, a este respeito, que a opção condicional do leitor⁷⁰ – solicitada por via da interação – sugere encontrar-se, ela própria, ao serviço de uma causa maior: a necessidade de convocar o leitor para o processo de construção de sentido.

Deste modo, e ao oferecer ao leitor esta opção, os autores parecem estar a entregar-lhe em mãos a capacidade de, através da sua escolha, realizar uma ação significativa para o desenrolar da narrativa contribuindo, desta forma, para construir um texto que, incompleto na sua essência, apenas ganhará forma através de uma *performance*, de uma leitura particular, de uma edição e de uma montagem levada a cabo pelo leitor no momento em que interage com o texto.

Assim, e em jeito de conclusão, sugerimos, portanto, poder pensar a obra literária digital *Pry* como uma reserva de possibilidades narrativas que se vão atualizar, de acordo com a *performance* levada a cabo pelo leitor, que, parece protagonizar, no ato de leitura, a partir das suas escolhas e das suas decisões, uma edição ou uma montagem particular do texto.

⁷⁰ Quando nos referimos à opção condicional do leitor referimo-nos, do ponto de vista interativo, à opção que, corporalmente, e através de um conjunto de gestos, o leitor deve assumir: ou seja, optar por, interativamente, abrir ou fechar os olhos da personagem (acedendo à sua realidade ou ao seu subconsciente).

Nesta perspectiva, defendemos, portanto, ser possível observar, a partir de *Pry*, a existência de um leitor *performer* na medida em que a obra parece requerer, para poder ser lida, a intervenção ativa deste que, através de um conjunto de escolhas efetuadas sobre as opções do sistema do dispositivo, se vai assumir como um construtor da forma final do texto, a forma atribuída à narrativa como resultado da sua interação e do seu movimento performativo.

LEITOR JOGADOR EM *PRY*

Se, como referimos ao longo da segunda parte deste trabalho, é, aparentemente, possível estabelecer uma aproximação entre a ideia de texto e a ideia de jogo, ou a ideia do texto como jogo, torna-se aqui pertinente abordar a noção do leitor enquanto jogador na narrativa digital de *Pry*.

Assim, se começarmos por assumir que toda a narrativa é estruturada a partir de um texto interativo que é, simultaneamente, uma espécie de jogo que o leitor deve aceitar jogar, por via da interação, por forma a responder aos desafios que lhe são propostos, então, temos, necessariamente, de considerar a possibilidade de existência, em *Pry*, de um leitor jogador.

Sublinhe-se, no entanto, e a este respeito, que, embora a narrativa de *Pry* aparente aproximar-se da ideia de jogo, observamos que, de facto, a prioridade dos autores não parece ser a de fazer com que o leitor perca ou ganhe, mas, pelo contrário, a de permitir-lhe, através de um processo constituído por vários percursos e por várias leituras, reconstituir a narrativa, a cada nova interação, através da experimentação de vários itinerários e de várias possibilidades narrativas.

Ora, assim sendo, para percorrer estes diversos itinerários o leitor tem, portanto, de completar – tal como um jogador – os momentos de interação que lhe são propostos e que se assumem, na sua generalidade, como “níveis” a superar para ter acesso ao restante desenrolar da história.

Sublinhe-se, a este respeito, que o próprio mecanismo de “progressão da leitura”⁷¹ se encontra, em termos comparativos, muito próximo das barras de progresso que encontramos à medida que progredimos nos níveis de um jogo eletrónico.

Assim, os diamantes, que mimetizam em *Pry* o avanço no texto, parecem assumir-se, em analogia, como os diversos níveis de exploração da narrativa, uma vez que, quanto mais completo se encontra o mecanismo de progressão, mais avançado se encontra o jogador na sua tarefa de manipulação, navegação e exploração do texto.

Ora, assim sendo, e à luz do exposto, sugerimos, portanto, a ideia de que ler *Pry* é participar de um texto-jogo onde o leitor jogador pode explorar a maquinaria textual, perder-se, descobrir novos caminhos no interior do texto e, inclusive, contribuir, pela sua interação, para a reconstrução do corpo desintegrado da narrativa digital.

⁷¹ Ver figura 3.2, p.272.

Assim, observamos, em traços gerais, que tudo o que o leitor fará será, portanto, jogar com as possibilidades dadas pelo texto para, através de um conjunto de escolhas, oferecer uma resposta aos problemas deixados em aberto pela narrativa.

Desta perspectiva, consideramos, assim, em conclusão, poder observar, em *Pry*, a existência de um leitor jogador, ou seja, um leitor cuja capacidade de participar no jogo interativo proposto pelo texto digital condiciona a própria evolução narrativa. Assim, e deste ponto de vista, sugerimos ser possível reconhecer, nesta obra literária digital, a presença de um texto-jogo que parece incitar o leitor a superar uma série de desafios interativos por forma a percorrer o texto no maior número de percursos possíveis.

Uma vez analisada, do ponto de vista da recepção, a instância do leitor a partir do texto digital interativo *Pry*, debruçar-nos-emos, em seguida, sobre a questão da própria textualidade digital que emana da obra.

Partindo da hipótese de que a narrativa digital interativa nos permite observar, como referimos ao longo da segunda parte deste trabalho, uma reconfiguração do próprio texto, centrar-nos-emos agora em *Pry* por forma a tentar compreender se esta obra digital interativa nos permite corroborar a tese de reconfiguração do texto a partir da nova materialidade da literatura.

Assim, por forma a avaliar a possibilidade de poder observar, a partir de *Pry*, um texto reconfigurado, começaremos por centrar-nos no conceito de unidade temporal da narrativa, observando de que modo se comporta *Pry* em termos de organização estrutural do texto para, em seguida, avaliar questões como a da linguagem digital presente na obra, a da ergodicidade, processualidade e temporização do texto e, por fim, a da reformulação de alguns elementos fundamentais, como é o caso do conceito de página.

Desta perspetiva, a análise à instância do texto, colocará algumas das seguintes questões: manterá a linguagem literária de *Pry* as mesmas características e particularidades da linguagem literária em suportes impressos? Será o texto ainda o mesmo, ou ter-se-á transformado em função da nova materialidade que o alberga? Deveremos falar de uma perda de centralidade do texto verbal face às outras linguagens que agora compõem o texto literário? Será a página de *Pry* semelhante à página de um livro não digital? Em que difere? De que modo o conceito de página se vê, ele próprio, sujeito a uma reconfiguração propiciada pelo digital?

Procurando oferecer resposta a algumas destas questões analisaremos, então, *Pry*, do ponto de vista textual, na expectativa de que esta obra possa ajudar-nos a corroborar a tese de reconfiguração do texto proposta ao longo dos capítulos anteriores.

CAPÍTULO 2: A INSTÂNCIA DO TEXTO EM *PRY*

A UNIDADE TEMPORAL DA NARRATIVA EM *PRY*

Assim, e para começar a observar se, de facto, *Pry* nos permite, enquanto obra digital interativa, avaliar um conjunto de reconfigurações do texto, centrar-nos-emos, para já, no modo de organização desta narrativa, refletindo, a partir de uma das suas categorias dominantes – o tempo – sobre a forma como este é trabalhado na narrativa digital.

Assumindo, de acordo com Carlos Reis e Ana Cristina Lopes (1990) que todo o processo narrativo “instaura uma dinâmica temporal, imposta desde logo pelo devir cronológico em princípio inerente à história relatada, e em segunda instância perfilhada também pelo discurso” (Reis & M.Lopes, 1990, p. 263), estamos em condições de sugerir que, no que diz respeito a este último tópico – o da ordem do discurso - a materialidade dos dispositivos digitais parece ter aqui um papel fundamental no próprio ato de contar, no modo como este é levado a cabo, e, inclusivamente, na forma como se inscreve, ele próprio, na dinâmica temporal da narrativa.

Assim, se como notámos ao longo da segunda parte deste trabalho, ao observarmos de perto algumas das particularidades e especificidades do texto digital, a não-linearidade é, muitas vezes, apontada como uma das características definidoras da literatura digital, então, seria de esperar que, do ponto de vista da forma e da composição, e, sobretudo, devido ao suporte em que se apresentam, as narrativas digitais interativas, pudessem sugerir-nos, no que diz respeito ao tempo, uma quebra em termos de unidade narrativa.

A justificar esta ideia basta que observemos o modo como alguns autores, de entre os quais destacaremos Landow (1995), consideram que o hipertexto destrói todas as formas literárias baseadas na linearidade. Como avança o autor norte-americano:

El hipertexto, que pone en entredicho la narración y todas las formas literarias basadas en la linealidad, también pone en tela de juicio las ideas de trama e hilo narrativo corrientes desde Aristóteles. Del examen de la Poética en el contexto de una discusión sobre hipertexto se desprende una de las dos cosas siguientes: o bien no se puede en absoluto escribir ficción en hipertexto (y la Poética muestra por qué podría ser el caso) o bien las definiciones y descripciones aristotélicas de trama no rigen para historias escritas y leídas en un entorno hipertextual. (Landow, 1995, p. 131)

Assim, tendo como partida as afirmações de Landow sobre a impossibilidade de aplicar as definições e descrições de Aristóteles ao contexto da narrativa digital, pretendemos desde logo sublinhar a ideia de que se a materialidade do digital, autorizando, estruturalmente, o desenho de percursos não-lineares e promovendo, do ponto de vista compositivo, a multiplicidade de percursos e a multi-linearidade, parece, de facto,

contrariar a noção de unidade proposta pelo filósofo grego, a verdade é que aquilo que aqui pretendemos sugerir, a partir da análise de *Pry*, é que, embora as obras digitais apresentem, de facto, uma estrutura orgânica diferente das obras analógicas em suporte impresso é possível, no entanto, observar que a narrativa digital mantém, do ponto de vista da dinâmica temporal, uma estrutura em três atos: princípio, meio e fim; introdução, desenvolvimento e conclusão ou situação inicial, conflito e desenlace.

Assim, pretendemos deixar em aberto a hipótese de que *Pry*, enquanto narrativa digital interativa, se afirme, não obstante a sua materialidade, e decorrente desta, a sua não sequencialidade, a sua não-linearidade e a sua aleatoriedade, como uma narrativa que segue, do ponto de vista temporal, os mesmos princípios de unidade narrativa, apresentando-nos uma história com um princípio, um meio e um fim.

Note-se, a este respeito, que nesta narrativa digital, como também acontece em narrativas em suporte impresso, embora o tempo do discurso possa não coincidir, temporalmente, com o tempo da história, a verdade é que se analisarmos o esqueleto básico da narrativa continuamos a conseguir perceber nele os três momentos mencionados – situação inicial, conflito e desenlace - que, embora desordenados, constituem o grande corpo que dá suporte ao texto digital.

Neste sentido, consideramos valer a pena realçar, partindo do exemplo de *Pry*, que refutamos a noção apresentada por Landow (1995, p. 131) quando nos diz que as definições e descrições de Aristóteles no que diz respeito à narrativa não podem ser aplicadas às obras hipertextuais uma vez que estas obras não mantêm um carácter linear. Pretendemos, assim, provar, a partir da obra hipertextual em análise, que parece ser possível, pese embora a sua estrutura não-linear, continuar a identificar, do ponto de vista da dinâmica temporal da narrativa, um princípio, um meio e um fim.

Sublinhamos, a título de exemplo, que, de facto, embora o leitor de *Pry* tenha, no interior do hipertexto, várias possibilidades de navegação, várias escolhas e vários caminhos, aquilo que este acabará por reconstituir como resultado do seu processo de leitura é, efetivamente, o que aqui chamaremos de “esqueleto básico da narrativa”, ou seja, umanel narrativo, um conjunto de momentos-chave, imutáveis de umas versões a outras, que permitem ao leitor situar-se temporal e estruturalmente na história.

Assim, este esqueleto narrativo, composto por elementos pertencentes à introdução, ao desenvolvimento e à conclusão da história, será o elemento que garantirá a coesão e coerência da narrativa digital na medida em que, quer o leitor opte por qualquer um dos caminhos narrativos que se abrem diante de si, em última instância, o que cada um

desses percursos de leitura reconstituirá será a essência estrutural e linear da história: o seu princípio, o seu meio e o seu fim.

Ora, deste ponto de vista, pretendemos, então, mostrar, a partir da análise de *Pry*, que, como poderemos verificar em seguida, embora, em alguns percursos de leitura do texto, sejam acrescentados ou suprimidos determinados trechos textuais ou determinados recursos multimédia, esses recursos (adicionados ou suprimidos), não parecem ser essenciais para a constituição do esqueleto narrativo que assegura o funcionamento da obra. O mesmo parece acontecer também com as interações do leitor que, quer sejam num sentido ou noutro, – no sentido de assistir à realidade pelo olhar de James ou no sentido de assistir à realidade pelo seu subconsciente – embora se materializem em diferentes percursos de leitura, acabam, no final, por nos fornecer, do ponto de vista do desenvolvimento da narrativa, a mesma informação, oferecendo-nos um progresso narrativo equivalente.

Desta forma, estamos em condições de observar que todo o hipertexto de *Pry*, embora seja aleatório, não-linear e dinâmico, é, em termos metafóricos, aquilo que denominaremos como uma “explosão controlada”⁷², na medida em que todo o caos que, estruturalmente, a narrativa aparenta ter é, afinal, suportado pela existência de uma estrutura de base sólida, uma espécie de forma-padrão⁷³ que impede que a narrativa seja destruída na sua constituição e unidade temporal básica (princípio, meio e fim) e, consequentemente, que deixe de fazer sentido.

Note-se, portanto, a este respeito, que, em *Pry*, para manter esta forma-padrão, esta estrutura sólida que garante, independentemente dos percursos escolhidos, a coerência, a legibilidade e a manutenção de sentido da narrativa, é possível observar que os autores se servem, enquanto técnica, de determinados trechos textuais, imutáveis em todas as versões da história e em todas as suas realizações. São, então, estes trechos que asseguram que, independentemente da aleatoriedade e não-linearidade do restante texto, a narrativa encaixará sempre na sua estrutura de base, garantindo que, quer a história seja contada de um modo ou de outro, por uma ordem ou por outra, aquilo que, no final,

⁷² Utilizamos a metáfora da “explosão controlada” para mostrar de que modo uma estrutura narrativa aparentemente caótica (assemelhando-se à realidade provocada por uma explosão) pode, afinal, ter, por detrás dessa aparente desorganização e caos, uma estrutura sólida que a regula e que impede de se tornar completamente aleatória.

⁷³ Consideramos, neste sentido, que a forma-padrão seria um esqueleto básico que permitiria garantir que a narrativa digital, pese embora a sua aleatoriedade, não-linearidade e dinamismo, assentaria, estruturalmente, em determinados pontos comuns que fariam com que, independentemente dos percursos escolhidos e percorridos pelo leitor, a unidade básica da narrativa – o princípio, o meio e o fim - fossem, estruturalmente, conservados.

será, necessariamente, reproduzido é o seu esqueleto – o todo resultante da exposição de uma situação inicial, da apresentação de um conflito e do desvelar de um desenlace.

Desta forma, observemos, então, a partir das potencialidades do hipertexto, as duas possibilidades de leitura do capítulo 1 – *Below and Above* - e, simultaneamente, a existência, como acima mencionámos, de determinados trechos, mantidos de umas versões a outras, por forma a garantir a manutenção da estrutura básica, do esqueleto narrativo da obra:

Capítulo 1 – versão 1	Capítulo 1 – versão 2
1. Awake, but not fully. What time is it? Check.	Awake, but not fully. What time is it? Check.
2. Right, can't move.	Right, can't move.
3. Water damage on the ceiling is spreading. Stain shaped like coffee Tom spilled on the demolition docs. That's right, think of the job. Tomorrow, I'll arrive and... can't sleep. So, tomorrow I'll arrive and coordinate the pre-blast perimeter, report in, see Luke.	Water damage on the ceiling is spreading. Stain shaped like coffee Tom spilled on the demolition docs. That's right, think of the job. Tomorrow, I'll arrive and... can't sleep. So, tomorrow I'll arrive and coordinate the pre-blast perimeter, report in, see Luke.
4. The stain looks like a plaster animal. Some nights beaks, some nights horns. Tonight, a grouse speckled low in the grass. Montana. Home.	The stain looks like a plaster animal. Some nights beaks, some nights horns. Tonight, a grouse speckled low in the grass. Montana. Home.
5. Dad said Mom called. I was, what, 11? Told me in the alley between the pool hall and train. After, I went swimming by the banks of Great Falls. Dad at the shore. His mouth squinting around a cigarette.	Dad said Mom called. I was, what, 11? Told me in the alley between the pool hall and train. After, I went swimming by the banks of Great Falls. Dad at the shore. His mouth squinting around a cigarette.
6. Think of anything. When I was young and this used to happen. Mom swaddled me and read the Velveteen Rabbit. You're alone. Try to remember the story. Let's see. A boy with a cherished toy – in this case a book. Soft and slick. Pages and fur. He outgrew it though. Something to do with the Rabbit getting old and forgotten.	Just the Jacobsons. Fred returns late from the night shift. Sometimes we talk when he walks Molly. Nice guy.
7. Just the Jacobsons. Fred returns late from the night shift. Sometimes we talk when he walks Molly. Nice guy.	It's farther than it seems – the car. Sounds are unreliable in this neighborhood. From a Chinese restaurant six blocks away, the sound of frying echoes. When Fred turns

	into his drive it sounds like he's at my house. But there is no one here.
8. The door	The door
9. Jessie	Jessie
10. Her Hand. On my shin. The curl of her nails under my knee. Anchoring on me. She climbs. Slides her hand on top of my thighs. And turns it under.	Her Hand. On my shin. The curl of her nails under my knee. Anchoring on me. She climbs. Slides her hand on top of my thighs. And turns it under.
11. Jessie. Stay like this.	Jessie. Stay like this.
12. Look up.	Look up.

Quadro 3.7 – Possibilidades de leitura do capítulo 1 com manutenção do esqueleto da narrativa

A partir deste quadro podemos, portanto, observar a existência de um esqueleto básico do capítulo – composto pelos trechos que destacamos a negrito. Ora é precisamente este esqueleto, imutável de versão para versão, que, capítulo a capítulo, vai assegurando, temporalmente, a manutenção da unidade da narrativa garantindo que, pese embora as escolhas do leitor, ou a aleatoriedade do restante texto, no final, a narrativa vai cumprir-se de acordo com a estrutura prevista sendo possível reconhecer nela, do ponto de vista da dinâmica temporal, um princípio, um meio e um fim.

Assim, e analisando especificamente o que acontece no capítulo 1 (mas que, analiticamente, parece poder ser estendido a toda a narrativa) notamos que, de facto, são os trechos textuais que destacamos a negrito o “cimento” da história e é com eles que, independentemente da versão a que tenhamos acesso em determinado momento, vamos construir o cerne da narrativa.

Deste modo, sublinhe-se, no que diz respeito ao capítulo 1, que os trechos destacados a negrito contribuem, no seu conjunto, para começar a desenhar a introdução da narrativa: a sua situação inicial. Ou seja, é a partir destes trechos que, enquanto leitores, nos vamos começar a dar conta do problema – as insónias de James – sem conhecermos, no entanto, ainda a sua causa - o conflito da narrativa – que está, simultaneamente, na origem desta situação.

Nesta perspetiva, observamos que a estratégia de manutenção de dez em doze blocos textuais do primeiro capítulo parece ser usada pelos autores para levar o leitor a compreender que James, jovem recém-regressado da guerra, se debate com problemas de sono e é frequentemente assaltado por memórias do passado. Observe-se, então, que é a manutenção destes dez blocos de texto que, independentemente das interações que o leitor realize, do texto animado a que possa aceder, ou do vídeo em *background* a que possa assistir, garantem a compreensão da informação essencial que o texto literário visa fornecer.

Neste sentido, e para reforçar o que acabamos de explicar, observe-se que os elementos adicionados ou suprimidos do texto (de uma versão a outra), bem como os elementos móveis – como é o caso do trecho “Just the Jacobsons. Fred returns late from the night shift. Sometimes we talk when he walks Molly. Nice guy” – são, como anteriormente referimos, elementos que não se afirmam como estritamente necessários para contar a história e, que, por esse motivo, podem facilmente ser substituídos, metamorfoseados ou até suprimidos sem prejuízo para a unidade temporal e para estrutura narrativa de *Pry*.

Por conseguinte, e diante do disposto, acreditamos poder sugerir que pese embora as propriedades não-lineares do hipertexto e as próprias potencialidades do suporte que alberga *Pry*, parece ser possível reconhecer, nesta narrativa digital interativa, um esforço por conservar os ideais de unidade e manutenção da estrutura básica da narrativa.

Atente-se a corroborar a nossa hipótese na forma como os autores parecem servir-se, ao longo de toda a obra, de uma estrutura textual fixa, que é intercalada e articulada com uma estrutura textual móvel, bem como com recursos audiovisuais e interativos, por forma a garantir a coerência do texto.

Neste sentido, e reconhecendo a existência de um texto-padrão ou de um texto-esqueleto avançamos agora para a observação da estrutura do segundo capítulo tecendo, em seguida, algumas considerações e observações sobre ele.

2º Capítulo – 1ª versão	2º Capítulo: 2ª versão
1. Need to pull this off. Tired. Last night was...not good. Coffee might help.	Need to pull this off. Tired. Last night was...not good. Coffee might help.
2. Charges wired properly.	I won't let him fire me.
3. Boundaries secured.	Charges wired properly.
4. Laid down the lead line.	Boundaries secured.
5. Report to Luke. Get an all clear.	Laid down the lead line.
6. The wind is shifting. Not good. Socks too thin for this cool. Still, I'm sweating it up. Back wet, probably soaked. No time to grab deodorant. Car's mid compartment.	Report to Luke. Get an all clear.
7. Luke.	Can almost hear the crowd. In the distance, the audience gathers beneath the old mill. It's almost skeletal. The canopy won't protect from debris.
8. Bastard still looks 20.	The wind is shifting. Not good. Socks too thin for this cool. Still, I'm sweating it up. Back wet, probably soaked. No time to grab deodorant. Car's mid compartment.
9. It's good he's here.	Late cars still coming. Haven't been able to drive in a while. Miss that.
10. Man I suck at waiting.	Someone always trespasses, usually it's fishermen. There are bounds for a reason. But, they ignore months of work calculating lines to stand behind. I even planned a special platform with a high school band and a few ice cream trucks.
11. "Tell him tomorrow". Her last night. I don't know what to tell.	Luke.
12. Over. Just say went well.	Bastard still looks 20.
	Hasn't shaved.
	You moron. I'm like 20 feet away from you.
	Man I suck at waiting.
	This one time.
	"Tell him tomorrow". Her last night. I don't know what to tell.
	Tomorrow. Luke's helping me move. Hard enough without
	Over. Just say went well.

Quadro 3.8 – Possibilidades de leitura do capítulo 2 com manutenção do texto-esqueleto

Ora, partindo das ideias que anteriormente já mencionámos, observamos então que, no caso do segundo capítulo, e tendo em conta as duas versões experimentadas, é possível observar que a segunda versão do texto é bem mais extensa que a primeira. Assim, na segunda versão reproduzida, contamos com a existência de dezanove blocos textuais enquanto que na primeira versão o mesmo conteúdo narrativo é plasmado em apenas doze blocos textuais.

Todavia, como antes tivemos oportunidade de afirmar, reconhecemos, uma vez mais, que o “cimento” da história, o esqueleto da narrativa, se encontra precisamente nos dez blocos textuais que destacamos a negrito e que se mantêm imutáveis de uma versão a outra.

Na verdade, são estes dez blocos textuais que nos permitem, ao nível do capítulo 2, concluir que à noite de insónia de James – narrada no capítulo 1 – se segue uma demolição controlada na Baía de South Bay, ocasião esta a partir da qual se proporcionará o reencontro entre James e Luke, personagem com quem percebemos (a partir do primeiro capítulo) que James mantém uma relação tensa devido a um acontecimento ancorado no passado.

Note-se, desta forma, que os dez blocos textuais, ou seja, o texto-padrão, nos serve aqui, para, de umas versões a outras, reconhecer os momentos básicos que garantem a coesão da narrativa. Assim, repare-se, então, que, no caso do capítulo 2, de umas versões a outras, é possível observar que, independentemente dos percursos percorridos pelo leitor, mantém-se intacta a enunciação do acontecimento da demolição/implosão, o encontro entre James e Luke, bem como a ideia de que há um segredo partilhado entre as personagens.

Assim, independentemente da versão do texto que se materialize diante do leitor, podemos garantir que estes três momentos narrativos são conservados em todas as versões.

Note-se, aliás, que o próprio acontecimento da implosão é ligado, associativamente⁷⁴, ao momento da explosão (surgido posteriormente no sexto capítulo) bem como o encontro de James e Luke serve, ao longo do segundo capítulo, de gatilho para despertar no leitor, através da frase - “Tell him tomorrow”. Her last night. I don’t know what to tell” – a ideia de que ficou algo por resolver no passado destas duas personagens.

⁷⁴ Através da introdução de uma imagem que virá a ser repetida no capítulo 6.

Assim, consideramos, portanto, que a presença destes três elementos no segundo capítulo configura, em termos narrativos e temporais, uma ampliação da situação inicial abrindo caminho ao conflito e, conseqüentemente, ao *clímax* da história.

Desta forma, tendo aqui analisado o capítulo 1 e o capítulo 2 e observando que o seu texto-padrão nos permite configurar o estabelecimento de um início para a narrativa, ou seja, a fixação de uma situação inicial, consideramos, portanto, que a parte I da história de *Pry* pode, estruturalmente, ser dividida do seguinte modo:

PARTE I		Narrativa em três atos	
1º Capítulo – Below and Above		Introdução	
2º Capítulo – South Bay Implosion			
3º Capítulo – Jacob and Esau		Desenvolvimento	
6º Capítulo – Dhahran, Saudi Arabia			
		Conclusão	

Quadro 3.9 – Divisão da narrativa de *Pry* em três atos

Desta forma consideramos que os capítulos 1 e 2 de *Pry* trabalham no estabelecimento de uma *situação inicial* – ou seja – apresentam-nos a personagem principal – James – dando-nos a conhecer o seu problema de insónias e descortinando, pouco a pouco, uma relação entre a sua insónia e os acontecimentos ocorridos seis anos antes no palco de guerra. Por forma a intensificar a introdução, o segundo capítulo sublinha ainda, a partir do reencontro entre James e Luke, a ideia de que existe um assunto mal resolvido no passado.

Ora, no nosso entender, estes dois capítulos requerem, estruturalmente, a existência de um *desenvolvimento* por forma a dar resposta às questões levantadas. Este desenvolvimento ocorrerá precisamente no terceiro capítulo onde, estabelecendo uma relação de diálogo intertextual entre a história bíblica de Jacob e Esaú e a história de James e Luke, os autores oferecem ao leitor a possibilidade de perceber que existiu entre os dois amigos um conflito – cujo centro é Jessie – a partir do qual podemos observar a existência de uma traição que faz com que os protagonistas alimentem, um face ao outro, sentimentos de culpa.

Por fim, apenas no capítulo 6 - *Dhahran, Saudi Arabia* – o leitor tem oportunidade de juntar todas as peças do *puzzle*, todas as partes da narrativa e, finalmente, ter acesso e informação acerca do acontecimento que está na origem do desentendimento entre os

dois amigos, bem como do stress pós-traumático relevado por James ao longo do capítulo 1. Neste sentido, acreditamos, portanto, que o sexto capítulo se configura como um capítulo de conclusão ou desenlace para a primeira parte da história.

Assim, como sublinhámos no início do texto, consideramos ser possível reconhecer em *Pry*, obra híbrida não-linear e não sequencial, a tentativa de manutenção, do ponto de vista da dinâmica temporal – da unidade narrativa. É que aqui, independentemente da história ser contada em imagens, em vídeos, ou através do texto, todos os componentes se encontram previstos a partir de uma estrutura estável – uma espécie de anel narrativo – que configurará um princípio, um meio e um fim para esta narrativa.

Deste modo, e diante do disposto, sublinhamos, então, a ideia de que, para além da primeira parte de *Pry* ser construída, de facto, à luz da estrutura narrativa em três atos – situação inicial, conflito e desenlace – reconhecemos também nela a existência de uma estrutura circular uma vez que a primeira parte da narrativa termina, no capítulo 6, no preciso momento em que toda a narrativa se inicia no primeiro capítulo.

Notamos, portanto, que embora mantenha, do ponto de vista temporal, a sua unidade narrativa, *Pry* é marcada por uma inversão da ordem dos acontecimentos na medida em que o tempo da história não coincide com o tempo do discurso.

Repare-se, então, que em *Pry* começamos por dar-nos conta do problema – as insónias de James – sem conhecermos, no entanto, ainda, a sua causa, ou seja, o conflito da ação – a explosão e a consequente morte de Jessie.

Observe-se, ainda, a respeito do tempo da história e do tempo do discurso, que consideramos ser possível notar que, tanto no capítulo 1 como no capítulo 6, a aleatoriedade do texto e a sua fragmentaridade parecem contribuir, através das próprias potencialidades do suporte, para um certo caos no que diz respeito à percepção temporal dos acontecimentos por parte do leitor. Consideramos, assim, que a exaltação do carácter aleatório e fragmentário do texto, por via das propriedades do dispositivo, parece absorver o leitor na tarefa de oferecer sentido a um enunciado aparentemente desprovido dele, alheando-o, deste modo, da dimensão temporal dos acontecimentos.

Desta perspetiva, sugerimos, portanto, que, em determinados momentos da narrativa, as propriedades materiais do dispositivo que alberga o texto permitem aos autores servir-se de um mecanismo de imersão privilegiado que faz com que o leitor, absorvido pelo movimento de interação e de construção do texto (a partir das suas escolhas), acabe por alhear-se da dimensão temporal do mesmo, vivendo uma narrativa que pode ocorrer em qualquer tempo e, simultaneamente, em qualquer espaço. Na verdade, é notório, nestes

dois capítulos, que a dimensão do tempo não é mais a de tempo narrativo, herdada das concepções da narrativa impressa, mas, parece coincidir antes, com a noção de um tempo ubíquo, deslocalizado e etéreo, propiciado pelo movimento de imersão do leitor com o dispositivo digital.

Todavia, e pese embora a aparente dificuldade de localização temporal dos acontecimentos dos capítulos supramencionados⁷⁵, consideramos, que, tal como é possível reconhecer em *Pry* uma unidade narrativa, é também possível reconhecer nesta obra – após análise dos capítulos 1, 2, 3 e 6 – uma ordenação dos acontecimentos da história. Assim, realçamos, uma vez mais, que embora a materialidade de *Pry* proporcione, em termos estruturais, o potenciamento de um hipertexto que nos é apresentado, em primeira instância, como uma estrutura não-linear, a verdade é que parece ser possível reconhecer na obra em análise o uso de determinadas técnicas que nos permitem alimentar um ideal de unidade e coesão narrativa que garante o funcionamento organizado da estrutura textual.

⁷⁵ Referimo-nos, nomeadamente, aos capítulos 1 e 6 da referida obra.

Assim, e reforçando esta ideia, no que diz respeito à dinâmica temporal da narrativa, sublinhamos que, tendo em conta o tempo da história e o tempo do discurso, consideramos ser possível, a partir da análise de *Pry*, reconstituir, em termos de estrutura temporal da ação, o seguinte esquema:

Ordenação dos Acontecimentos na narrativa	Ordenação do discurso (momento em que o acontecimento nos é dado a conhecer)
1. James vai para a guerra	Prólogo
2. James conhece Luke e Jessie	Capítulo 6
3. Luke e Jessie apaixonam-se um pelo outro e vivem uma história de amor proibida	Capítulo 6
4. James apaixona-se por Jessie	Capítulo 6
5. James denuncia a relação de Luke e Jessie	Capítulo 6
6. O local onde se encontram James, Luke e Jessie é atingido por um rocket	Capítulo 6
7. Jessie morre	Capítulo 6
8. James é salvo por Luke	Capítulo 6
9. James e Luke regressam da guerra	Capítulo 6, Capítulo 1 e Capítulo 2
10. James e Luke encontram-se, seis anos depois, para trabalhar juntos na implosão de South Bay	Capítulo 2

Quadro 3.10 – Quadro ilustrativo da ordenação temporal e da ordenação discursiva em *Pry*

Deste modo, como podemos observar, embora toda a obra e todo o texto sejam organizados fragmentariamente e não linearmente, é possível reconhecer neles, após leitura da totalidade da primeira parte, uma lógica temporal narrativa sequencial que parece orientar toda a progressão do texto.

Assim, como é possível verificar através do esquema, o capítulo final – *Dharan, Saudi Arabia* – atua como capítulo unificador na medida em que é ele que, em termos narrativos, mais contribui para “contar a história” e para permitir ao leitor estabelecer, a partir desse ponto, um diálogo com o conjunto de “pistas” deixadas pelos autores nos capítulos anteriores.

Assim, sublinhamos a ideia de que o capítulo 6 nos permite, de facto, uma possibilidade de organizar o *puzzle* da narrativa, desvelando, em diálogo com os capítulos anteriores, o desenlace e, respetivamente, deixando a nu a unidade da narrativa.

Ora, deste conjunto de reflexões que aqui temos vindo a levar a cabo, resta-nos, então, observar que, de facto, a aparente destruturação e caos provocados pela materialidade dos objetos literários digitais são, afinal, apenas a “capa” de uma estrutura textual, que embora materializada num meio diferente mantém, no entanto, no nosso entender, a organização e completude características da obra literária materializada em suportes impressos. Assim sendo interessa-nos, então, particularmente, refutar a ideia de que o meio digital, pelas suas propriedades, cria obras caóticas, aleatórias e sem qualquer possibilidade de observação à luz de conceitos clássicos (como os formulados por Aristóteles). Pretendemos, por sua vez, sugerir que o caos e a destruturação que, aparentemente, emanam das obras literárias digitais são, afinal, não mais do que uma característica material e estrutural dos suportes que as albergam, mantendo, no entanto, a obra literária digital, se analisada em pormenor, a mesma unidade de sempre.

Na verdade, defendemos, assim, a ideia de que o meio digital parece promover, a partir da sua materialidade, um modo de “disfarçar” a obra literária, atribuindo-lhe, em função da estrutura organizativa dos seus suportes, um carácter não-linear, disruptivo e, aparentemente, destruturado que parece levar-nos a acreditar que estamos diante de algo completamente novo.

No entanto, e como temos vindo a defender, em meio impresso ou em meio digital, falamos, essencialmente, da mesma literatura, oferecendo-nos a materialidade dos novos meios apenas renovadas formas de olhar para o fenómeno.

Ora, deste modo, e uma vez abordadas as principais questões estruturais e de organização narrativa partiremos, em seguida, para a análise do texto digital de *Pry*

focando-nos nas reconfigurações oferecidas em termos de textualidade e, particularmente, nas especificidades da linguagem literária digital nele presentes.

Assim sendo, e para inaugurar o tópico, propomos, desta forma, começar por definir a linguagem literária presente em *Pry* como uma linguagem digital una que nos impõe a necessidade de olhar para o texto de modo mais amplo considerando-o não apenas na sua dimensão verbal, mas, também, nas suas dimensões visuais e sonoras, reconhecendo a necessidade de interligá-las por modo a atingir aquilo que classificaremos como leitura total⁷⁶.

⁷⁶ A leitura total resultaria, no nosso entender, do movimento de associação e interpretação, por parte do leitor, de todos os elementos constituintes do texto digital (texto, vídeo, som, animação). Seria, em termos básicos, a leitura “integrada” e interligada de todas as linguagens que compõem a narrativa em suportes digitais.

LINGUAGEM LITERÁRIA, UMA LINGUAGEM DIGITAL UNA

Falar de linguagem literária digital é falar, essencialmente, e no nosso entender, de uma linguagem que não pode existir sem o ecossistema que a alberga – o suporte digital.

Assim, falar da linguagem literária presente em *Pry* é, não apenas falar do texto (que poderia efetivamente existir fora daquele suporte), mas, também falar do vídeo, do texto animado, do áudio e da interatividade, ou seja, falar de elementos que, existindo isoladamente⁷⁷, constituem o todo que é o texto literário de *Pry*.

Assim, e admitindo a hipótese de que a narrativa digital interativa nos permite observar um conjunto de reconfigurações no que diz respeito ao próprio texto, acreditamos poder defender a existência, no texto digital, daquilo a que chamaremos de uma “linguagem literária digital una” uma vez que, como sublinhamos, do ponto de vista da leitura e da interpretação, parece existir uma necessidade de ampliar a noção de texto e de avaliar, simultaneamente, de que modo o “novo” texto digital requer do leitor a realização de uma leitura total e inter-relacionada, tendo em conta, no processo de apreensão do texto, todas as linguagens e todos os elementos que agora o integram.

Deste modo, servindo-nos da análise de *Pry* e avançando com a proposta de que o texto digital nos permite refletir em torno de uma “linguagem literária digital una”, defenderemos, a partir deste conceito, a ideia de que, na narrativa digital interativa, nenhum dos seus constituintes pode, ao nível da leitura, ser isolado dos restantes uma vez que a interpretação de cada um dos elementos - vídeo, texto, áudio e texto animado - será precisamente o que permitirá ao leitor, através do inter-relacionamento constante entre eles, atingir a leitura global e a consequente significação do texto a partir das linguagens envolvidas.

Assim, e desta perspetiva, consideramos que, embora possamos distinguir na estrutura literária de *Pry*, organicamente, a presença de um texto verbal, de um texto audiovisual, de um texto sonoro e de um texto animado, é importante reconhecer que, de acordo com a nossa proposta, a narrativa digital interativa deixa em evidência a impossibilidade de ler, em isolamento, qualquer um destes textos, sob pena de, ao fazê-lo, estarmos a perder a totalidade significativa da obra.

⁷⁷ Consideramos, do ponto de vista da criação, que qualquer um dos elementos constituintes do texto digital, pela sua modularidade (cf. Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*, p.27) pode ser trabalhado isoladamente e independentizado, em termos de edição, do conjunto no qual se integra.

Desta forma, sublinhamos, portanto, a ideia de que embora cada um destes textos ofereça, pelas propriedades da sua linguagem, e pelas suas próprias especificidades, novas potencialidades à obra, a verdade é que cada uma dessas potencialidades e cada uma dessas especificidades só ganha valor à luz do relacionamento com o todo da linguagem que compõe o livro digital.

Diante do disposto, e por forma a comprovar a tese de existência de uma “linguagem literária digital una” em *Pry*, observemos, a título de exemplo, o terceiro capítulo da referida obra. Corroborando a necessidade de efetuar uma leitura total e inter-relacionada, este capítulo permite-nos confirmar, a partir da sua própria essência constitutiva, que o texto verbal, se lido em isolamento, pouco ou nada pode dizer-nos, significativamente, sobre a história, mas, por seu turno, se lido em complementaridade com o vídeo parece, neste capítulo em particular, abrir-nos portas sobre a real mensagem significativa do texto, oferecendo-nos importantes pistas sobre os motivos da sua integração no interior da obra.

Assim, e a título de exemplo, interessa-nos mostrar que, se lido em isolamento, o texto do capítulo 3 apenas nos conta a história bíblica de Jacob e Esaú, dois irmãos que se incompatibilizam após uma mentira, o mesmo texto, se lido em complementaridade com o vídeo que o acompanha, em *background*, parece ganhar, nesta narrativa digital interativa, outra significação.

Desta forma, é-nos possível observar que, ao longo do capítulo 3, os autores de *Pry* parecem criar um esquema de interação a partir do qual o leitor deve, através do toque sobre um conjunto de palavras escritas em *braille*, “ativar” o áudio e o vídeo, em *background*, elementos a partir dos quais o leitor poderá, realizando uma leitura total das três linguagens – texto verbal, vídeo e interação - apreender a mensagem metafórica e significativa do texto.

Note-se, assim, que é através da introdução de pequenos fragmentos vídeo, associados à descodificação (pelo tacto) de cada palavra que os autores possibilitam ao leitor relacionar texto verbal, vídeo e interação por forma a, uma vez cumprida a leitura total destas linguagens, identificar as personagens da narrativa bíblica (plasmada no texto verbal) com as personagens da narrativa literária de *Pry* (reveladas pelo texto audiovisual).

Assim, observe-se, então, que, se lido de forma isolada, o texto bíblico (verbal), manifestado no capítulo 3, contaria apenas a história de Jacob e Esaú, o mesmo texto, lido, no entanto, com recurso ao vídeo – projetado em *background* pelos autores por

detrás de cada palavra – parece criar imediatamente, a partir da visualidade oferecida, uma analogia entre as figuras de Jacob e Esaú e as figuras de James e Luke.

A ilustrar esse inter-relacionamento, basta, aliás, que atentemos, como exemplo, na primeira frase do capítulo 3, escrita em *braille*, mas que, após tocada pelo leitor, é lida em *voz off* por um narrador - “There were indeed twins in her womb” - para comprovarmos que, de facto, os gémeos a que se refere a narração não são apenas as figuras de Jacob e Esaú, mas, simultaneamente, as figuras de James e Luke⁷⁸.

Neste trecho, ao tocar em cada uma das palavras escritas em *braille*, o leitor ativa, simultaneamente, a presença do vídeo que, em *background*, nos vai mostrar imagens decisivas para a compreensão da mensagem e para o estabelecimento de analogias e paralelismos entre as duas narrativas.

Deste modo, ao tocar no *braille* correspondente às palavras “there”, “were”, “indeed”, “twins”, “in”, “her”, “womb” o leitor assiste, em pano de fundo, à associação de cada uma destas palavras com um trecho de vídeo com duração aproximada de 2/3 segundos. Assim, por exemplo, ao tocar na palavra “were” o vídeo em *background* mostra-nos a imagem de duas crianças - aparentemente dois irmãos – que brincam juntos com uma bola; ao tocar na palavra “twins” o vídeo mostra-nos um trecho no qual James e Luke caminham lado a lado pelo deserto; ao tocar na palavra “in” assistimos ao vídeo que nos mostra uma mulher grávida; ao tocar na palavra “her” visualizamos um trecho audiovisual que nos mostra Jessie e, por fim, ao tocar na palavra “womb” vemos a imagem de uma mão a acariciar uma barriga.

Assim, e no que diz respeito a esta passagem textual em particular, podemos assumir que é a leitura das três linguagens em conjunto – a verbal (manifestada pelo texto), a sonora (manifestada pelo áudio) e a audiovisual (manifestada pelo vídeo) que nos permite estabelecer, ao nível do sentido, uma aproximação entre a história de Jacob e Esaú e a história de James e Luke.

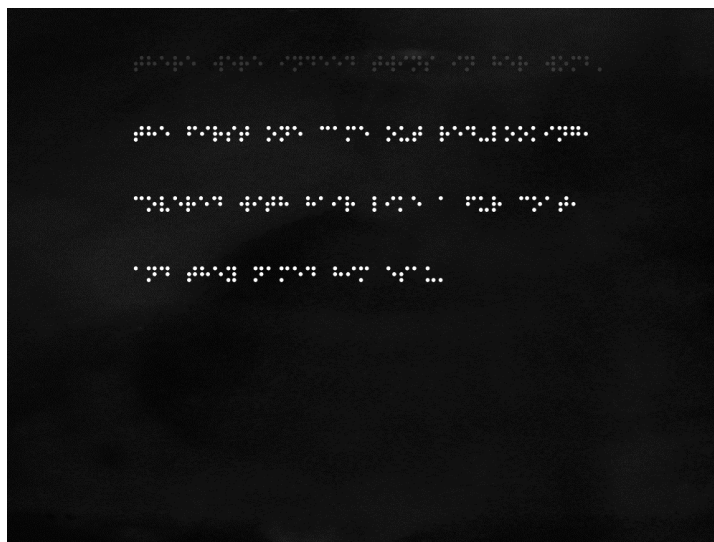
É, portanto, este diálogo inter-linguagens ou, se quisermos, a leitura global e associativa do total das linguagens a operar neste capítulo, que nos permite deduzir que falamos, neste trecho, não verdadeiramente da história de Jacob e Esaú, personagens bíblicas, mas, da história de James e Luke, personagens de *Pry*.

⁷⁸ Repare-se que ao ler o texto verbal e ao ativar, através do toque, o texto audiovisual, o leitor apercebe-se, a partir deste último, que as figuras de Jacob e Esaú, plasmadas no texto verbal, devem ser, associativamente, e a partir da leitura do texto audiovisual, relacionadas, metaforicamente, com as figuras de James e Luke.

Neste sentido observamos, portanto, que o capítulo bíblico funciona apenas como metáfora permitindo-nos, através dele, estabelecer uma aproximação moral e significativa à realidade vivida pelas personagens centrais da narrativa.

Assim, e reconhecendo a existência de um processo de leitura híbrida e inter-relacionada, sublinhamos a ideia de que o leitor só poderá ler de modo eficaz este capítulo se for capaz de, simultaneamente e “em relação”⁷⁹, ler o texto verbal, o texto sonoro e o texto audiovisual que o compõem e deduzir, a partir do seu movimento de leitura, um sentido global para o texto digital.

Por forma a justificar a nossa hipótese acreditamos, então, que, esquematicamente, e por fases, a leitura do texto global do capítulo 3, poderia ser traduzida do seguinte modo:



- a) Numa primeira fase o leitor compreende que tem diante de si um texto verbal em *braille* que, para ser lido, tem necessariamente de ser tocado.

⁷⁹ Referimo-nos a uma leitura “em relação” no sentido em que, no nosso entender, todos os textos constituintes do texto digital devem, na atividade de leitura, ser inter-relacionados.



- b) Ao tocar o texto o leitor ativa imediatamente não apenas a narração – através de uma *voz off* – mas, simultaneamente, o texto audiovisual em plano de fundo, passando, a partir deste momento, a ter de tomar – com vista à formação de sentido – a leitura desses três textos que, unidos, formam o texto uno com que lhe fala a narrativa.



- c) Assim, à medida que progride, o leitor compreenderá que o texto verbal que tateia, o texto que ouve e o texto que vê funcionam, afinal, como um todo que lhe permite atingir uma possível significação para o texto total.

Deste modo, a frase “There were indeed twins in her womb” pode traduzir-se, em termos significativos, e após leitura das quatro linguagens em conjunto – a verbal, a tátil, a sonora e a audiovisual - em algo como: “James e Luke eram como dois gémeos na barriga (metaforicamente, no interior) de Jessie”.

O restante texto prossegue nesta lógica de descodificação e de leitura total propondo-nos, a partir do modelo já apresentado, continuar a formar sentido.

Assim, em traços gerais, podemos observar que cada palavra do texto verbal será associada, significativa e visualmente, a um vídeo ganhando, a partir deste inter-relacionamento e desta leitura, uma nova significação.

Seguindo o modelo de descodificação supramencionado, apresentamos então um esquema que mostra que, se cumprida a leitura das quatro linguagens, ou seja, se cumprida a leitura da linguagem global do texto (composta por texto verbal, texto audiovisual, texto interativo e texto sonoro) a significação total do capítulo, a partir da leitura dos elementos significativos, aproximar-se-á daquela que abaixo propomos:

Esquema significativo baseado na leitura total do Capítulo 3			
Página	Texto	Vídeo (elementos significantes)	Significação
1	“There were indeed twins in her womb.”	<p>There were - imagem de duas crianças que brincam juntas (tratam-se, aparentemente, de dois irmãos).</p> <p>indeed twins - imagem de James e Luke a caminhar lado a lado pelo deserto.</p> <p>in - imagem de uma mulher grávida.</p> <p>her - imagem de Jessie;</p> <p>womb - imagem de uma mão de mulher a acariciar a barriga;</p>	James e Luke, mantendo uma relação de amizade, quase como irmãos, eram como dois gémeos na barriga (metaforicamente, no interior) de Jessie.
1	“The first one came out red looking, covered hair like a furcoat and they named him Esaú.”	<p>The - imagem de uma criança a sair de uma pequena porta.</p> <p>first - imagem de Luke;</p> <p>one- imagem de um relógio com o número 1;</p> <p>came out - imagem de Luke a caminhar pelo deserto;</p> <p>red looking - imagem de Luke com o rosto tingido pelos reflexos avermelhados da fogueira (associação metafórica à cor ruiva do cabelo de Esaú);</p> <p>covered with- imagem de algo a ser coberto no interior de uma mala;</p> <p>hair- imagem de Luke com o cabelo mais comprido (presumivelmente antes</p>	Luke, identificado pela narrativa audiovisual com a figura de Esaú, parece ter sido o primeiro a chegar ao exército, e, portanto, o primeiro a conhecer Jessie.

		<p>de entrar para o exército).</p> <p>like a furcoat – imagem de Luke a vestir o casaco do uniforme militar (metaforicamente, e em analogia com o texto, como se, a partir daquele momento, o uniforme passasse a ser a sua pele).</p> <p>and they – imagem de uma mulher grávida.</p> <p>named – imagem de Jessie a sorrir.</p> <p>him – imagem de uma mãe a sentar o filho num triciclo.</p> <p>Esaú – imagem de Luke.</p>	
2	<p>“After this his brother came out grasping Esaú’s heel with his hand. So he was named Jacob.”</p>	<p>After this – imagem de uma mãe a brincar com cada um dos seus dois filhos.</p> <p>his brother – imagem de James.</p> <p>came – imagem de James a correr pelo deserto.</p> <p>out – repetição da imagem da mãe a sentar um dos filhos no triciclo enquanto o segundo se aproxima, a correr, em direção a eles.</p> <p>grasping Esaú’s heel – conjunto de imagens de James.</p> <p>with his hand – imagem de um dos irmãos a empurrar o triciclo do outro para que este consiga andar</p>	<p>James chegou ao exército depois de Luke mantendo com ele uma relação de intensa amizade e proximidade.</p>

		<p>mais rápido; imagem de um militar a empurrar um carro de munições; imagem de alguém a lavar as mãos.</p> <p>so he – imagem de James junto à fogueira.</p> <p>was named – imagem da mãe com o filho.</p> <p>Jacob – imagem de James.</p>	
3	<p>“The sun had set, he took one of the stones from the place, put it there at his head and lay down in that place.”</p>	<p>The sun had set - imagem do sol a pôr-se.</p> <p>he took one of the stones – imagem de Luke a agarrar uma peça de pedra.</p> <p>from the place – imagem de uma casa vazia.</p> <p>put it there – imagem de Luke a colocar a peça no chão.</p> <p>at his head – imagem de uma mãe a tomar banho ao filho, derramando-lhe água sobre a cabeça.</p> <p>and lay down in that place – repete a imagem da mãe a tomar banho ao filho e da casa vazia.</p>	
4	<p>“and he dreamed a stairway was set on the ground with it’s top reaching heaven.”</p>	<p>and he – imagem de James deitado sobre a cama.</p> <p>dreamed a stairway – imagem de uma estrada.</p> <p>was set – imagem do sol a pôr-se;</p>	<p>Há um acontecimento que faz com que o “sol se ponha”, com que a destruição se instale.</p>

		<p>on the ground – imagem de troço de caminho de ferro destruído.</p> <p>with it's top reaching heaven - imagem de um caminho de ferro, de uma plataforma vertical e de uma mãe a segurar o filho junto à cama.</p>	
5	<p>"I want to appease Esaú with the gift that is going ahead of me. After that I can't face him. And perhaps he will forgive me"</p>	<p>I – imagem de James; want – imagem de James a segurar nos papéis da demolição de South Bay (acontecimento que proporciona o encontro com Luke e ao qual já tínhamos assistido no capítulo 2). to appease – imagem da implosão de South Bay. Esaú – imagem de Luke em South Bay. with – imagem de duas crianças, os dois irmãos, a abraçar-se. the gift that is going ahead of me – imagem de Luke a segurar uma arma; imagem dos dois irmãos. After – imagem dos dois irmãos. that – imagem de Jessie. I – imagem de James. can't – imagem de uma arma a ser disparada. face – imagem de um alvo a ser destruído.</p>	<p>Parece haver um conflito entre James e Luke. Aparentemente terá sido a partir desse conflito, desse acontecimento, que James deixou de conseguir enfrentar Luke. Neste momento, James parece querer acalmar Luke, acreditando que este talvez possa um dia perdoá-lo pelo seu erro.</p>

		<p>When the man saw that— repetem-se imagens de aparelhos para testes de visão e dos próprios testes de visão.</p> <p>he could not defeat him – imagem de um oficial do exército; imagem de uma criança; imagem de um baralho de cartas com as principais figuras políticas; imagem de James com os olhos vendados.</p> <p>he struck Jacob’s hip socket – imagens de Jessie a fazer um movimento violento; imagem de James a ser atingido por uma explosão; imagem de um olho muito vermelho.</p>	
8	<p>“Now Jacob looked up and saw Esaú coming toward him with four hundred men”</p>	<p>Now Jacob looked up and saw – imagem de Jacob a olhar para cima; imagem de uma criança a olhar para cima; imagem de Jacob a espreitar pela janela.</p> <p>Esaú – imagem de Luke.</p> <p>coming – imagem de Luke a caminhar pelo deserto.</p> <p>toward – imagem de Luke.</p> <p>him – imagem de James.</p> <p>with four hundred men – imagens de milhares de células.</p>	<p>Todavia, quando tudo parece aparentemente perdido e James irremediavelmente “ferido”, apercebe-se de que Luke está, afinal, do seu lado e pronto a ajudá-lo a enfrentar mais uma “batalha” – a batalha contra a perda de visão.</p>

Quadro 3.11 – Esquema significativo baseado na leitura do capítulo 3 – *Jacob and Esaú*

Concluímos, assim, e partir deste esquema, que, de facto, a leitura do capítulo 3 deixa a nu, do ponto de vista da literatura digital, uma particularidade muito específica: a unidade da linguagem literária digital, a sua indissolubilidade e a necessidade de efetuar, no texto digital, uma leitura integral à luz de todas as linguagens que o compõem.

Assim, reforçando a hipótese de existência, no texto digital, de uma “linguagem literária digital una”, consideramos ser possível provar, através da análise de *Pry* e, especificamente, através da análise do terceiro capítulo da obra, que, embora, como atrás mencionámos, seja possível, do ponto de vista da edição, identificar e separar as diversas linguagens que constituem o texto digital, do ponto de vista da leitura e da interpretação, este urge ser lido no seu todo, na conjunção dos elementos que atualmente formam o objeto livro digital interativo.

De acordo com esta perspetiva, resta-nos então observar que, se assim não acontecer, ou seja, se a narrativa digital interativa não for alvo de uma “leitura total”, então, do ponto de vista da significação, o leitor estará a passar ao lado de uma narrativa construída, intencionalmente, enquanto narrativa híbrida, feita para funcionar de modo articulado entre linguagens e, simultaneamente, para retirar de cada uma delas as potencialidades que estas possam oferecer ao texto.

Assim sendo, realçamos, portanto, enquanto particularidade da narrativa digital interativa, a impossibilidade do leitor, diante de um suporte híbrido, que concatena um conjunto de recursos e de linguagens, fazer uma leitura isolada dos elementos que hoje compõem o texto digital. Reforçamos, por seu turno, diante das particularidades materiais do suporte e do modo como este influencia o conteúdo e a matéria da própria criação literária, a obrigatoriedade de ser levada a cabo uma “leitura total” ou uma leitura em articulação entre os diversos elementos e linguagens que integram o texto.

Ora, daí decorre, em termos teóricos, que seja necessário observar que a existência de um “texto digital uno” nos permite confirmar a hipótese de que *Pry* deixa antever uma reconfiguração ao próprio texto na medida em que, permitindo o novo suporte em que se materializa a narrativa a integração de diversas linguagens, apresenta-nos, desde logo, a partir da materialidade do dispositivo, um texto que, literariamente e do ponto de vista compositivo, é diferente daquele que a cultura impressa nos vinha dando a conhecer.

Assim sendo, consideramos, portanto, que observar a linguagem literária em meio digital implica hoje reconhecer que esta não é mais apenas composta por palavra ou

imagem, mas engloba um conjunto de outras linguagens que se revelam, neste meio, tão importantes como as primeiras. Ora, desta perspectiva, e à luz da análise de *Pry*, consideramos que observar a linguagem literária digital implica hoje reconhecer que à linguagem literária dos meios impressos foram adicionadas novas linguagens – como a interação e o vídeo – que integram hoje o espaço do texto e que, por esse motivo, urgem ser pensadas no momento de avaliar a narrativa digital interativa.

Ora, deste prisma, reforçamos, portanto, que pensar a linguagem literária digital como uma linguagem única implica admitir que o texto literário, hoje reconfigurado pela presença de diversas linguagens no interior da própria obra literária, deve, necessariamente, ser lido como um todo no qual não existem linguagens ou elementos acessórios e onde todas as partes constituintes contribuem, significativamente, para o erguer da obra.

O CONCEITO DE TEXTO EM *PRY*

Tendo, ao longo da segunda parte desta tese, abordado a questão das reconfigurações ao texto e tendo defendido a existência de uma textualidade digital característica destas novas produções literárias, é agora momento de nos questionarmos: permitir-nos-á a narrativa digital interativa, a partir da materialidade dos dispositivos que a acolhem, avaliar uma alteração ao próprio conceito de texto? Será possível observar, a partir de *Pry*, a existência de um texto essencialmente diferente daquele que a literatura impressa nos tem vindo a apresentar? A considerar-se esta hipótese, falamos de um texto diferente em que medida? Influirão as potencialidades materiais dos dispositivos na própria constituição do enunciado textual? Estarão elas na base do que hoje entendemos como texto digital?

Lançando, assim, um conjunto de perguntas, sugerimos, então, através da análise de *Pry*, ser possível observar de que modo o texto literário se vê, em função da materialidade dos novos suportes, reconfigurado.

Desta forma, diante das considerações já tecidas, a primeira pista de reflexão que lançamos tem a ver com a potencial necessidade de expandir e alargar a noção de texto literário herdada dos suportes impressos. Assim, com base na análise da narrativa digital *Pry*, avançamos, primeiramente, com a ideia de que o texto digital parece propor-nos, a partir da sua própria materialidade, o desafio de pensarmos um texto composto por três grandes camadas: texto verbal, texto visual e texto sonoro.

Na verdade, se como observámos ao longo da primeira parte desta tese, a introdução de uma dimensão visual na literatura parece não ser, de facto, grande novidade, a noção de um texto híbrido - composto por palavra, som, imagem, animação e interatividade – parece-nos, no seu conjunto, autorizar-nos, a partir das propriedades dos novos dispositivos, a pensar uma expansão e alargamento da noção de texto literário na medida em que este deixa de ser apenas composto por palavras ou imagens, ou palavras que se transformam em imagens (como acontece na poesia experimental), para passar a incorporar elementos como o vídeo, a música, o som, a animação ou a interação.

Neste sentido, sugerimos, portanto, a ideia de que o texto de *Pry* – pela integração de um conjunto de linguagens e de um conjunto de elementos – texto, vídeo, som, animação, etc. - parece ser paradigmático desta ampliação da noção de texto literário em ambientes digitais.

Assim, e tal como aponta Barthes em *Da obra ao texto* (2004, p. 9), referindo-se à pulverização do enunciado textual em pequenos blocos de significação – as *lexias*⁸⁰ – consideramos ser possível observar que a mesma tendência ocorre em *Pry*, através da divisão do texto em fragmentos multimédia (sons, vídeos, animações) que, no seu conjunto, formam a textualidade digital.

Deste modo, e nesta perspetiva, sugerimos que, organicamente, a obra literária digital possa ser vista, sob o prisma da narrativa digital interativa, como um conjunto de três grandes elementos que, são, na textualidade digital, articulados em função do todo:

- o texto verbal (composto pelos trechos textuais do texto literário que nos é dado a ler no ecrã);
- o texto audiovisual (composto pelos trechos vídeo);
- o texto sonoro (composto pelos trechos sonoros que acompanham toda a narrativa);

Ora, no nosso entender, estes três elementos constitutivos do texto global dependem, pois, da tarefa de interação do leitor que, no seu gesto físico de envolvimento com o dispositivo, despertará, faseadamente, cada uma destas linguagens, cada um destes textos, para contar a história.

Assim, é-nos possível observar que, no texto digital de *Pry*, não é apenas o texto verbal o único responsável pela construção da narrativa uma vez que também imagens, vídeos, sons e outros recursos digitais são incorporados, enquanto *lexias*, com o claro objetivo de ajudar a contar a história.

Assim, e em analogia com a teorização de Barthes, aplicando-a ao contexto da narrativa digital interativa, consideramos poder sugerir que o texto digital presente em *Pry* nos é oferecido como um composto, como um texto fraccionado e híbrido a partir do qual pequenos fragmentos – vídeos, imagens, animações – formarão, no meio digital, um texto maior.

Neste sentido, realçamos que ler um texto digital como o de *Pry* é, acima de tudo, uma atividade de junção de fragmentos que, de acordo com os objetivos e com os percursos estabelecidos pelo autor, vão constituindo, globalmente, a lógica do texto.

Sublinhe-se, a justificar esta ideia, que é precisamente esta atividade de junção de fragmentos, esta atividade de inter-relacionamento entre os diversos componentes do texto, que faz de *Pry* uma obra na qual, como anteriormente referimos, as *lexias* não podem ser lidas em isolamento, mas têm, pelo contrário, de ser alvo de uma “leitura

⁸⁰ Em *S/Z* (1999, p. 13) Barthes descreve as “*lexias*” como “blocos de significação” e “unidades de leitura”. Nesse contexto as *lexias* seriam pequenas secções de um todo maior, de um grande texto.

total” na qual texto verbal, texto audiovisual e texto sonoro estejam em constante relacionamento.

Exemplo disso mesmo é o próprio capítulo 1 da obra – *Below and Above* – onde, como poderemos observar, embora fragmentadas na sua existência – uma vez que texto verbal e texto audiovisual são acedidos individualmente e à vez - as camadas do texto têm, necessariamente, de inter-relacionar-se entre si com vista à formação de sentido.

Repare-se, assim, e no que diz respeito a este capítulo, que, para chegarmos à noção de que James, personagem principal, sofre de stress pós-traumático, causado pela experiência vivida no palco de guerra, temos, necessariamente, de cruzar as diversas camadas do texto digital, associando-as, e procurando, a partir do seu inter-relacionamento, encontrar uma significação.

Assim, para chegar à significação total⁸¹ do enunciado textual torna-se necessário, ao longo do primeiro capítulo, que o leitor percorra o texto audiovisual (assistindo aos vídeos), o texto verbal (lendo os trechos textuais apresentados) e o texto sonoro (ouvindo os trechos de som que acompanham a leitura).

Neste sentido, sublinhamos a ideia de que, nesta narrativa digital interativa, as três camadas do texto – verbal, audiovisual e sonora - atuam em complementaridade manifestando, individualmente, tarefas muito específicas. A camada textual (verbal) parece atuar no sentido de nos dar conta de uma determinada realidade, a camada audiovisual encarrega-se de nos mostrar essa realidade e, finalmente, a camada sonora trabalha por forma a adicionar ou reforçar, através de sons, determinadas sensações.

Ora, a justificar esta noção de texto total sugerimos tomar como exemplo o capítulo 1, propondo lê-lo, globalmente, a partir das três grandes camadas do texto.

Assim, ao iniciar a leitura do capítulo, e acedendo primeiramente à camada audiovisual que nos mostra – no primeiro trecho vídeo – uma mancha que se fixa no teto – apercebemo-nos imediatamente estar diante de um elemento, a mancha, que, visualizado pelo olhar de James, nos servirá de “gatilho” para despoletar um conjunto de recordações que virão, ao longo do capítulo, a apoderar-se do pensamento da personagem.

Seguindo-se ao trecho audiovisual os excertos textuais (“Stain shaped like coffee Tom spilled on the demolition docs” / “The stain looks like a plaster animal (...) Tonight, a grouse speckled low in the grass. Montana. Home”) damo-nos conta que James começa

⁸¹ A “significação total” é, no nosso entender, a significação que resulta da leitura global de todos os elementos que constituem o texto: neste caso palavra, som, interação e vídeo.

a tentar aproximar a mancha que visualiza no teto a um conjunto de realidade vividas, a um conjunto de memórias.

A ideia é, gradualmente, reforçada pela introdução de novos trechos textuais que nos remetem a mesma ideia: (“Dad said Mom called. I was, what, 11? Told me in the alley between the pool hall and train. After, I went swimming by the banks of Great Falls. Dad at the shore. His mouth squinting around a cigarette”).

Adicionalmente, e através da introdução de novo vídeo – desta feita a mostrar-nos uma porta a ser aberta – compreendemos, que, metaforicamente, a porta que se abre diante do olhar de James parece ser, afinal, a porta da sua memória que nos permite, por fim, o acesso à principal recordação: a de Jessie – personagem que James parece ver, em jeito de alucinação, materializar-se diante de si.

Finalmente, é-nos ainda possível observar que, ao longo de todo o capítulo, temos, ao nível da camada sonora, o acompanhamento da linguagem verbal e audiovisual por uma textura sonora bélica – marcada pelo som de aviões caça a cruzar o ar. Ora esta textura afirma-se aqui, em termos significativos, de extrema relevância, na medida em que nos permite associar a imagem de Jessie e as respetivas memórias de James – plasmadas num vídeo de 10 segundos na parte final do capítulo – com o cenário de guerra cuja memória da personagem parece, a título narrativo, ter intenção de recuperar.

Ora, diante do disposto, consideramos ser possível, a partir da análise do capítulo 1, sublinhar a ideia de que, ao longo de toda a obra, a textualidade presente em *Pry* deve ser vista como um composto de texto verbal, texto audiovisual e texto sonoro que, se obliterado em algumas das suas dimensões, perderá, imediatamente, o seu carácter de significação global.

O que queremos destacar é, portanto, que este texto literário digital – composto por palavra, vídeo e som - urge ser lido em conjunção e em inter-relação entre todos os elementos que o compõem e, inclusive, à luz das potencialidades significativas de cada linguagem nele presente.

Assim, e em jeito de confirmação no que diz respeito à hipótese que lançámos no início deste tópico, resta-nos observar que, de facto, *Pry*, enquanto texto literário digital parece despertar a necessidade de observar o texto numa dimensão mais ampla do que aquela que nos tem vindo a ser dada a conhecer pela textualidade impressa. Dispondo, hoje, os meios e os dispositivos digitais da capacidade de armazenar, conjuntamente, e no mesmo espaço, diversas linguagens e diversos códigos, provenientes de distintas artes, parecem abrir-nos portas, simultaneamente, ao desafio de pensar o texto literário como

um texto híbrido que é atualmente composto por elementos (como o vídeo e o som) que oferecem, a partir das suas próprias linguagens, novas propriedades ao texto.

A este respeito, observamos ainda que, se numa primeira fase, a introdução de elementos audiovisuais e sonoros às obras literárias digitais parecia ser vista, por muitos, como algo acessório, algo que facilmente podia ser obliterado do texto sem prejuízo para a sua essência, hoje, porém, a textualidade digital encontra-se, no nosso entender, de tal modo aperfeiçoada e sofisticada que estes textos híbridos, se alvo de uma tentativa de descurar, do ponto de vista da leitura, qualquer um dos seus componentes, qualquer uma das suas partes, imediatamente, parecem desprover-se do seu sentido total, da sua inteireza, da sua significação.

Ora, assim sendo, defendemos, portanto, a necessidade de pensar a textualidade digital como um composto de linguagens, como uma textualidade híbrida que requer do leitor uma leitura e uma apreensão total de todos os seus componentes.

Assim sendo, sublinhamos, portanto, que *Pry*, pela própria natureza da sua textualidade, parece surgir-nos, neste contexto, como exemplo paradigmático do modo como a narrativa digital visa apresentar-nos, a partir do seu *corpus* literário, uma textualidade que, adaptada às propriedades e potencialidades dos novos suportes, parece constituir uma nova fase relativamente à textualidade características dos meios impressos.

		<p>him – imagem de Luke.</p> <p>And perhaps – imagem de um livro em <i>braille</i> a ser aberto.</p> <p>he – imagem de uma criança.</p> <p>will – imagem de Luke.</p> <p>forgive – imagem de South Bay a ser reedificada (a imagem mostra a implosão invertida em <i>flashback</i>).</p> <p>me – imagem de Luke e James a caminharem lado a lado no deserto;</p>	
6-7	<p>“Jacob was left alone and a man wrestled with him until daybreak. When the man saw that he could not defeat him he struck Jacob hip socket.”</p>	<p>Jacob – imagem de James e Jessie juntos.</p> <p>was – imagem de um bebê a brincar sozinho numa cama.</p> <p>left – imagem de James a sair por uma porta e a caminhar sozinho por um corredor atrás de outros oficiais.</p> <p>alone – imagem de James a jogar consola sozinho.</p> <p>and a man – imagem de um oficial do exército.</p> <p>wrestled with him – imagem de uma máquina para fazer testes de visão.</p> <p>until – imagem de um teste de visão.</p>	<p>Após esse acontecimento conflituoso James parece ter sido deixado sozinho. Aparentemente um homem terá lutado com ele, deixando-o afetado no seu ponto mais fraco- a visão.</p>
7		<p>daybreak – imagem de uns óculos a partirem-se.</p>	

A CENTRALIDADE DO TEXTO VERBAL EM *Pry*

Uma vez discutido o conceito de texto em *Pry* consideramos que é agora momento de abirmos espaço à reflexão em torno da centralidade do texto verbal na obra em análise. Se, como já anteriormente notámos, as obras de literatura digital apresentam como principal fator diferencial o facto da sua materialidade lhes permitir hoje reunir, num mesmo objeto, um conjunto de componentes provenientes das mais diversas linguagens – do vídeo à fotografia – então urge que nos questionemos que lugar adquire o texto verbal num texto digital cada vez mais híbrido.

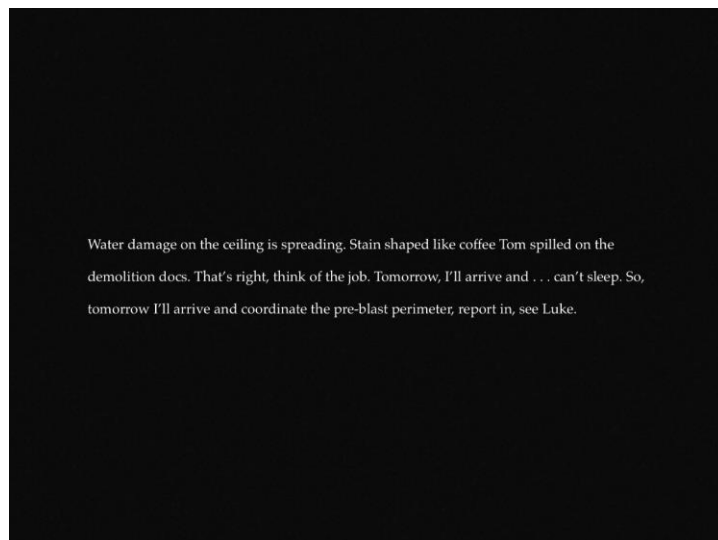
Assim, pretendemos, a partir da análise de *Pry*, mostrar que, embora todas as páginas deste livro digital interativo sejam, de facto, compostas por vídeo, texto, texto animado e interação, e embora essas linguagens tenham, de facto, como anteriormente apontámos, de ser lidas em conjunção e inter-relacionamento, a verdade é que, nesta obra de literatura digital, à semelhança do que acontece em obras materializadas em suportes impressos, é-nos possível observar que o texto verbal parece assumir uma posição de centralidade.

Assim, se a profusão de linguagens permitida pelos dispositivos digitais nos podia levar a acreditar que o texto verbal perderia relevância face a outras linguagens presentes no espaço literário, a verdade é que observamos que, de facto, embora *Pry* seja apresentada, eminentemente, como uma experiência multimédia, toda a aplicação se encontra desenhada por forma a que o centro da atenção do leitor continue a recair sobre o texto verbal.

Note-se, a ilustrar esta centralidade, no modo como em cada uma das páginas do livro o elemento privilegiado, o único que assume posição estática durante o tempo que o leitor considere necessário, é, efetivamente, o texto.

Atente-se, neste sentido, e a justificar a nossa tese de centralidade do texto verbal, que se o leitor não assumir imediatamente uma postura de interação aquilo com que vai confrontar-se num primeiro momento é, de facto, com a presença do texto verbal. Por outra parte, sublinhe-se, ainda, que mesmo após assumir uma postura interativa – no sentido de abrir ou fechar os olhos da personagem – ao soltar o gesto, o leitor regressará sempre, e inevitavelmente, ao texto verbal.

Para ilustrar aquilo que acabamos de afirmar, atente-se, abaixo, em cada uma das seguintes situações:



Situação 1: ao optar por não assumir qualquer interação o leitor fica detido intemporalmente no texto.



Situação 2: ao optar pela interação, e logo após efetuá-la, ao soltar o gesto que performatizara com os dedos, o leitor regressa sempre ao texto.

Para além das duas situações apresentadas, sublinhamos ainda, a ilustrar a centralidade do texto, o modo como os próprios autores se servem do design gráfico para induzir no leitor uma necessidade de atribuir um maior foco de atenção e de concentração ao texto verbal em detrimento das restantes linguagens. Observe-se, a este respeito, que, contrariamente às páginas de exibição de vídeo – onde as cores, os contrastes e a luminosidade são, em geral, elevadas – as páginas de texto são, pelo contrário, do ponto de vista visual, páginas negras e pesadas que visam exigir do leitor uma maior concentração na leitura do conteúdo do texto. Assim, com uma menor quantidade de elementos de dispersão – sem cores vivas, sem grandes contrastes e sem transições – o leitor ver-se-á, ao longo de toda a leitura, balanceado entre um binómio de concentração/desconcentração ou concentração/dispersão.

Assim sendo, consideramos, portanto, ser pertinente observar que as páginas de texto, pelo modo como são graficamente desenhadas e concebidas, parecem ter a intenção de propiciar por parte do leitor um mergulho na “escuridão”, uma necessidade de focar a sua atenção no único elemento que lhe é apresentado: o texto verbal.

As páginas de multimédia – como é o caso das páginas de vídeo – parecem, por seu turno, visar propiciar, através dos elementos utilizados (cor, contrastes, transições, movimentos de câmara) um movimento de dispersão, uma saída da escuridão para o jogo, do foco para a distração.

Ora, neste sentido, diríamos, então, que este binómio entre concentração e dispersão aparenta ser continuamente alimentado ao longo de toda a narrativa forçando o leitor a compreender, pelo processo de leitura, que toda a compreensão do texto de *Pry* passará pela alternância entre páginas de texto – em que o seu olho e, conseqüentemente, a sua atenção - deverão ser centralizadas, e páginas multimédia onde, necessariamente, e através do contraste gráfico, o leitor assumirá uma posição de dispersão.

Para justificar aquilo que acabamos de defender, ilustramos, a título de exemplo, o contraste gráfico, passível de ser observado, entre uma página simples de texto e algumas páginas multimédia:

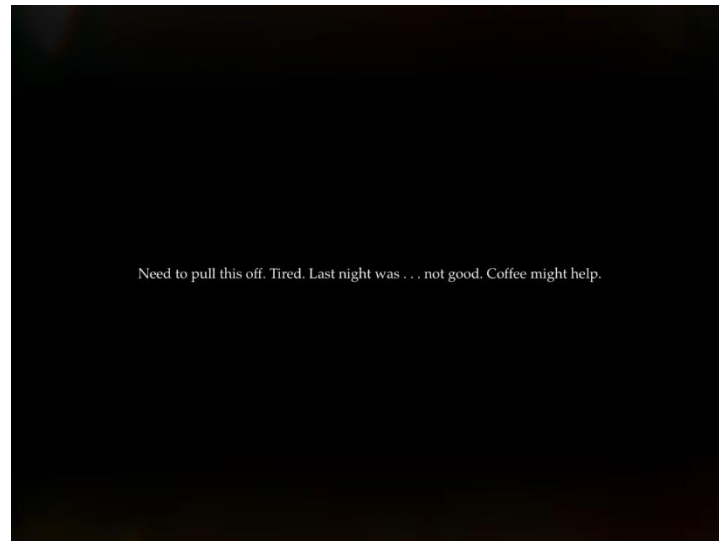


Fig. 3.12 - Página de texto em *Pry* – Capítulo 2



Fig. 3.13 e 3.14 - Páginas multimédia em *Pry* – Capítulo 2

Assim, decorrente da análise que acabámos de fazer no que diz respeito à posição do texto, consideramos que embora *Pry* se trate, de facto, de uma narrativa inovadora que mistura, na tarefa de contar histórias, diversas linguagens e diversos códigos, é possível observar uma centralidade, propositada e intencionalmente, atribuída ao texto.

Ora, neste sentido, em jeito de reflexão e tomando, uma vez mais, *Pry* como exemplo paradigmático de uma literatura digital em expansão, consideramos ser importante observar que este tipo de obras, marcadas por um hibridismo em termos de linguagem permitem-nos, no entanto, no nosso entender, e pese embora o seu teor de inovação, antever um esforço por preservar (à semelhança do que acontece nos suportes impressos) a importância do texto verbal. Ora este dado relaciona-se, a nosso ver, com o facto da literatura digital partir de uma forma-prisão⁸², a forma dos meios impressos, onde o texto verbal adquire, efetivamente, uma autoridade e uma pertinência muito grande face a outras linguagens. Assim, o texto literário digital, parece reproduzir a mesma tendência da sua “forma-prisão” (Santiago, 1989) - o meio impresso - para alimentar a centralidade do texto face às restantes linguagens presentes.

Ora, neste sentido, e adequando, assim, o conceito de forma-prisão, observamos, portanto, que a centralidade do texto verbal nas obras literárias digitais parece estar relacionada com o facto de a transição do meio impresso para o meio digital transportar, para já, ainda, consigo, determinados aspetos e determinadas características da literatura impressa que a literatura digital parece optar, ainda que com renovadas formas, por conservar.

⁸² Ao discorrer sobre o processo de adaptação de obras literárias ao cinema diz-nos Silvano Santiago (1989, p. 10) que o texto literário funcionará sempre como uma “forma-prisão” do texto fílmico, ou seja, a adaptação ao cinema será sempre, na sua pretensa autonomia, condicionada, em determinados aspetos, pelo original. Ora, estabelecendo um paralelo acreditamos, portanto, que o mesmo acontece na literatura digital onde a passagem do texto a um meio diferente implica, no entanto, que, em determinados aspetos, este se encontre ainda preso a concepções da sua forma anterior (a impressa). Ora, no nosso entender, a centralidade atribuída, na literatura digital, ao texto verbal encontra-se precisamente relacionada com o facto do texto digital, ainda que transportado a outro meio, se encontrar subjugado, em determinadas especificidades, à forma adquirida no meio impresso.

***Pry* ENQUANTO TEXTO ERGÓDICO**

Se, como explica Aarseth (1997), o texto ergódico é aquele que, para além de exigir ao leitor um esforço extra no momento da leitura, o recorda, constantemente, que ao percorrer uns caminhos está a deixar outros para trás ou que, ao adotar algumas escolhas está, imediatamente, a obliterar outras, então, se observarmos atentamente, o próprio processo de leitura de *Pry* parece reproduzir esta tendência.

Ora, assim sendo, interessa-nos, em primeiro lugar, colocar a hipótese de que *Pry*, a partir da sua estrutura interativa, oferecendo ao leitor a possibilidade de, a cada página e a cada momento, participar na construção do texto, possa assumir-se, desde logo, como uma obra ergódica que, em momento algum, poderia existir sem a intervenção ativa do leitor.

Assim, e a sublinhar a nossa afirmação acerca da postura interativa requerida ao intérprete, notamos que, efetivamente, na obra em análise, se em qualquer um dos seus capítulos ou das suas páginas o leitor não realizar o esforço de intervir fisicamente no sentido de escolher uma das duas opções – abrir os olhos da personagem ou fechar os olhos da personagem; aceder à realidade por ela vista ou aceder ao seu subconsciente – a narrativa fica vetada ao progresso e a história, conseqüentemente, fica impedida de escrever-se.

Nesse sentido, é-nos possível observar que em *Pry* a primeira diligência que o leitor deve cumprir é a de aprender, por via da interação, que em qualquer página dispõe de dois caminhos possíveis. São esses dois caminhos, determinados apenas pelo toque de modo diferenciado no ecrã, que configurarão, conseqüentemente, a escrita do texto.

Assim, na obra em análise, tal como referido por Aarseth, embora o leitor possa sentir o poder de intervir significativamente no texto – uma vez que nas suas mãos (mais especificamente no seu tato) se encontra o poder de trilhar o caminho da narrativa – ficará sempre a sensação de que, ao optar por um caminho, outros ficarão em aberto, de que ao optar por uma perspetiva outras ficarão, inevitavelmente, apagadas.

Assim, para justificar a afirmação de que, no texto digital, a opção por um caminho implica, automaticamente, deixar outros para trás, oferecemos, a título de exemplo, o caso do segundo capítulo – *South Bay Implosion* – capítulo a partir do qual o leitor pode, de acordo com as suas decisões e escolhas, aceder com maior frequência à realidade observada pelos olhos de James ou, inversamente, aceder mais vezes ao subconsciente da personagem. A este respeito, repare-se, então, que, caso opte por

aceder mais vezes à realidade – ou seja, caso efetue mais vezes o movimento físico no sentido de abrir os olhos da personagem – o leitor terá, então, maior possibilidade de aceder à ação da história, visualizando os acontecimentos que ocorrem na vida de James, mas ficando, no entanto, vetado a aceder ao pensamento da personagem e, consequentemente, à ligação dos seus pensamentos com a realidade observada. Se, por seu turno, o leitor decidir aceder mais vezes ao subconsciente de James – ou seja, caso efetue com maior frequência o movimento físico no sentido de fechar os olhos da personagem – terá, então, maior capacidade de compreensão do universo interior desta, mas ficará com menos informação sobre a realidade que se atravessa diante do seu olhar.

Assim, e como já anteriormente referimos, no interior deste texto digital, fazer uma escolha implica, necessariamente, assumir uma perda, assumir que o texto bifurcado não pode nunca ser lido na sua completude, na totalidade das suas hipóteses.

Como explica Aarseth (1997, p. 21), existirão sempre “caminhos não seguidos”, “vozes não escutadas”, pois a própria leitura de um texto ergódico implica tomar decisões que condicionam percursos, que privilegiam umas partes do texto em detrimento de outras.

Assim, e diante do disposto, sublinhamos, portanto, que perante uma estrutura textual bifurcada, ao invés de pensarmos em termos de “perda” parece-nos mais interessante observar que é precisamente devido a essa estrutura incompleta e fragmentada (aqui potenciada pelas propriedades dos meios digitais) que a leitura do texto ergódico se torna uma tarefa tão desafiante.

Veja-se, assim, a justificar a nossa afirmação, que, de facto ao ler *Pry*, o leitor parece ser acometido por um certo “desejo de completude”, de ler o texto em todas as suas versões, de percorrê-lo em todos os seus caminhos, em suma, de esgotá-lo. Fazê-lo ou tentar fazê-lo implica que este tipo de narrativa alimente a conceção de leitor ergódico, ou seja, de um tipo de leitor que tem de voltar muitas vezes ao texto, aplicando-lhe a sua energia e a sua atitude de construção de muitas formas diferentes. Um leitor que se vê obrigado a adotar um conjunto de estratégias para conseguir atravessar, interativamente, a narrativa.

É que tal como explica Aarseth, o texto ergódico oferece ao leitor a capacidade de “(...) explorar, perder-se, e descobrir caminhos secretos (...) não metaforicamente, mas através das estruturas topológicas do maquinismo textual” (Aarseth, 1997, p.22). Ora esta mesma afirmação pode, uma vez mais, ser corroborada pela experiência de leitura da obra em análise. Como já tivemos oportunidade de referir, e por se tratar de

uma obra que, estruturalmente, assenta num mecanismo textual aleatório, *Pry* oferece ao leitor, a cada nova leitura, a possibilidade de descobrir novos caminhos no interior do texto já lido. Assim, se ao ler o capítulo 1 pela primeira vez me depararei com uma determinada sequência do texto e com determinados trechos textuais, ao retomá-lo, num segundo momento de leitura, e devido à aleatoriedade programada da máquina que gera e gere o texto, é possível que tenha acesso a uma sequência textual alterada na sua configuração o que faz com que me sejam apresentados novos trechos aos quais não tinha tido acesso anteriormente.

Assim sendo, e diante do disposto, oferecemos, a título de exemplo, um esquema que configura duas leituras ou duas possibilidades de leitura do capítulo 1:

CAPÍTULO 1: <i>BELOW AND ABOVE</i>	
1ª Leitura	2ª leitura
1. Awake, but not fully. What time is it. Check.	1. Awake, but not fully. What time is it. Check.
2. Right, can't move.	2. Right, can't move.
3. Water damage on the ceiling is spreading. Stain shaped like coffee Tom spilled on the demolition docs. That's right, think of the job. Tomorrow, I'll arrive and coordinate the pre-blast perimeter, report in, see Luke.	3. Water damage on the ceiling is spreading. Stain shaped like coffee Tom spilled on the demolition docs. That's right, think of the job. Tomorrow, I'll arrive and coordinate the pre-blast perimeter, report in, see Luke.
4. The stain looks like a plaster animal. Some nights beak, some nights horns. Tonight, a grouse speckled low in the grass. Montana. Home.	4. The stain looks like a plaster animal. Some nights beak, some nights horns. Tonight, a grouse speckled low in the grass. Montana. Home.
5. Dad said Mom called. I was, what, 11? Told me in the alley between the pool hall and train. After, I went swimming by the banks of Great Falls. Dad at the shore. His mouth squinting around a cigarette.	5. Dad said Mom called. I was, what, 11? Told me in the alley between the pool hall and train. After, I went swimming by the banks of Great Falls. Dad at the shore. His mouth squinting around a cigarette.
6. Think of anything. When I was young and this used to happen. Mom swaddled me and read the velveteen Rabbit. You're alone. Try to remember the story. Let's see. A boy with a cherished toy – in this case a book. Soft and slick. Pages and fur. Me outgrew it though. Something to do with the Rabbit getting old and	6. Think of anything. When I was young and this used to happen. Mom swaddled me and read the velveteen Rabbit. You're alone. Try to remember the story. Let's see. A boy with a cherished toy –

<p>forgotten.</p> <p>7. Just the Jacobsons. Fred returns late from the night shift. Sometimes we talk when he walks Molly. Nice guy.</p> <p>8. The door.</p> <p>9. 50/50 it's her. I'd rather see Luke because he will be real tomorrow. Tomorrow we will talk about the job and he will speak like a boss or a concerned sibling. I can't tell him about these visits. 50/50 it's her.</p> <p>10. Jessie.</p> <p>11. Her hand on my shin. The curl of her nails under my knee. Anchoring on me. She climbs. Slides her hand on top of my thighs. And turns it under.</p> <p>12. Jessie stay like this.</p> <p>13. Look up.</p>	<p>in this case a book. Soft and slick. Pages and fur. Me outgrew it though. Something to do with the Rabbit getting old and forgotten.</p> <p>7. It's farther than it seems – the car. Sounds are unreliable in this neighborhood. From a Chinese restaurant six blocks away, the sound of frying echoes. When Fred turns into his drive it sounds like he's at my house. But there is no one there.</p> <p>8. The door.</p> <p>9. 50/50 it's her. I'd rather see Luke because he will be real tomorrow. Tomorrow we will talk about the job and he will speak like a boss or a concerned sibling. I can't tell him about these visits. 50/50 it's her.</p> <p>10. Paralysis. The feeling of a spider crawling outside my range of vision. The moment it disappears; I feel it on me.</p> <p>11. Jessie.</p> <p>12. Her hand on my shin. The curl of her nails under my knee. Anchoring on me. She climbs. Slides her hand on top of my thighs. And turns it under.</p> <p>13. Look up.</p>
--	--

Quadro 3.15 – Possibilidades de leitura do capítulo 1 – *Below and Above*

Veja-se, assim, a partir deste esquema, de que modo duas leituras diferenciadas nos oferecem diferentes experiências, diferentes trechos textuais e diferentes perspectivas. Assim, acreditamos, portanto, que estas duas possibilidades de leitura do capítulo 1, nos permitem vislumbrar de que modo, como aponta Aarseth (1997), o leitor parece ter a capacidade de perder-se e encontrar-se no texto, explorando os seus caminhos.

Repare-se, aliás, a este respeito, que se atentarmos nas duas leituras, e especificamente nos trechos textuais que ambas mantêm em comum, é-nos possível observar a possibilidade de, de uma leitura a outra, nos conseguirmos identificar ou encontrar com o texto, uma vez que, sendo este diferente não deixa, afinal, de ser o mesmo. Ou seja, embora, como podemos verificar a partir do quadro, a segunda leitura introduza, de facto, novos elementos textuais – no caso específico os trechos apontados no ponto 7 e no ponto 10 – a estrutura de base do capítulo não deixa, no entanto, de ser igualmente reproduzida.

Assim, e como anteriormente já mencionámos, parece-nos ser possível falar de uma espécie de esqueleto que se mantém fixo – constituindo, na sua génese, os alicerces significativos de cada capítulo e, conseqüentemente, da narrativa – alterando-se apenas alguns fragmentos textuais e algumas ordens de apresentação dos referidos fragmentos. Ora, assim sendo, se numa determinada versão um trecho específico pode aparecer, ao nível temporal, mais cedo na narrativa, em outra, o mesmo fragmento pode surgir numa nova ordem, concretizando-se, fisicamente, mais tarde.

A este respeito note-se ainda que, tratando-se de um texto dinâmico, é possível observar que alguns trechos textuais, específicos de cada versão e de cada concretização da leitura, podem não aparecer, todavia, em outras versões do mesmo texto.

Assim, se analisarmos o esquema apresentado no quadro 3.15, perceberemos, por exemplo, que o trecho (“Just the Jacobsons. Fred returns late from the night shift. Sometimes we talk when he walks Molly. Nice guy.”) – mostrado na primeira leitura é substituído, na segunda leitura, por (“It’s farther than it seems – the car. Sounds are unreliable in this neighbourhood. From a Chinese restaurant six blocks away, the sound of frying echoes. When Fred turns into his drive it sounds like he’s at my house. But there is no one there.”) – trecho que, por sua vez, não constituía parte do texto numa primeira experiência de leitura do capítulo.

Ora, neste sentido, mais do que tratar-se de uma obra ergódica, acreditamos que *Pry* pode ser tomada como uma obra topográfica na medida em que, no processo de leitura, apresenta ao leitor um conjunto de caminhos e um conjunto de possibilidades que,

encontrando-se assentes numa estrutura textual maquinicamente manipulada e programada pelo autor, parecem revelar, no mesmo texto, distintos espaços e distintas geografias.

Neste tipo de estrutura, o papel do leitor será, então, o de desfrutar do texto ergódico que se abre diante de si, o papel de descobrir-lhe as possibilidades e lê-lo, labirinticamente, a partir de um conjunto de escolhas autorizadas pelo autor.

Neste sentido, e tendo lançado no início deste tópico a hipótese de *Pry* se tratar de um texto ergódico e desta ergodicidade implicar um modo diferente de leitura, consideramos estar em condições de concluir que o modo como esta narrativa digital interativa parece exigir a presença do leitor para ser “escrita” e, sobretudo, a forma como o próprio texto requer o esforço físico e a energia do intérprete, a partir de uma *performance* de leitura, parecem confirmar-se como argumentos sólidos para justificar a nossa proposta.

Assim, e diante do disposto, tomando *Pry* como texto ergódico, observamos, então, que ler esta narrativa digital não implica apenas fazer o esforço de colaborar fisicamente para a construção do texto, mas, também o esforço de articular todas as suas partes, todas as suas linguagens, todos os fragmentos – aparentemente desconexos - que nos são apresentados no momento da leitura e que devem, mais tarde, formar peça do grande *puzzle* que é a narrativa.

Ora, neste sentido, e tomando a ergodicidade de *Pry* como mote de reflexão, sublinhamos, então, e à luz das reconfigurações do texto, que a grande particularidade que as obras digitais nos parecem apresentar é, efetivamente, o modo como, através da sua interatividade, potenciam um maior envolvimento do leitor que, por via da interação, parece ganhar a grande tarefa de, através do envolvimento corporal, se tornar num hipotético construtor do texto. Ora, de acordo com esta perspetiva, observamos, portanto, e como já fizemos questão de referir, que as propriedades do texto digital parecem apresentar uma renovada forma de oferecer ao autor uma ferramenta de empoderamento do leitor que, interagindo corporal e ativamente com os dispositivos que reproduzem o texto, parece hoje adquirir uma sensação de domínio e controlo sobre este.

Desta perspetiva, e no nosso entender, o texto ergódico afirmar-se-ia, no campo da narrativa digital interativa, como uma das grandes manifestações daquele que entendemos ser um ilusório empoderamento do leitor. Repare-se, a este respeito, e a defender esta tese, que, efetivamente, oferecendo estruturalmente, e do ponto de vista

interativo, ao leitor a ilusória sensação de controlar os destinos do texto o autor parece encontrar aqui, através desta estratégia, potenciada pelas características de abertura e interatividade dos novos suportes, um mecanismo privilegiado para continuar a exercer, embora que de modo camuflado (sob a capa dos meios participativos), a sua autoridade e o seu poder.

Tendo-nos debruçado sobre a possibilidade do texto de *Pry* poder ser visto como um texto ergódico interessa-nos agora, particularmente, lançar a hipótese de que esta narrativa digital interativa nos permita, igualmente, com base na sua estrutura, reconhecer a existência de um texto em processo. Neste sentido, lançamos a seguinte questão: poderá o texto de *Pry* afirmar-se como um texto que é construído, gradualmente, à medida que o leitor o experiencia? Poderá a materialidade do dispositivo que reproduz o texto ter um impacto direto no modo como este é percecionado pelo leitor? Será o texto digital resultado das particularidades materiais do dispositivo em que se inscreve? Reproduzirá a narrativa digital interativa, do ponto de vista estrutural, as características intrínsecas dos suportes que hoje a acolhem?

Para encetar esta reflexão começaremos por observar que, se como defendem autores como Reis (2006), Landow (1995) e Babo (2004)⁸³, aos textos impressos é atribuído um cunho de inalterabilidade e isolamento físico relacionado com a própria tecnologia do livro e com o suporte que a acolhe, os textos digitais são considerados, por seu turno, e devido às propriedades e materialidade do meio digital, como textos abertos, expansíveis e incompletos.

Recuperando as noções de texto em processo apresentadas ao longo da segunda parte desta tese pretendemos, então, colocar a hipótese, a partir da análise de *Pry*, de que esta narrativa digital interativa possa permitir-nos olhar para um texto que, devido à sua própria materialidade (também ela fragmentária), não se deixa imediatamente ler no seu todo, mas promove, antes, uma atividade de entrega do leitor ao percurso, à exploração do labirinto – à exploração do hipertexto – tentando, nesta atividade, construí-lo.

Assim, se atentarmos no exemplo desta narrativa, facilmente perceberemos que, de facto, como acima sublinhámos, não estamos, em *Pry*, diante de um texto uno e

⁸³ Justificando o cunho de inalterabilidade associado aos suportes impressos, e, simultaneamente, justificando a maleabilidade, mutabilidade, abertura, impermanência e incompletude dos textos digitais apoiamo-nos nas afirmações de Reis (2006) quando assume que “(...) o estereótipo do texto impresso é imutável no papel”, nas de Landow (1995) quando defende que “(...) diferente da inalterabilidade espacial do texto impresso, o texto eletrónico sempre apresenta uma ‘variabilidade’” sendo que quando “comparado com o texto impresso, a forma eletrónica parece relativamente dinâmica, já que sempre permite a correção, a atualização e outras modificações similares” e, por fim, nas declarações de Babo (2004, p. 108) quando afirma que, diferentemente do livro impresso, o livro digital parece não ter limites claros e bem delineados uma vez que “as características que lhe vêm sendo consensualmente assinaladas são o abandono da fixidez pela maleabilidade ou mutabilidade constante, o abandono da linearidade pela natureza reticular, assim como a abertura (...) o que provoca o descentramento quer da linearidade quer do próprio núcleo textual”.

imutável, mas, pelo contrário, diante de um texto que se move e se reconstrói à medida das escolhas do leitor, um texto que é, em potência, a construção que o leitor decidir fazer dele.

Assim sendo, observe-se, a este respeito, que é a própria materialidade do digital – fragmentária, dispersa e multi-linear – que, na sua essência, parece permitir aos objetos aos quais oferece suporte adquirir determinadas características.

Ora, deste modo, e reconhecendo que *Pry* se trata de um objeto albergado em suporte digital, julgamos estar em condições de defender que esta obra literária, encontrando-se sujeita a uma materialidade muito específica, que lhe permite adquirir determinadas características e particularidades, parece assumir-se, ela própria, como exemplo de um texto em processo, ou seja, um texto que, como acima referimos, não é entregue ao leitor como um produto acabado (uno e imutável), pronto a ser “consumido”, mas, pelo contrário, como um produto para ser construído, em processo, através da interação do leitor com o suporte que lhe dá vida.

Neste sentido, sublinhamos, portanto, a ideia de que o texto de *Pry* parece ser escrito pelo leitor (por via da sua interação e das suas escolhas) ao longo do processo de leitura. É, portanto, um texto que, no nosso entender, e seguindo a linha do texto em processo, se constrói gradualmente, à medida que o leitor com ele vai interagindo.

Numa outra perspetiva, defendemos ainda que não apenas da interação depende a constituição do texto em processo. Na verdade, se *Pry* é, como afirmam os seus autores⁸⁴, uma narrativa exploratória, é também um texto que apenas vai sendo construído à medida que o leitor o desvenda, à medida que o leitor interrelaciona cada uma das suas partes e cada uma das suas linguagens para, por fim, construir o *puzzle* da narrativa.

Na verdade, observamos, a este respeito, que, para construir o texto em processo, mais do que manter uma atitude interativa, o leitor tem, simultaneamente, de manter uma atitude interpretativa que lhe permita, através da junção dos diversos fragmentos, interrelacioná-los e, através desse inter-relacionamento, procurar um dos muitos sentidos possíveis para a narrativa.

Ora, para ilustrar aquilo que acabamos de dizer, basta que observemos, a título de exemplo, o diálogo inter-relacional que é proposto entre o capítulo 1 – *Below and Above* - e o capítulo 6 - *Dharan, Saudi Arabia*. Vejamos, portanto, a este respeito, que no final

⁸⁴ Afirmação retirada do menu “about” presente na aplicação do livro digital interativo *Pry*.

do capítulo 1 nos é apresentada uma sequência de *frames* onde podemos observar seis elementos que deslizam pelo ecrã acompanhados por sons violentos: as imagens de Jessie; um baralho de cartas, uma bola de fogo, James, um clarão de luz e, por fim, uns óculos partidos.

Ora estes seis elementos, quando apresentados no capítulo 1, ainda pouco ou nada podem acrescentar-nos sobre a narrativa, porém, se vistos em diálogo, em relação, em conjunção e em processo, com aquilo a que vamos ter acesso no capítulo 6 – a informação sobre a catástrofe que conduz à morte de Jessie – auxiliam-nos na tarefa de completar o *puzzle*, de complementar o texto, e, finalmente, de compreender o seu sentido. Ora, assim sendo, e neste caso, ao estabelecer o diálogo inter-relacional entre aquilo a que assistiu no capítulo 1 e a realidade que lhe é dada a conhecer pelo capítulo 6, o leitor consegue, por fim, compreender o porquê do aparecimento de tais elementos logo no primeiro capítulo da obra.

De acordo com o disposto, e servindo-nos do exemplo apresentado como prova de um texto que se vai construindo, gradual e significativamente, de modo fragmentado, ao longo da leitura, reafirmamos, portanto, a processualidade desta obra destacando-a, no panorama da narrativa digital interativa, como um exemplo de uma narrativa em processo, ou seja, um texto que se alimenta do percurso de descoberta e de inter-relacionamento levado a cabo pelo leitor para, por via da interpretação e da interação deste, ganhar coerência e sentido.

Diante do disposto observe-se, então, a justificar a ideia de que *Pry* se manifesta como um texto em processo, que, se no primeiro e segundo capítulos da obra nos são apresentados uma série de referentes, uma série de elementos denotativos, só, porém, nos capítulos 3 e 6 é que esses referentes são textualmente relacionados⁸⁵ com a narrativa e com os acontecimentos desta, sendo, conotativamente, desvendado o seu significado.

Neste sentido, consideramos, pois, estar autorizados a falar de uma construção em processo, na medida em que só ao ritmo a que o leitor avança no texto e vai relacionando as suas partes, os seus componentes (texto, vídeo, foto, som) e as suas linguagens, é que o próprio texto se vai construindo.

⁸⁵ Apenas nos capítulos 3 e 6 nos apercebemos, a partir do desvendar da narrativa sobre diversos acontecimentos, das relações entre os referentes anteriormente apresentados e o próprio desenvolvimento da história.

Assim sendo, sugerimos, então, a ideia de que em *Pry* a exploração do texto por parte do leitor, o processo de lhe construir sentido, é uma tarefa constante, sempre a refazer, sempre inacabada. Exemplo disso é precisamente o modo como determinados elementos do texto (quando lidos num primeiro momento) adquirem um significado que pode ser, mais tarde, reconstruído, através da adição de novos elementos que, reconfigurando o enunciado textual, permitem, simultaneamente, uma reconfiguração ou uma releitura da própria narrativa na sua globalidade.

Ora, como exemplo da ideia que acabamos de explanar, observamos, então, que se, como referimos, no capítulo 1, os seis elementos apresentados se constituiriam apenas como tal – seis referentes – ao ser relacionados, mais tarde, com o acontecimento da morte de Jessie (ocorrido no capítulo 6) veremos que estes adquirem significado na compreensão da narrativa. Afinal, só após desvendar o percurso narrativo que se estende do capítulo 1 ao capítulo 6 o leitor conseguirá compreender que o baralho de cartas apresentado no primeiro capítulo simboliza, afinal, o pretexto em torno do qual os três amigos se reúnem no momento em que são atingidos por um *rocket*; e, por fim, que a bola de fogo, o clarão de luz e os óculos partidos representam a explosão de um dispositivo armado e a consequente destruição que este provoca nas suas vidas.

Repare-se, no que diz respeito ao exemplo apresentado, que, de facto, se o leitor não progredir no texto, se o leitor não percorrer os caminhos entre o capítulo 1 e o capítulo 6, será impedido de relacionar os dois capítulos e, consequentemente, de relacionar a presença dos objetos do capítulo 1 com os seus significados, patentes no capítulo 6.

Ora, neste mesmo sentido, e a justificar a nossa proposta de pensar o texto de *Pry* como um texto em processo, acreditamos poder ainda defender a nossa hipótese, oferecendo mais um exemplo que nos permite olhar a processualidade do texto digital e da narrativa digital interativa de uma outra perspetiva.

Se atentarmos no capítulo 6, e no modo como o próprio texto é constituído, veremos que, efetivamente, este capítulo nos sugere, não apenas do ponto de vista interpretativo, mas, inclusive, do ponto de vista físico, estrutural e material, um envolvimento do leitor no próprio processo de “escrita”⁸⁶. Repare-se, neste sentido, que, para que o enunciado

⁸⁶ Usamos aqui o termo “escrita” não para nos referir-nos, de facto, ao próprio ato de produção criativa, mas ao gesto interativo que permite que o texto possa desenvolver-se, e neste sentido, possa “escrever-se” através da interação.

textual do capítulo 6 possa ser lido este requer do leitor uma intervenção física com o dispositivo no sentido de, através de um conjunto de gestos, desdobrar o texto.

Assim, segurando os trechos de texto, no ecrã, com o mesmo movimento com que seguraria uma pinça, o leitor deve fazer aparecer e desaparecer os blocos textuais por entre os parágrafos já existentes.

Ora, neste sentido, sublinhamos, portanto, a ideia de que, no capítulo 6, o texto se apresenta como uma espécie de palimpsesto⁸⁷, capaz de uma expansão e contração quase infinitas, oferecendo ao leitor, a partir do mesmo trecho, diversas possibilidades narrativas. Senão vejamos: se ao iniciar o capítulo tenho apenas o seguinte excerto – (“Back in Schwetzingen, I saw her eye during PT. My chances were pretty much screwed. The world moves like a video game. Luke carries me, dodges. The exit flickers, flattens before us”) - ao desdobrar o texto, ou seja, ao permitir a inserção de novos elementos no interior do enunciado já conhecido, encontro-me agora diante de um novo texto, de novas informações que são acrescentadas à narrativa e que, para serem lidas, implicam que o intérprete releia a última frase, assumindo, neste processo, que o novo texto é uma modulação do precedente.

Observamos, assim, que um mesmo período textual pode, em diferentes momentos do capítulo – de acordo com o trecho que se lhe segue – adquirir diferentes significações.

Deste modo, ao exercer o desdobramento sobre a primeira frase do texto, o resultado é o seguinte:

(“Back in Schwetzingen, I saw her eye during PT. My chances were pretty much screwed. **Luke saw and froze. His face blank, washed out in the impact right before it all came apart.**”⁸⁸ The world moves like a video game. Luke carries me, dodges. The exit flickers, flattens before us”). Exercendo novo desdobramento: (“Back in Schwetzingen, I saw her eye during PT. My chances were pretty much screwed. **Jessie. We had our own kind of friendship, but her face belongs to a list of people with whom I’ve lost touch. There’s the general impression of features. Jessie had a nice, toothy smile. Her eyes were strong, direct. They suggested the smarts expected from members of the 18th Engineer Brigade. During downtime, we met to smoke in secret. The ash in my teeth as I breathed their names,** Luke saw and froze. His

⁸⁷ Estabelecemos aqui a aproximação ao palimpsesto na medida em que a capacidade de “reescrita” e “releitura” do texto digital a partir do mesmo enunciado textual, proporcionada, tecnicamente, pelas propriedades materiais do dispositivo, parece aproximar-se destes pergaminhos ou papiros que, após raspados, permitiam a reutilização do suporte e, consequentemente, a reescrita de textos.

⁸⁸ Destacamos a negrito os novos excertos textuais que são acrescentados em função da interação do leitor e do consequente desdobramento do texto.

face blank, washed out in the impact right before it all came apart. The world moves like a video game. Luke carries me, dodges. The exit flickers, flattens before us”). E, por fim, apenas para finalizar o exemplo, exercendo nova expansão do enunciado: (“Back in Schwetzingen, I saw her eye during PT. My chances were pretty much screwed. Jessie. We had our own kind of friendship, but her face belongs to a list of people with whom I’ve lost touch. There’s the general impression of features. Jessie had a nice, toothy smile. Her eyes were **calculating. Back in service, few women got to where she got. when she took charge, it was hot. She knew what she was after. Her hand on mine as I reached for the chips “finders keepers”, she said. Her nails digging into my knuckles longer than needed. Her fingers long on my palm, probably a performance for Luke. I didn’t look up, I could feel his desire and amusement both** strong, direct. They suggested the smarts expected from members of the 18th Engineer Brigade. During downtime, we met to smoke in secret. The ash in my teeth as I breathed their names, Luke saw and froze. His face blank, washed out in the impact right before it all came apart. The world moves like a video game. Luke carries me, dodges. The exit flickers, flattens before us”).

Observamos, portanto, a partir deste exemplo, que, de facto, desde a primeira página do capítulo 6, toda a progressão narrativa é marcada por um movimento de corte e colagem, de acréscimo e supressão, de desdobramento do texto, que culmina, finalmente, 34 páginas depois, com uma versão ampliada do texto inicial.

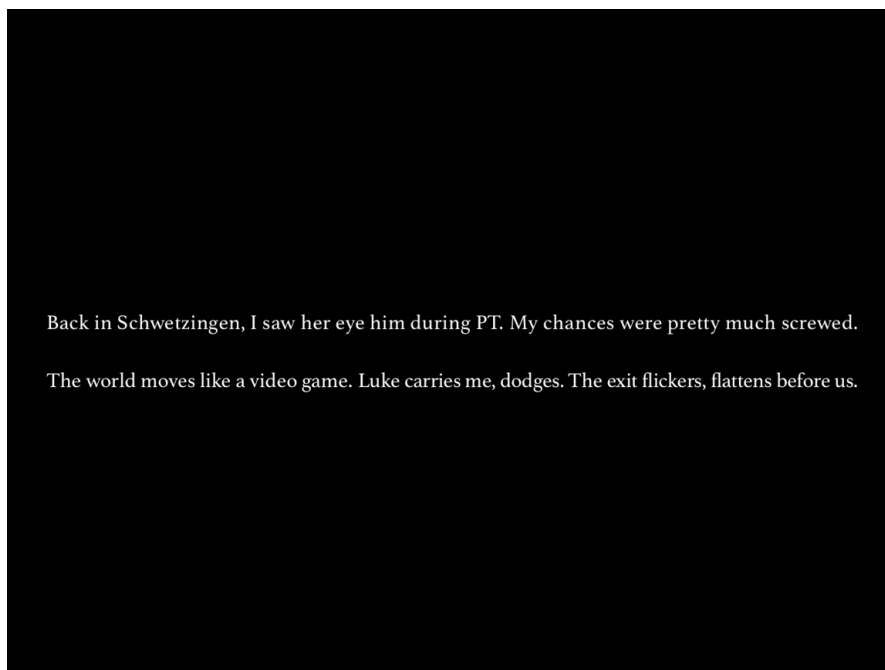
Dizemos, assim, que, teoricamente, dentro da primeira frase que nos é apresentada no capítulo 6: (“Back in Schwetzingen, I saw her eye him during PT. My chances were pretty much screwed. The world moves like a video game. Luke carries me, dodges. The exit flickers, flattens before us”) parecem existir, potencialmente⁸⁹, todas as outras frases que, ao longo do processo de leitura, lhe são acrescentadas, ou seja, todo o restante texto que virá a ser mostrado ao leitor, pelo movimento de interação e de expansão do enunciado textual, nas 34 páginas seguintes. Desta forma, no nosso entender, é, então, possível falar de um texto em processo que se encontra, nesta primeira fase, ainda comprimido, ainda dobrado e vincado, ainda por revelar.

Assim, à medida que o leitor vai, através da interação, desdobrando o texto, parece simultaneamente, ir desdobrando a própria narrativa, permitindo o seu avanço e a sua

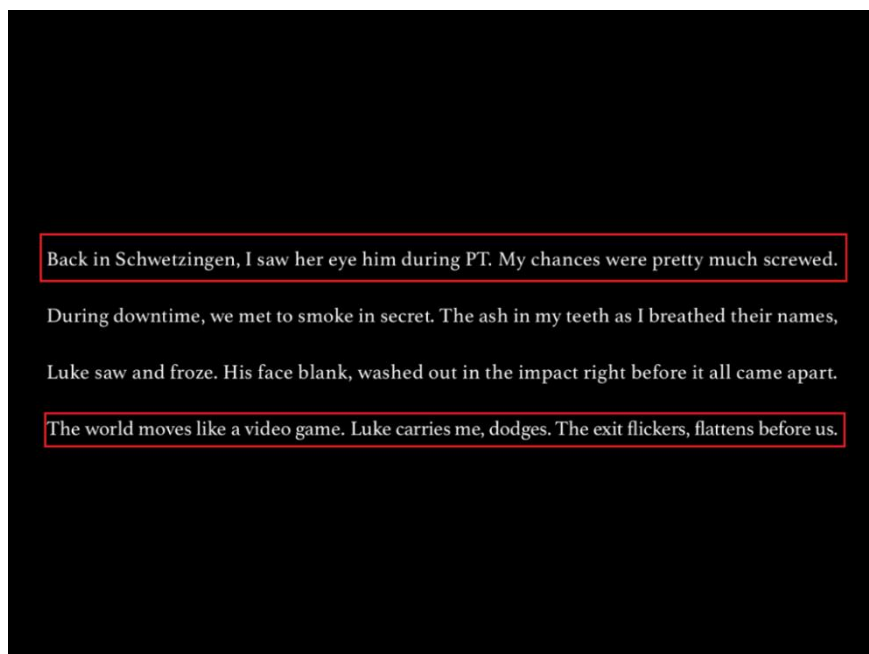
⁸⁹ Ao referir-nos a uma existência potencial pretendemos afirmar que estes trechos de texto existem em possibilidade, encontrando-se ocultos até ao momento de serem desdobrados por via da interação.

progressão – completando o processo de leitura que o conduzirá à construção de um dos possíveis significados.

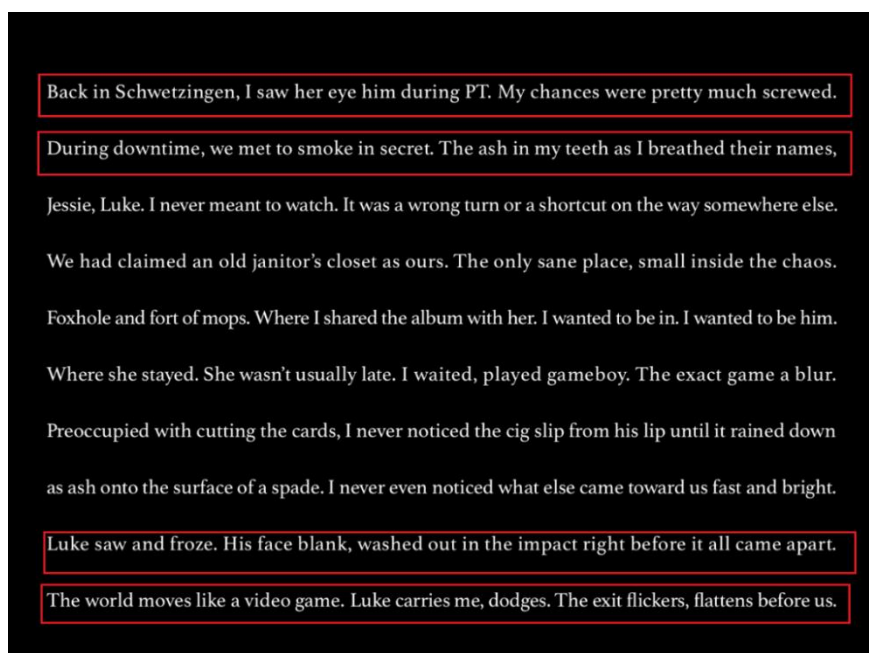
Isso mesmo podemos observar, nas três imagens seguintes, onde é possível dar-mo-nos conta da progressão narrativa proporcionada pela interação – pela atividade de desdobramento do texto – e simultaneamente das diferentes etapas de construção/reconstrução de sentido do texto por parte do leitor.



Fase 1: O texto encontra-se no seu estado mais comprimido, resumido e compactado, exigindo do leitor, por via da interação, um desdobramento, uma ação física de expansão, e, simultaneamente, de construção.



Fase 2: O texto é desdobrado, por via da interação física do leitor, e ao texto inicial é acrescentado um novo trecho textual que se irá situar no “meio” do texto anteriormente conhecido. Repare-se que, por questões de coerência, e devido à necessidade de repetição da leitura para efeito de formação de novos sentidos a partir das mesmas frases, são mantidas sempre as frases iniciais e finais do “texto primeiro”.



Fase 3: O texto continua a ser desdobrado e a narrativa vai progredindo através dos acrescentos realizados. O texto vai, portanto, sendo construído através do *feedback* do leitor à máquina para que esta apresente, a cada nova interação, novos elementos textuais.

Assim, e uma vez observado o movimento de contração e expansão do texto de *Pry*, estamos em condições de sublinhar que, se no livro em papel parecemos deparar-nos com uma versão do texto que já se encontra integralmente manifesta⁹⁰, no digital, pelo contrário, estamos diante de um texto “potencial”⁹¹ que apenas é realizado no momento em que o leitor interage com ele e lhe oferece um sentido.

Desta forma, e diante do disposto, interessa-nos, assim, observar que o texto de *Pry* parece surgir como um texto cujos limites formais não se encontram completamente definidos à partida uma vez que, como anteriormente mencionámos, o texto não é visualizado, por diferentes leitores, em diferentes interações, sempre da mesma forma, mas aparenta ser gerado, de modo particular e individual, a partir de cada leitura e de cada interação.

Assim, parece-nos possível poder sugerir que *Pry* dispõe, em potência, de dois grandes pontos de vista – o exterior (realidade oferecida pelo olhar de James) e o interior (interioridade oferecida pelo subconsciente da personagem). Ora estes dois pontos de vista revelam, no nosso entender, a existência de dois textos potenciais que apenas serão realizados no momento em que o leitor optar por um deles.

Ora, assim sendo, reconhecemos, portanto, que cada vez que é colocada ao leitor a hipótese de interação parecem, simultaneamente, ser-lhe estendidos dois caminhos, ou seja, dois textos potenciais, cabendo-lhe a ele decidir qual a história que deseja ver manifestada no ecrã.

Desta forma, e continuando a justificar a nossa posição no que diz respeito à processualidade deste texto digital, consideramos estar em condições de sublinhar que, devido ao funcionamento aleatório do texto, a narrativa interativa de *Pry* parece operar, a partir da sua materialidade e das propriedades do dispositivo que a acolhe, como um repositório de textos potenciais que se concretizam a cada leitura e de acordo com os movimentos do leitor. Na verdade, como já tivemos oportunidade de referir, cada nova leitura configura, neste sentido, uma versão diferente do texto.

Assim sendo, *Pry* trata-se, portanto, de um texto que é posto em movimento, que é articulado, potencialmente, de centenas de formas possíveis sem que se perca, contudo, o esqueleto da narrativa, a essência da história.

⁹⁰ Como defende Oliveira (2015, p. 5) assistimos no meio impresso a um “texto que parece encontrar-se de certo modo territorializado, com fronteiras delimitadas, nítidas e definíveis”.

⁹¹ Ao fazer menção a “texto potencial” pretendemos referir-nos a um texto que existe em possibilidade e que só se torna real no momento em que o leitor o “ativa” através da interação.

Desta forma, resta-nos sublinhar, uma vez mais, a justificar a nossa posição, que *Pry* não se trata de um produto acabado, de uma revelação que é oferecida ao leitor, cabendo-lhe a este apenas o papel de a desfrutar. *Pry* parece ser, pelo contrário, um texto em construção, um enunciado que existe em potência (programado pelo autor) mas que urge ser experienciado pelo leitor para que possa ser construído numa das suas infinitas versões.

Deste modo, é importante reconhecer que ler *Pry* é também aventurar-se na descoberta de novos percursos, na tentativa de “esgotar” o texto, de completar cada capítulo em cada uma das suas possibilidades de realização.

Assim sendo, sublinhamos, portanto, a ideia de que o leitor de *Pry* é, neste sentido, um leitor construtor ao qual é apresentado, durante a primeira parte da narrativa, um *puzzle* desordenado – o mesmo é dizer, um conjunto de elementos caóticos e desconexos que, aparentemente, nada têm que ver uns com os outros. Porém, o desafio que lhe é lançado é precisamente o de articular os componentes do texto e de, através do estabelecimento de relações de sentido, conseguir completar a sua significação.

Assim, enquanto construtor do hipertexto de *Pry* o leitor deve, pelas suas escolhas, pelas suas interações, pelas suas descobertas e pelo estabelecimento de ligações, ser capaz de desvendar o esqueleto da narrativa.

Deste modo, e numa outra perspetiva, gostaríamos ainda de sugerir que, para além de reconhecermos em *Pry* características suficientes para ser considerado um texto em processo, gostaríamos de sugerir a hipótese de o mesmo pode ser visto como um texto dinâmico, em constante atualização. Para justificar este dinamismo, basta, aliás, que atentemos no modo como, fragmentariamente, o texto é reconstituído a cada leitura. Assim, diferentemente do suporte impresso - onde o texto, uma vez produzido, se mantém estável - em *Pry* a instabilidade é uma constante na medida em que o texto com que somos apresentados num preciso momento pode até mesmo não voltar a materializar-se ou pode materializar-se, nas leituras subsequentes, de forma diferente daquela com que se fixou num primeiro momento.

Trata-se, neste sentido, de um texto móvel – na medida em que, pela sua materialidade e pelas suas propriedades, ganha, constantemente, novas formas e assume novas dinâmicas – e de um texto caleidoscópico – na medida em que só é possível construir a sua significação à medida que o vamos desdobrando, à medida que vamos avançando, por via da interação, na narrativa.

Por outro lado, e numa outra perspetiva, o dinamismo desta obra literária pode ainda, no nosso entender, ser relacionado com o modo como, enquanto objeto digital e hipertextual, *Pry* se encontra, a partir da sua própria materialidade sujeita a um conjunto de alterações, edições e reconfigurações à sua pretensa “forma original”.

A este respeito, observe-se, portanto, que a atualização da própria aplicação do livro digital interativo que, disponibilizado pela primeira vez no dia 1 de outubro de 2014 sofreu, desde o seu lançamento, um total de quatro atualizações, se constitui, neste sentido, como uma prova da sua dinâmica.

Sublinhe-se, nesta mesma perspetiva, que o carácter fragmentário do texto digital – composto por um conjunto de linguagens que podem autonomamente ser editadas – parece funcionar, em *Pry*, como o principal fator de metamorfose de umas versões da aplicação a outras.

Neste sentido, assumimos, portanto, que a primeira edição de *Pry* se tratou de uma versão apenas temporariamente estável na medida em que um mês depois, a 25 de novembro de 2014, estavam lançadas duas atualizações que propunham a alteração/edição da “versão original” integrando no livro novos elementos, novas potencialidades e, inclusive, componentes reconfigurados.

Assim, as primeiras duas atualizações propunham: a integração de uma nova potencialidade que permitia ao leitor, após abandonar um capítulo, retomar a leitura no mesmo ponto onde a terminara (*resume functionality*); a introdução de um botão que permitisse reiniciar a qualquer momento a leitura do capítulo (*restart chapter*) e, por fim, a introdução de um novo capítulo – o apêndice - não incluído na primeira versão do texto.

Ora estas atualizações são, portanto, a prova de um texto digital que, sendo materialmente dinâmico, apresenta, face ao texto impresso, a particularidade de poder ser editado praticamente em “tempo real” sendo construído, temporalmente, por via de um conjunto de atualizações que parecem permitir a transfiguração da noção de texto enquanto entidade física imóvel, implantando em seu lugar, a necessidade de pensar um texto menos estável cuja alteração de uma das partes implica, necessariamente, a transformação do todo que é a aplicação digital interativa sob a qual este é construído.

Ora, neste sentido, e partindo precisamente da noção de instabilidade do texto digital estamos em condições de observar que, em alguns momentos, parece-nos possível estabelecer uma aproximação entre as obras de literatura digital e as obras provenientes da tradição oral no sentido em que ambas parecem viver, precisamente, da efemeridade

do momento, da curta duração de cada uma das suas versões. Assim, se na tradição oral será a memória coletiva ou, mais concretamente, a memória do informante, a contribuir para que um determinado texto, em determinado momento, se fixe, temporariamente, de uma determinada forma; na literatura digital, por seu turno, são os novos suportes, servindo-se das propriedades estruturais da máquina (especialmente ao nível da edição), que vão permitir que o texto, passível de ser modificado, alterado e voltado a fixar quase de modo instantâneo, possa recuperar um cunho de instabilidade, de volatilidade, de dinamismo e de fraca durabilidade, normalmente associado aos registos orais.

Ora, assim sendo, sugerimos, portanto, focando-nos na ideia de texto em processo, que a literatura digital poderá estar, subtilmente, a recuperar uma tendência de declínio dos registos fixos, estáveis e duradouros para privilegiar, por seu turno, a partir das suas próprias formas, uma cultura escrita que, de certo modo, parece dialogar, cada vez mais de perto, com as marcas constitutivas da cultura oral.

A este respeito, note-se, portanto, que a própria ideia de um texto que vai sendo construído, gradualmente, através do processo de leitura, pela mão do leitor, através da interação, parece aproximar-se da ideia de um texto que vive, imaterialmente, na mente do informante sendo, gradual e temporalmente, construído e reconstruído, à luz da sua memória.

Deste modo, e uma vez empreendida esta aproximação, acreditamos, portanto, que algumas características da literatura digital, potenciadas aqui pelos suportes que lhe dão abrigo, parecem autorizar-nos a estabelecer um paralelo entre as formas literárias contemporâneas e outras formas, outras técnicas, e, nomeadamente, outras épocas.

Assim, para fechar, pretendemos confirmar a hipótese apresentada no início deste tópico reconhecendo, para o efeito, que as características estruturais e materiais de *Pry* nos permitem corroborar a existência de um texto em processo que parece ser alimentado pelas características materiais do suporte que o acolhe, moldando-lhe, assim a própria forma.

***PRY*, UM TEXTO TEMPORIZADO**

Como tivemos oportunidade de referir ao longo da segunda parte desta tese uma das principais reconfigurações que acreditamos ser possível identificar em obras de literatura digital interativa tem a ver com uma das categorias fundamentais da narrativa: a categoria tempo.

Se, como afirma Ana Paula Ferreira (2010, p. 1) “juntamente com a música, a poesia é considerada, do ponto de vista técnico-estético, arte da temporalidade” interessa-nos, particularmente, e no que diz respeito ao tratamento desta categoria em obras digitais, colocar algumas questões: estarão as novas práticas literárias digitais, nomeadamente a narrativa digital interativa, a reconfigurar a categoria tempo? Será possível identificar, neste tipo de obras, e a partir da sua materialidade, uma temporalidade específica? De que modo a constituição material interfere com a forma como hoje percebemos o tempo neste tipo de narrativas? Estará a interação a oferecer-nos, também ela, um novo modo de pensarmos a categoria tempo?

Admitindo a hipótese de que a materialidade dos dispositivos digitais nos autoriza hoje a pensar uma reconfiguração à categoria tempo, centrar-nos-emos agora na análise de *Pry*, narrativa digital interativa, para compreender de que modo esta hipótese pode ser colocada.

Para tal começaremos, então, por observar que, no nosso entender, o facto de o texto não se constituir mais por si próprio (encontrando-se albergado na folha de papel) mas depender, por seu turno, de dispositivos que o reproduzem para poder materializar-se (como computadores, processadores de texto e softwares) tem aqui um impacto fundamental na construção de uma nova temporalidade para a narrativa digital.

Repare-se, neste sentido, que a narrativa digital de *Pry*, contrariamente a uma narrativa impressa, depende do suporte na qual se inscreve – o iPad – para poder ser reproduzida. De modo análogo também o texto – previamente programado para ser reproduzido pela máquina – depende desta para se tornar físico e, conseqüentemente, para impor, a partir da sua nova materialidade, uma dinâmica, uma volatilidade e uma temporalidade que são resultado da própria materialidade do dispositivo.

Sublinhe-se, assim, a este respeito, que as próprias propriedades e características técnicas do suporte – neste caso o iPad – imprimem, no nosso entender, uma nova temporalidade à narrativa que, marcada por novas especificidades, acaba por impor ao leitor um novo modo de experienciar o tempo.

Ora, desta forma, ao sugerir uma reconfiguração da categoria tempo a partir da narrativa digital interativa pretendemos mostrar que, de facto, a materialidade dos novos dispositivos parece influir de modo direto na questão da temporalidade.

Para explicar esta ideia usamos como exemplo o modo como a página digital se encontra programada e o impacto que esta programação parece ter, para o leitor, em termos de percepção do tempo.

É que se observarmos, se ao abrirmos a página de um livro impresso podemos deter-nos nela, aparentemente, o tempo que quisermos, uma vez que o texto - objeto durável, imóvel, fixo - se encontra já realizado fisicamente, permitindo-nos dele desfrutar sem sermos acossados pelas urgências do tempo, o mesmo não acontece, porém, no caso de *Pry*, obra digital a partir da qual, como acima afirmámos, o leitor parece encontrar-se sujeito a uma determinada temporalidade programada pelo próprio autor e definida a partir da estrutura do hipertexto.

Na verdade, e servindo-nos do exemplo desta obra, consideramos ser possível equacionar a hipótese de o texto digital, pela sua materialidade, se apresentar como um texto com uma duração determinada e com diversas fases temporais.

Assim, para justificar esta nossa proposta apresentamos, a título de exemplo, o primeiro capítulo da obra em análise.

Sendo composto por vídeo, texto e texto animado consideramos ser possível sugerir a ideia de que este capítulo nos apresenta uma noção de temporalidade muito específica uma vez que, pela própria materialidade do dispositivo, e nomeadamente, pelas suas propriedades e possibilidades técnicas, realça, através do processo de leitura, a necessidade de o leitor se adaptar ao ritmo do texto e, simultaneamente, de marcar os seus próprios ritmos no interior da narrativa.

Repare-se, então, e a ilustrar a questão da temporalidade e, especificamente, a existência de diversas fases temporais no interior do texto digital, ritmicamente marcadas em termos de leitura e de estrutura, no modo como, ao longo do primeiro capítulo da obra, parece ser notória a existência de um texto temporizado.

Sublinhe-se, assim, que ao abrir o capítulo o leitor é imediatamente apresentado com um trecho vídeo, com duração aproximada de 20 segundos, que parece servir de introdução à própria narrativa. Na verdade, se observarmos, ao assistir a este excerto multimédia, o leitor parece estar já a ser condicionado por uma temporalidade fabricada e pré-determinada pelo autor na medida em que, caso queira “saltar” este recurso ou esta fase do texto, está impedido de o fazer. Do mesmo modo, se quiser deter-se na

página por mais do que os 20 segundos de duração do vídeo encontra-se igualmente vetado, na medida em que o processo de leitura delineado parece já prever uma temporalidade específica de que o leitor dispenderá para assistir ao vídeo e à qual parece ter, necessariamente, de sujeitar-se.

Note-se, assim, que só após visionar o vídeo o leitor é remetido para uma página de texto na qual, após determinada (pelo autor) nova temporalidade para a leitura do excerto textual, será incitado a interagir com este.

Ora, assim sendo, e reconhecendo no primeiro capítulo de *Pry* aquele que parece ser um “controlo temporal”, exercido pelos autores a partir da materialidade e estruturalidade do próprio hipertexto, consideramos, tendo em conta a estrutura global da obra, ser possível reconhecer nela três tipos de temporalidade:

1. O tempo de reprodução/ exibição do texto (determinado pelo autor e pelo funcionamento material do computador, nomeadamente, através da sua velocidade de processamento).
2. O tempo de leitura do texto (variável, tal como no suporte impresso, segundo a vontade do leitor).
3. O tempo da interação (pausa que é introduzida no texto para “esperar” a intervenção do leitor neste).

Assim, sublinhamos, portanto, e servindo-nos do exemplo acima apresentado, referente ao capítulo 1 da obra em análise, que, no contexto da textualidade digital, o tempo que parece estar em causa já não é apenas o tempo de leitura, ou seja, o tempo que um determinado leitor demora a ler o texto, mas há que se ter em conta, simultaneamente, a introdução de uma nova temporalidade que compreende também o tempo de reprodução e processamento do texto e o tempo de interação deixado em aberto ao leitor.

Assim, e retomando o exemplo de *Pry*, o que parecemos poder encontrar nesta obra é, de facto, um texto que, no nosso entender, contém, na sua essência, e devido à sua materialidade digital, determinadas fases temporais, previamente determinadas pelo autor, que, em diálogo com a máquina, estabelece para aquele texto determinados tempos de fruição.

Diante do disposto, sugerimos, então, a ideia de que em *Pry* existem, essencialmente, três grandes categorias temporais: o tempo de leitura da imagem movimento (tempo de duração dos vídeos), o tempo de leitura do texto animado (duração das animações de texto) e o tempo que é oferecido ao leitor para a sua intervenção na obra (tempo de interação).

Na mesma perspetiva, observe-se ainda, a ilustrar uma temporalidade que, no nosso entender, se encontra, no texto digital desta obra, completamente definida, o modo como os autores se servem, ao longo dos capítulos 1 e 2 da técnica RSVP – *Rapid Serial Visual Presentation*⁹² – para impor ao leitor um determinado ritmo de leitura e para lhe imprimir a necessidade de ler o texto num tempo determinado.

O uso desta técnica implica, então, o aparecimento de um conjunto de palavras que se sucedem caoticamente e a uma velocidade estonteante e que impõem ao leitor a impossibilidade de conseguir ler o texto no seu todo, e sobretudo, a impossibilidade de conseguir lê-lo na velocidade imposta pela máquina⁹³.

Deste modo, observamos, portanto, que a narrativa digital de *Pry*, servindo-se da técnica RSVP, nos permite reforçar a tese de estarmos diante de um texto temporizado que, em contraponto com a noção de texto impresso - realizado, estável e duradouro⁹⁴ – parece afirmar-se, por seu turno, como um texto que, após esgotada a sua temporalidade, desaparece fisicamente e, por esse motivo, se revela impossível de ser repetido e/ou relido.

Observe-se, assim, e ainda a este respeito, que a própria utilização desta técnica – sempre associada ao movimento físico (efetuado pelo leitor) de fechar os olhos de James, acedendo, assim, ao seu subconsciente – aparenta encontrar-se, ela própria, ao serviço da significação do texto. Ora, se como acabamos de referir, a utilização da técnica RSVP surge associada ao ato de aceder ao subconsciente de James, podemos então observar, que, tratando-se este de uma personagem afetada por stress pós-traumático, a técnica atua aqui, do ponto de vista significativo, por forma a mimetizar, tecnicamente, o pensamento da personagem que, à semelhança do frenético texto animado que nos é apresentado, será, também ele, um pensamento rápido, fugidio, caótico, desordenado.

Note-se, adicionalmente, que, no contexto da narrativa digital interativa de *Pry*, e especialmente ao nível da interação, a temporalidade parece estar entregue ao leitor uma vez que deverá ser ele a decidir quanto tempo mantém o gesto de “abrir” ou “fechar” os

⁹² A técnica RSVP – Rapid Serial Visual Presentation – é um modelo experimental frequentemente utilizado para estudar as características temporais da atenção humana. O RSVP implica pedir aos participantes que olhem para uma apresentação visual de cerca de 10 itens por segundo por forma a compreender que quantidade de informação consegue captar a sua atenção naquele espaço de tempo.

⁹³ A velocidade imposta pela máquina é, neste sentido, a velocidade de reprodução do texto.

⁹⁴ Cf. noções de estabilidade, durabilidade e inalterabilidade do texto impresso em Reis (2006), Landow (1995) e Babo (2004).

olhos da personagem condicionando, deste modo, a quantidade de informação narrativa que chega até si.

Repare-se, a este respeito, que quanto mais tempo o leitor mantiver o gesto físico de interação com o texto maior será a duração do vídeo em *background* e consequentemente, maior será a quantidade de informação narrativa transmitida. Inversamente, quanto menos tempo o leitor mantiver o gesto, menor será a duração do vídeo e, consequentemente, menor a informação que este fornece.

Deste modo, observamos, portanto, uma relação entre a temporalidade da própria interação e a progressão narrativa na medida em que, através da interação, o leitor parece (pelo menos ilusoriamente) deter poder sobre a quantidade de informação que deseja receber.

Assim, e tendo em linha de conta que grande parte da temporalidade deste texto digital interativo parece ser determinada não apenas pelo autor, mas, inclusivamente, pelo próprio leitor, que doseia, através da interação, a quantidade de informação narrativa que lhe é dada, consideramos ser pertinente falar da existência de uma gramática temporal alinear em *Pry*. Na verdade, se podemos observar que parecem existir neste texto determinados tempos programados para a leitura não nos é possível, todavia, observar uma coincidência entre eles e o tempo da experiência e da interação⁹⁵, que aparenta ser inaugurado, no ato de leitura, por cada leitor.

Defendemos, portanto, a ideia de que ao ler um texto como o de *Pry*, o leitor terá necessidade de criar os seus próprios tempos, de marcar os seus próprios ritmos. Diante de uma torrente de linguagens e de objetos a ser fruídos, sugerimos que o leitor é, aparentemente, acossado por uma necessidade de personalizar a própria leitura, de imprimir-lhe a sua marca temporal.

Sublinhamos, portanto, que diante dos mesmos tempos programados, diferentes leitores experienciarão o texto digital de *Pry* dentro de uma determinada noção temporal particular que parecer ser o resultado do seu processo de leitura, o resultado da junção das três temporalidades presentes no texto: o tempo de reprodução/ exibição do texto, o tempo de leitura do texto e o tempo da interação.

Ora, assim sendo, e em termos de temporalidade, consideramos, portanto, pertinente observar, à luz da análise de *Pry* que, de facto, a textualidade digital parece introduzir-

⁹⁵ Ao falarmos do tempo da experiência e do tempo da interação referimo-nos, concretamente, ao tempo que o leitor demora, efetivamente, a ler o texto digital, de acordo com as suas escolhas e com o tempo que ele próprio determina para as suas interações.

nos a uma nova noção de temporalidade que é, na literatura digital interativa, materialmente potenciada pela máquina que reproduz o texto.

Neste sentido, acreditamos estar em condições de poder afirmar que, através da atividade de temporização do texto, o autor parece dispor de mais uma ferramenta privilegiada que lhe permite exercer um controlo dissimulado sobre a obra e sobre o próprio processo de leitura da mesma. Assim, oferecendo ao leitor determinados tempos de fruição e de leitura, o autor parece ter o desejo de “disciplinar” o texto, de controlar, a partir da materialidade do próprio suporte, a atividade leitoral, oferecendo, no entanto, ao recetor, através dos espaços dados à sua intervenção, a ilusória sensação de que este dispõe do tempo desejado para fruir da obra.

Nesta perspetiva, e para fechar, sublinhamos então a ideia de que a temporização do texto digital parece atuar como mais uma estratégia camuflada de controlo que, mascarada pela abertura, interatividade e maleabilidade dos suportes que agora o acolhem, permite ao autor, escondendo-se por detrás das potencialidades dos novos suportes, exercer de modo renovado uma posição de dominância sobre a própria obra e sobre o modo como esta é fruída.

REFORMULAÇÃO DO CONCEITO DE PÁGINA EM *PRY*

Como temos vindo a perceber através da reflexão empreendida ao longo da segunda parte desta tese, a introdução do digital no campo da literatura, ao impor uma nova materialidade, parece conduzir-nos, inevitavelmente, à necessidade de pensar algumas reconfigurações do papel do leitor, do autor e, finalmente, um conjunto de reconfigurações que dizem respeito à própria textualidade.

Partindo deste último tópico interessa-nos agora, de forma particular, debruçar-nos sobre a reconfiguração de um dos principais elementos definidores da textualidade impressa: o conceito de página.

Elemento primordial quando pensamos na materialidade do livro impresso, o conceito de página parece assumir-se, de facto, nos meios analógicos, como um elemento que surge intensamente relacionado com o suporte que lhe dá vida e que lhe permite inscrever o texto – o papel. Todavia, não é apenas no meio analógico que podemos detetar essa dependência do suporte no qual se inscreve o texto. Também no meio digital é possível observar que, de facto, a própria página (o seu potencial e o seu respetivo modo de configuração) parece ser determinada pelo suporte a partir do qual o texto ganha vida. Deste modo, sublinhamos, portanto, a ideia de que aquilo que uma página de um livro digital nos permite ou não fazer ou, adicionalmente, aquilo que uma página nos permite ou não oferecer, depende, efetivamente, da tecnologia (e do suporte) que a reproduz.

Deste ponto de vista, destacamos, portanto, a necessidade de, à luz de uma nova materialidade proporcionada pelo digital, refletirmos em torno daquela que acreditamos ser uma reformulação do conceito de página de acordo com as especificidades e propriedades possibilitadas pelos novos suportes.

Perspetivando que a inserção de novos signos no meio literário exigirá, consequentemente, a inclusão de novas dimensões artísticas (visual, cinética e sonora) e computacionais (interatividade e hipermedialidade) sugerimos ser necessário refletir em torno da possibilidade de ampliação do conceito de página à luz das novas potencialidades materiais e linguísticas dos próprios suportes.

Assim, seguindo esta linha de pensamento, e assumindo que a tecnologia digital é, necessariamente, diferente da tecnologia analógica e nos autoriza, consequentemente, a integração de elementos que, analogicamente, estariam condicionados a poder ser plasmados no papel, consideramos ser de toda a pertinência, à luz da literatura em meio

digital, atentar no modo como o próprio conceito de página parece encontrar-se, atualmente, a ser reconfigurado.

Para refletir em torno deste tópico, e adotando uma perspetiva comparatista entre meio impresso e meio digital, gostaríamos de começar por atentar nos elementos constituintes da própria página. Ora, se no livro convencional impresso, a página é normalmente composta por palavras às quais poderão ser, eventualmente, adicionadas imagens, no livro digital, e devido às potencialidades do suporte que o alberga, encontramos, do ponto de vista das linguagens envolvidas, muitos mais do que palavras e imagens.

Na página de um livro digital como *Pry* podemos, então, encontrar: palavra, imagem, vídeo, som e interação. Ora, a integração destes elementos, sobretudo o último – a interação, que requer do leitor um contacto direto com o próprio suporte (que se tornará, nesse momento, responsivo), implica, no nosso entender, que abandonemos a conceção tradicional de página⁹⁶ (herdada do livro impresso) para nos concentrarmos numa nova superfície que deve ser pensada não apenas de acordo com as convenções pré-existentes mas com novas práticas herdadas das próprias linguagens que constituem agora o livro digital interativo.

Desta perspetiva, e segundo Johnston (2011, p. 16) defendemos, portanto, que a materialidade do digital propicia o aparecimento do *tavit*⁹⁷ (*textual audio-visual interactivity*), uma superfície textual tátil e responsiva, composta por texto digital maleável e por um conjunto de linguagens que vão do texto, ao áudio e ao vídeo, passando pela interação, e que, aparentemente, parecem estar a reconfigurar a noção de página nos meios digitais.

Assim, se numa primeira leitura teríamos a tentação de defender que as propriedades interativas dos suportes digitais poderiam tornar-se elemento distintivo na comparação entre página digital e página impressa a verdade é que olhar o problema desta perspetiva

⁹⁶ Sobre o que consideramos a concepção tradicional de página cf. Chartier (A Aventura do Livro: do leitor ao navegador, 1999) quando o autor sugere que a inscrição do texto no ecrã cria uma organização e uma estruturação que não é, de modo algum, a mesma com a qual se defrontaram o leitor do livro impresso, ou, antes dele, o leitor do rolo da Antiguidade ou o leitor medieval.

⁹⁷ De acordo com Johnston (2011, p. 3) “(...) the multimedia aspect of digital poetry means that the term ‘text’ is insufficient. Future theorists will require terminology specific to the domain. I suggest *tav* (text-audio-visual), *tavt* (a *tav* in a 3D territory), and *tavit* (an interactive *tavt*) (...) *tavits* (malleable digital text) are tactile and responsive in ways that emulate living entities. They can possess dimensionality, memory, flocking, kinematics, surface reflectivity, collision detection, and responsiveness to touch, etc.... Life-like tactile *tavits* involve information that is not only semantic or syntactic, but also audible, imagistic and interactive. Reading mediated language-art requires an expanded set of critical, practical and discourse tools, and an awareness of the historical continuum that anticipates this expansion”.

parece-nos francamente redutor, sobretudo se pensarmos que o próprio ato de passar páginas parece constituir-se, em meio impresso, como uma forma de interação.

Na verdade, preferimos antes sugerir que é a própria materialidade técnica do suporte, e nomeadamente, a sua essência e potencialidade digital, que no seu conjunto, nos autorizam a observar um conjunto de diferenças entre o que Johnston (2011) designa como *tavit* e aquilo que, convencionalmente, e através da cultura impressa, conhecemos como página.

Note-se, assim, a título de esclarecimento, que entre um *tavit* e uma página convencional impressa parecem, de facto, existir acentuadas diferenças. Centrar-nos-emos, para já, no facto do *tavit* possuir, em função da sua materialidade digital e das potencialidades do suporte que o alberga, as seguintes propriedades: dimensionalidade, memória, interatividade, responsividade ao toque e permitir, inclusive, incorporar informação não apenas semântica ou sintática, mas, também, audível, imagética ou interativa.

Assim, diferentemente da página convencional impressa, a página digital, por possuir uma “memória” (que é afinal a memória física da máquina que a reproduz), consegue, por via das escolhas e decisões anteriores do leitor no interior do texto, recuperar o seu percurso por forma a determinar, com base neste, os caminhos que adiante serão abertos ao leitor no interior da narrativa.

Note-se ainda que, também devido a esta memória da página digital, é hoje possível, em objetos literários como *Pry*, que o leitor abandone o livro e consiga (minutos, dias, meses ou anos depois) retomar a leitura no mesmo ponto onde a abandonara. Assim, observamos, portanto, que a memória digital parece emular, na sua própria linguagem, a função de um marcador de livros – elemento analógico que, no digital, continua, pela sua utilidade, a revelar-se importante.

Por outro lado, sublinhamos a ideia que a página digital é ainda dotada de interatividade e responsividade ao toque. Assim, se na página do livro convencional impresso a interatividade se encontra, aparentemente, limitada, no sentido em que o leitor apenas parece ter a capacidade de passar páginas, sublinhar, anotar ou comentar, no digital, por seu turno, o leitor depara-se com uma superfície textual interativa que depende da sua interferência física, do seu toque, para que a própria narrativa possa ser construída.

Assim, o texto digital, responsivo ao toque, parece devolver, a partir da materialidade do suporte, determinado *feedback* ao leitor em termos de progressão narrativa.

Para ilustrar esta interatividade e esta responsividade ao toque basta que observemos que cada página de *Pry* nos propõe, num primeiro momento, a leitura do texto verbal, incitando-nos em seguida à interação com o próprio texto, e devolvendo-nos, a partir dessa interação, a possibilidade de ativar diferentes linguagens (como o vídeo, o som e o texto animado) que nos permitirão continuar a assistir ao desenrolar da narrativa.

Assim, e partindo da observação, a título de exemplo, da primeira página do primeiro capítulo de *Pry – Below and Above*, acreditamos que facilmente nos podemos aperceber das diferenças entre página convencional impressa e página digital, observando de perto o fenómeno da reformulação do conceito de página.

Deste modo, um dos primeiros pormenores que gostaríamos de realçar está relacionado com o facto de a primeira página de *Pry* não se iniciar com texto verbal, mas se iniciar, pelo contrário, com um vídeo de cerca de vinte segundos, onde, enquanto leitores, somos convidados a conhecer, pela primeira vez, e através da linguagem audiovisual, a personagem principal da narrativa. Só após a reprodução desse vídeo a página de *Pry* parece ganhar (em termos de formato) os contornos habituais de uma página de livro impresso sendo, então, apresentado ao leitor o texto verbal. Todavia, e como anteriormente já mencionamos, a página de *Pry* não mantém o formato convencional de uma página impressa e, por esse motivo, após apresentação deste texto verbal parece “evoluir” para uma nova fase onde, por via de um conjunto de indicações fornecidas no ecrã, o leitor é incitado a envolver-se corporalmente com o texto, efetuando um dos dois gestos propostos e ativando, consequentemente, o desenrolar da história através do vídeo ou do texto animado.

Ora, assim sendo, diante do disposto e tendo como referência a primeira página de *Pry*, consideramos estar em condições de poder observar que a materialidade do digital, autorizando-nos a pensar novas configurações textuais, sobretudo ao nível orgânico, estrutural e compositivo, nos permite reconhecer uma reconfiguração entre o conceito de página num livro convencional impresso e o conceito de página num livro albergado em suportes digitais.

Isto mesmo parece, aliás, poder ser comprovado, numa outra perspetiva, se atentarmos na própria multimedialidade compositiva deste tipo de obras que reúnem texto, áudio e vídeo e que, pelas próprias propriedades interativas dos suportes que as acolhem, parecem convidar o leitor a um movimento de envolvimento físico (através do toque) com a própria superfície textual.

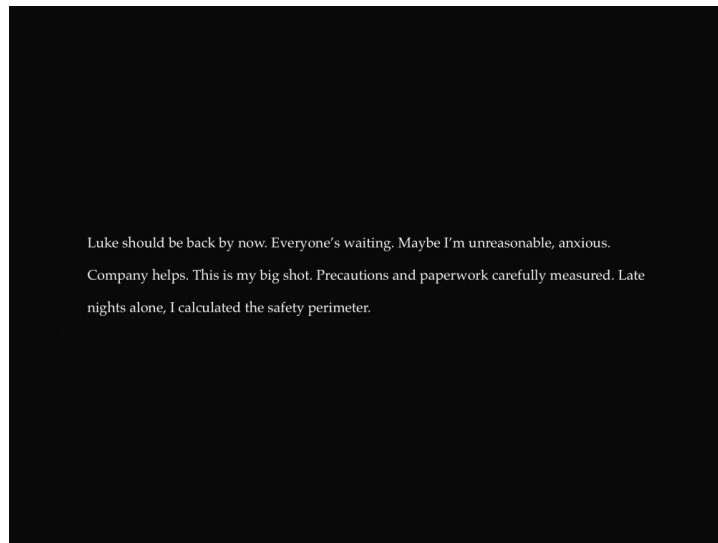
Assim, e por forma a atestar este carácter multimedial a partir da análise de *Pry*, podemos observar que as páginas desta obra literária digital parecem assumir, alternadamente, uma das seguintes estruturas:

- Vídeo + texto + interação + vídeo (quando existe um vídeo de abertura do capítulo)
- Texto + interação + texto animado (quando o leitor efetua o gesto no sentido de aceder ao subconsciente da personagem)
- Texto + interação + vídeo (quando o leitor efetua o gesto no sentido de aceder à realidade através do olhar da personagem)

Assim, cada página parece assumir-se, essencialmente, como uma superfície que concilia texto verbal, texto sonoro e texto audiovisual, cabendo ao leitor, através da interação, ativar cada um destes textos.

Veja-se, então, desta perspetiva, e no nosso entender, que cada página de *Pry* pode ser vista, do ponto de vista informático, como uma superfície opaca na medida em que, pela sua materialidade digital e pelas características da *interface* que a acolhe, ao nos confrontarmos com ela não conseguimos perceber, num primeiro momento, que linguagens se escondem por detrás daquilo que nos é fisicamente dado a ver. Na verdade, só após interação, essa superfície opaca parece transformar-se numa superfície transparente que permite, por via do toque, que os restantes conteúdos (audiovisuais e sonoros) sejam reproduzidos.

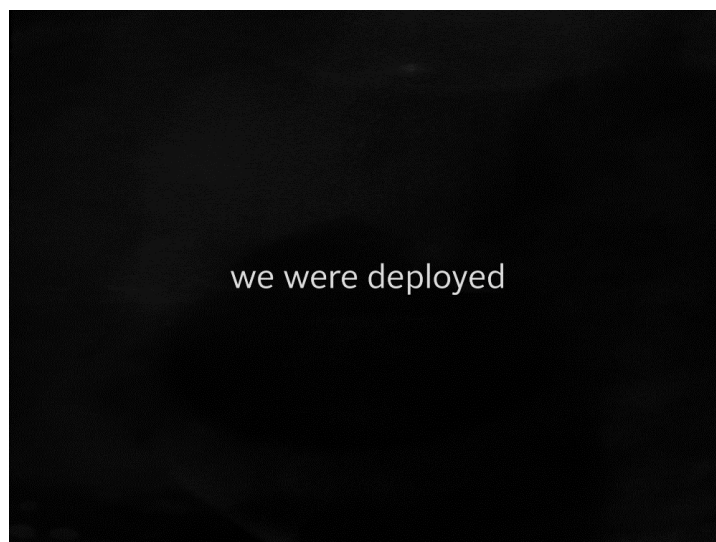
Para ilustrar o que acabamos de dizer, atentemos nas três seguintes imagens:



- a) Cenário 1: é apresentada ao leitor uma página de texto simples que “esconde” por detrás desta primeira camada duas camadas adicionais (uma composta por vídeo e outra composta por texto animado) que apenas serão ativadas a partir da interação do leitor.



- b) Cenário 2: Após interação no sentido de “abrir os olhos da personagem” a página de texto é transformada numa página de vídeo a partir da qual o leitor pode assistir à narrativa audiovisual.



- c) Cenário 3: Após interação no sentido de “fechar os olhos da personagem” a página de texto é transformada numa página de texto animado a partir da qual o leitor pode ingressar no subconsciente de James e aceder, através de uma manifestação textual, ao frenesim caótico do seu pensamento.

Realce-se então, a partir do exemplo fornecido, que, de facto, todas as páginas de *Pry* aparentam ser, num primeiro momento, orientadas em torno do texto verbal sendo todos os restantes componentes textuais – nomeadamente o vídeo e o som - chamados, à sua presença, para contar a história.

Assim, e à luz do disposto, consideramos que a página de texto (apresentada no cenário 1) se constitui como o centro de toda a experiência sendo, a partir dela, e através do movimento de interação, que o leitor despertará o *tavit* (*text-audio-visual*), permitindo que ao texto verbal se juntem as restantes linguagens convocadas para contar a história.

Ora, assim sendo, e prosseguindo com a tentativa de mostrar, a partir de *Pry*, de que forma é possível observar a emancipação, nos textos digitais, de um novo conceito de página, observamos, embora de uma perspetiva diferente, que outro dos grandes elementos diferenciadores entre página convencional impressa e página digital parece ser o facto de as páginas de livros digitais nunca surgirem numeradas. Ora, este dado podemos, uma vez mais, associá-lo não apenas ao carácter não-linear e aleatório da narrativa (que, decorrente da sua própria essência material, impossibilitaria qualquer numeração sequencial), mas, inclusive, à própria transformação da noção de página que deixa de ser, no meio digital, fruto apenas de um paratexto característico do meio

impresso⁹⁸ e passa a ser, por conseguinte, resultado de todas as linguagens que agora compõem o objeto livro digital seguindo, nessa perspectiva, os seus respectivos códigos⁹⁹. Ora, o que pretendemos sublinhar, neste sentido, é que se o paratexto literário impresso parecia exigir, nos seus moldes, a presença de determinadas convenções, entre elas a existência de páginas numeradas, o texto literário digital, sendo hoje constituído pela linguagem do cinema, da animação, do som e da própria interação, parece absorver, para a literatura, as especificidades e propriedades desses meios, dispensando, deste modo, reger-se, unicamente, pelas normas atribuídas ao texto verbal em meios impressos. No fundo, procuramos defender a ideia de que o texto literário digital, emancipando-se em toda a sua extensão, e através das diversas linguagens que hoje o constituem, parece libertar-se da necessidade de ter de cumprir com as normas paratextuais impostas pelos produtos impressos.

Assim, pretendemos sugerir que o texto digital, sendo hoje resultado das linguagens que o compõem, manifesta ele próprio, em virtude da sua nova materialidade, uma necessidade de incorporar para a sua essência as propriedades e os códigos das linguagens de que é constituído.

Ora, nesse sentido, e admitindo que a linguagem literária é, hoje, entre outras, permeada pela linguagem do cinema, interessa-nos particularmente recuperar a noção, criada em 2012 (Mestre, 2012, p. 67), para descrever as páginas digitais: a noção de página-plano¹⁰⁰.

Assim, tendo em conta que os livros digitais parecem manifestar uma cada vez maior relevância atribuída à linguagem audiovisual acreditamos, a partir do carácter híbrido de *Pry*, poder observar a existência de páginas-plano: ou seja, páginas que não apresentam nem o formato nem a configuração tradicional das páginas de um livro impresso, mas que, pelo contrário, são compostas exclusivamente por vídeo sendo possível, a partir

⁹⁸ Para maior detalhe sobre o paratexto literário característico das obras impressas cf. Genette, Gérard (1987).

⁹⁹ Observe-se, neste sentido, que se a literatura tem por convenção numerar as páginas de um livro, meios como o cinema, a animação ou o som integram outras práticas (como a utilização intencional de determinados planos cinematográficos, a utilização de efeitos especiais e sonoros, etc.) e outros “códigos” - específicos dos seus ambientes - e que serão agora adicionados, enquanto recursos, à prática literária em ambiente digital.

¹⁰⁰ Conceito usado por Isa Mestre (2012) para descrever a página de um livro digital interativo que, sendo composta maioritariamente por vídeo, pode, no entender da autora, ser identificada como “página-plano” na medida em que grande parte da sua função é oferecer ao leitor um conjunto de plano fílmicos que, de uma perspectiva cinematográfica, aqui ganham lugar no espaço do livro. Assim, o conceito de “página-plano”, aproximando estes dois elementos técnico-estéticos - a página e o plano - um característico da literatura e o outro característico do cinema - visa aproximar a linguagem cinematográfica da linguagem literária servindo-se, para o efeito, da linguagem hipermediática.

delas, enquanto leitores, observar um conjunto de planos, um conjunto de excertos audiovisuais – que parecem desfilar, como um filme, diante do nosso olhar.

Neste sentido, defendemos, portanto, que a maioria das páginas de *Pry*, pela sua materialidade e pela sua composição, podem e devem ser entendidas como *tavits* ou como páginas-plano.

Por outra parte, e ainda a justificar a nossa proposta de reconfiguração do conceito de página, consideramos ser pertinente destacar, mais uma vez numa perspetiva comparatista entre impresso e digital, as diferenças no modo de progressão narrativa.

Observe-se, então, a este respeito, que se no texto em suportes impressos o avanço da narrativa está condicionado pelo ato de passar a página, em *Pry*, por seu turno, é o movimento físico do leitor – a sua interação – que lhe permite avançar na narrativa e aceder ao trecho narrativo seguinte.

Ora, assim sendo, e diante do disposto, sugerimos, então, a ideia de que a interação surge, na página digital de *Pry*, como ação obrigatória para o progresso na narrativa permitindo ao leitor simular, fisicamente, ato semelhante ao que, em meio analógico, corresponderia ao de virar a página.

Assim, para fechar a reflexão, e reforçando a tese de que a materialidade digital implica uma reconfiguração do conceito de página herdado dos meios impressos, observe-se, a título de exemplo, o modo como livros como *Pry* já nem sequer mimetizam visualmente a dobra da página nem tão-pouco, ao passar páginas, reproduzem o som que seria característico do manuseio do livro em papel.

Neste sentido, consideramos, portanto, ser possível, através destes dados, observar uma tendência de afastamento e ganho de independência face às convenções do impresso (presentes ainda em muitos dos primeiros hipertextos) para avançar, finalmente, para uma segunda fase a partir da qual os textos digitais parecem começar a afirmar, definitivamente, as suas particularidades e as suas marcas constitutivas.

Assim, e com base nestas observações, consideramos ser possível sublinhar que, de facto, a integração dos suportes digitais na literatura nos oferece uma plataforma privilegiada para refletirmos sobre a reformulação do conceito de página. Nesta perspetiva, consideramos, então, em função do meio digital, ser possível observar o surgimento de uma página digital híbrida – marcada pela inclusão de diversas linguagens - e orientada por princípios de progressão interativa e responsividade à ação do leitor - em alternativa à proposta da página impressa, característica dos meios analógicos.

Assim, e em conclusão, defendendo que *Pry* manifesta, enquanto obra digital, determinadas propriedades características do meio no qual é produzida, consideramos, portanto, poder, a partir da sua análise, pensar a reconfiguração de alguns dos elementos definidores do objeto livro entre os quais aqui destacamos, particularmente, o conceito de página.

A METÁFORA DOS LÍQUIDOS EM *PRY*

Tendo já observado, ao longo desta tese, que, em 2001, Bauman estabelece, pela primeira vez, uma aproximação entre o estado da sociedade moderna e os líquidos, é agora momento de nos questionarmos se, de facto, a metáfora da liquidez, aplicada pelo autor polaco ao campo da sociologia, não pode, e deve, de facto, ser alargada a grande parte dos produtos da cultura contemporânea e, especificamente, aos novos produtos literários digitais.

Neste sentido, e começando por observar que, como afirma Santaella (2007), também as linguagens atravessam, ao longo de todo o século XX, uma tendência de hibridização e de fluidificação que faz com que, cada vez mais, palavra, som, vídeo, imagem e fotografia se unam, se contaminem, se complementem e se entrecruzem, é-nos possível ver que, de facto, com a introdução do digital, e a partir da materialidade dos novos suportes, as linguagens parecem perder alguma da estabilidade que os suportes analógicos lhes ofereciam tornando-se, agora, tão líquidas quanto os dispositivos que as albergam.

Defendemos, portanto, a ideia de que a própria linguagem literária, ao ver-se materializada e plasmada em suportes digitais, acaba por adquirir algumas das características definidoras destes deixando-se, conseqüentemente, contaminar por uma tendência de fluidificação, deslizamento e mistura que parece marcar o ciberespaço e o meio digital.

Nesta perspetiva, sugerimos, portanto, que a linguagem literária, perdendo a força da estabilidade do suporte livro impresso, cresce agora num meio digital cujas características interativas e híbridas parecem moldar os objetos dele resultantes. De modo genérico, sugerimos, desta forma, que a linguagem literária parece despoletar, agora, num meio onde a profusão de linguagens que se contaminam, que deslizam umas para as outras, que se confundem e se complementam, contribui, na sua essência, para a formação de um conjunto de obras literárias digitais com características muito particulares.

Assim, se na linguagem literária manifestada em suportes impressos seria comum encontrarmos, maioritariamente, texto verbal e, em algumas ocasiões, a conjunção deste com texto visual, no digital, por seu turno, cada página é composta por uma torrente de linguagens que se articulam e funcionam em harmonia, uma torrente de linguagens que contribuem (cada uma com as suas potencialidades) para a constituição do objeto final.

Ora, isso mesmo temos oportunidade de verificar através da análise de *Pry*, uma vez que esta obra digital interativa revela, na sua essência, uma impossibilidade de ler, em isolamento, cada uma das linguagens que a compõem (texto, vídeo, som, interação). Assim, e uma vez que cada página de *Pry* contém, em potência, pelo menos quatro linguagens envolvidas (a linguagem verbal/textual, a linguagem audiovisual, a linguagem sonora e a linguagem interativa) sublinhamos que nenhuma destas linguagens pode ser lida individualmente, ou seja, enquanto linguagem particular, mas deve antes ser vista como componente de uma linguagem digital híbrida que cumpre o propósito de nos contar a história.

Deste modo, na obra em análise, devido à sua materialidade digital e às potencialidades do suporte que a alberga – o iPad – podemos observar que, de facto, tal como referia Bauman relativamente aos líquidos, também as linguagens parecem deslizar, constantemente, umas para as outras, formando, juntas, novos territórios de sentido.

A justificar a nossa afirmação, e comprovando a liquidez presente em *Pry*, apresentamos, a título de exemplo, o caso do capítulo 1, passagem a partir da qual é possível observar esse deslizamento entre linguagens. Repare-se, assim, que o referido capítulo se inicia com um trecho vídeo de aproximadamente 20 segundos, prosseguindo, após o seu término, para uma página de texto que, por sua vez, após a interação do leitor – levando a cabo o gesto requerido - se transformará numa página de vídeo. Essa página de vídeo, após nova interação com o dispositivo – efetuando o ato interativo de fechar os olhos da personagem – vê-se, por fim, transformada numa animação textual.

Assim, e como temos oportunidade de observar a partir do exemplo fornecido, num tempo de leitura de aproximadamente um minuto, o leitor poderá experimentar o contacto com as quatro linguagens convocadas para contar a história. Nesse processo, e enquanto efetua a leitura do livro, o leitor parece, então, ser convidado a deambular por linguagens, a entregar-se ao prazer da leitura e, simultaneamente, ao hibridismo de uma linguagem digital que lhe oferece hoje a possibilidade de, a partir das propriedades técnicas dos novos dispositivos, desfrutar da narrativa de modo enriquecido.

Assim, e considerando, numa primeira abordagem, que, de facto, a metáfora dos líquidos, proposta por Bauman para o campo da sociologia, pode ser aplicada igualmente ao campo da literatura em meios digitais, sugerimos que também o conceito de literatura líquida, proposto por José Antonio Córdón e Raquel Gómez (2013) possa ser utilizado em favor do argumento da liquidez na medida em que também ele nos

permite antever, do ponto de vista compositivo, algumas das características deste tipo de texto digital.

Desta forma, identificando como literatura líquida "aquella cuyo contenido puede experimentar todo tipo de cambios a lo largo de su vida editorial" (Cordón & Gómez, 2013, p. 485) os autores referem-se a obras "en permanente crecimiento y transformación favorecidos por las propiedades de la Red y la facilidad de intervención sobre los textos que los sistemas de lectura y escritura compartida facilitan." (Cordón & Gómez, 2013, p. 486)

De acordo com esta descrição, falamos, portanto, de obras que são, devido ao seu carácter digital e fragmentário, constantemente passíveis de edição e, consequentemente, passíveis de transformação.

Neste sentido, observar o livro digital interativo, ou, se quisermos, observar o livro digital líquido corresponderá, no nosso entender, a observar um objeto cuja totalidade (resultante de um conjunto de fragmentos editáveis) se encontra em permanente estado de desmontagem, de crescimento e de adaptação, em resultado da própria materialidade de que é constituído.

Para atestar isso mesmo basta que atentemos no facto de a primeira versão de *Pry* (lançada a 1 de outubro de 2014) não apresentar muitas das potencialidades que nos são oferecidas pela última versão disponibilizada. Assim, e como já fizemos questão de sublinhar anteriormente ao longo desta tese, sugerimos que se possa olhar *Pry* como uma obra de carácter líquido, na medida em que a sua liquidez parece ser passível de ser comprovada não apenas pela mistura compositiva de que é constituída mas, inclusivamente, pelo modo como a obra parece transformar-se temporalmente a cada nova atualização, a cada nova modificação de cada um dos componentes que a formam. Deste modo, sublinhamos, portanto, que a primeira versão de *Pry* é globalmente diferente da segunda, da terceira e da quarta na medida em que todas elas contêm elementos que são acrescentados e modificados de uma versão para outra.

Desta forma, e para finalizar, no que diz respeito à ideia de uma literatura líquida, parecemos estar em condições de afirmar que *Pry* cumpre duplamente com os requisitos deste tipo de obra, na medida em que tanto o seu hibridismo compositivo (concretizado pela profusão de linguagens que hoje compõem o livro digital interativo), como o seu carácter digital (pela sua materialidade, facilitador de metamorfoses), nos abrem uma janela sobre a observação de uma das características da contemporaneidade: a ausência de fixidez e de estabilidade.

Na obra *El relato cinematográfico – Cine y narratología* (1995) André Gaudreault e François Jost remontam ao ano de 1900 para mostrar de que modo, no cinema, palavra e imagem surgiram, quase sempre, associadas uma à outra. Referindo-se aos primórdios da sétima arte, recordam-nos os autores que, de facto, poucas eram as vezes em que a visualização do filme era feita em completo silêncio uma vez que, usualmente, as projeções eram acompanhadas ou pela música de um piano ou de uma orquestra ou, mais tarde, pela voz de um apresentador, que acompanhava a visualização do trecho cinematográfico com um comentário dirigido à sala.

Este apresentador assumia, como esclarecem os autores, o papel de “explicador” do texto audiovisual na medida em que, como afirmam, “se encargaba de proporcionar a los espectadores la información que una mostración cada vez más compleja, e irremediavelmente muda, no podía transmitir con facilidad sin la ayuda de la palabra” (Gauldreault & Jost, 1995, p. 73).

Neste contexto, assistimos, na época, àquilo que Gaudreault e Jost (1995, p. 73) classificam como a “concomitância de duas prestações narrativas paralelas”, ou seja, a coexistência de dois tipos de narração: por um lado a prestação narrativa da imagem – que narra visualmente – e, por outro lado, a prestação narrativa da voz humana que, através do apresentador, narra verbalmente e em direto.

Assim, se já nesta altura era passível de ser identificado, o inter-relacionamento entre palavra e imagem intensifica-se ainda mais a partir da segunda metade do século XX, altura em que desaparece a figura do apresentador e surge no próprio ecrã a palavra escrita – introduzida mediante a adição de legendas à imagem visual do filme.

Como explicam Gaudreault e Jost (1995) estas legendas tinham como principal objetivo acrescentar à narração visual informações de natureza verbal que outrora eram transmitidas pelo apresentador. Estas funcionavam, então, conjuntamente com a imaginação do espetador, expandindo consideravelmente a narrativa visual.

Assim, na maior parte das vezes, a legenda resume textualmente a sequência de ações mostradas pela imagem e contribui ainda, segundo os autores, para a “aceleração da temporalidade da mostragem” (Gauldreault & Jost, 1995, p. 76) uma vez que permite ao espetador conceder, antecipadamente, um novo sentido à imagem, formado a partir da leitura conjunta dos dois elementos.

Ora, nesta perspetiva, é preciso considerar o intenso relacionamento entre palavra e imagem na medida em que, como explicam os autores, “lo que la banda visual nos ha mostrado, nos lo ha dicho la palabra: el rótulo es literalmente un porta-voz del personaje” (Gauldreault & Jost, 1995, p. 78). Assim sendo, referimo-nos, desta forma, a uma dupla narração feita por via da imagem e reforçada mediante o procedimento verbal.

Por conseguinte, e de acordo com Gauldreault e Jost, é possível identificar entre as inúmeras funções da legenda algumas que nos serão particularmente úteis para defender, adiante, o nosso ponto de vista. Assim, de acordo com os autores, a legenda apresenta as seguintes funções:

- a) Guía el espectador entre los distintos significados posibles de una acción representada visualmente;
- b) Da un sentido ideológico, puede permitir un juicio sobre lo que la imagen no puede presentar de un modo asertivo (...)
- c) nombra lo que la imagen no puede mostrar: los lugares, el tiempo, los personajes. (...) (Gauldreault & Jost, 1995, pp. 78-79)

Do ponto de vista narrativo os autores identificam ainda os seguintes efeitos:

- a) Las informaciones verbales contribuyen a construir el mundo diegético: situando las imágenes que vemos en el tiempo y el espacio, construyendo los caracteres de los personajes, nombrándolos, nos ofrecen el cuadro de interpretación dentro del cual la historia que se desarrolla ante nuestros ojos se hace verosímil (...)
- b) Los carteles resumen las acciones que no vemos o, es más, presentan ciertos planos como resúmenes de una duración más larga (...) Permiten, pues, acelerar la temporalidad representada por el relato visual (...) (Gauldreault & Jost, 1995, pp. 78-79).

Ora, tendo em conta as funções linguísticas e narrativas da legenda, estamos em condições de estabelecer, a partir da relação entre a palavra e a imagem, promovida pelo cinema, um paralelo com aquilo que acontece em *Pry*. Na verdade, pretendemos aqui mostrar que também esta narrativa digital interativa nos sugere hoje a reflexão em torno deste diálogo inter-linguagens uma vez que, servindo-se da materialidade híbrida do digital, introduz no campo da literatura, e através da inclusão do vídeo em conjunção com a palavra escrita, uma nova dimensão que, no nosso entender, recupera práticas anteriores associadas à sétima arte.

Assim, pretendemos defender a ideia de que, na obra em análise, o vídeo parece mimetizar, do ponto de vista da literatura digital, a função desempenhada, no cinema mudo, primeiramente pelo apresentador e, posteriormente, pela legenda.

Deste modo, e embora contrariamente ao cinema, na literatura digital, seja o vídeo a ser acrescentado à palavra e não a palavra ao vídeo, acreditamos poder observar que, tal como acontece na sétima arte, também na literatura digital a leitura conjunta dos dois elementos parece funcionar no sentido de proporcionar ao espectador mais informação do que aquela que lhe é, à partida, oferecida.

Assim, na literatura digital, a introdução do vídeo em acrescento ao texto parece ter a função de, não apenas complementar a informação verbal oferecida, contribuindo, desta forma, para a construção de um texto literário mais complexo onde palavra e imagem se cruzam na construção de sentido, mas também, de certo modo, ajudar a expandir o texto através de uma nova linguagem.

Deste modo, consideramos, portanto, poder observar, na literatura digital, e especificamente na narrativa interativa, uma necessidade de expansão do relato verbal, adicionando-lhe, através do vídeo, uma componente visual que permite, por um lado, resumir em imagens a sequência das ações descritas pelo texto e, por outro, superar as funções do enunciado textual mostrando, através da linguagem audiovisual, mais do que aquilo que, do ponto de vista verbal, é apresentado na narrativa.

Ora, seguindo esta linha de pensamento, consideramos, desta forma, que cada trecho vídeo introduzido em *Pry* funciona, num primeiro momento, como uma espécie de resumo do texto verbal, tornando possível, através da mostragem da imagem em movimento, oferecer ao texto um sentido que será formado a partir do relacionamento entre palavra e imagem e, num segundo momento, como uma extensão do próprio texto verbal que se vê potenciado narrativamente pela presença do texto audiovisual que o amplia e o complementa.

Na verdade, inversamente ao que acontece no cinema, na literatura digital interativa a adição da componente visual à componente verbal permite-nos encarar a imagem como ilustração e expansão do próprio texto e não o texto como mera explanação da imagem.

Assim, e partindo da análise de *Pry*, é possível observar que a introdução do vídeo no seio da narrativa literária parece cumprir o objetivo de mostrar aquilo que nos é dito pela palavra (através do texto verbal), contribuindo ainda, na maior parte das ocasiões, para alargar a narrativa, mostrando, inclusivamente, mais detalhes do que aqueles que são oferecidos pelo texto verbal. Ora, neste sentido, consideramos pertinente observar

que o vídeo parece atuar na narrativa digital interativa também por forma a mostrar-nos o “fora de campo”¹⁰¹, ou seja, o conjunto de elementos que o texto verbal, pela sua limitação do ponto de vista físico e espacial, não pode, por vezes mostrar-nos.

Em suma, a introdução do vídeo parece permitir oferecer ao verbo uma componente visual que torna possível narrar duplamente a ação: primeiramente através do texto verbal e, posteriormente, através da imagem.

Assim sendo, e diante do disposto, sugerimos, portanto, a ideia de que todas as páginas de *Pry* cumprem com o objetivo de fazer uma narração dupla. Na verdade, sublinhe-se, a este respeito, que em todas elas é possível observar uma narração verbal (levada a cabo pela palavra escrita) que é complementada e potenciada por uma narração audiovisual (levada a cabo pelo vídeo).

Note-se, nesta perspetiva, que em *Pry* é notório o modo como a imagem acrescenta ao texto¹⁰² um conjunto de informações concretas que, de facto, uma narrativa em suporte impresso jamais poderia veicular. Na verdade, se numa narrativa em papel o texto entregaria grande parte do seu potencial à imaginação do leitor, na narrativa digital, por seu turno, o vídeo cumpre, precisamente, com o propósito de completar e estender visualmente o texto verbal e construir, através do texto audiovisual, um universo narrativo que é apresentado, através do recurso audiovisual, de modo homogêneo, a todos os leitores. Passamos a exemplificar: se, na narrativa em papel, cada leitor projeta, como base no texto verbal, as personagens ou as realidades de acordo com a sua imaginação, na narrativa digital interativa, por sua vez, o vídeo apresenta de modo uniforme todas essas instâncias, criando nos leitores, como ponto de partida, uma mesma “imagem” trabalhada, homogeneamente, pela linguagem audiovisual.

Assim, observamos, a partir da análise de *Pry*, que nos livros digitais parece existir uma tendência de complementaridade e inter-dependência¹⁰³ entre texto verbal e texto visual

¹⁰¹ No cinema diz-se encontrar-se em “fora de campo” todo o espaço que não é filmado pela objetiva, que se estende para além dos limites abrangidos e delimitados. Neste caso, estabelecendo uma analogia entre cinema e narrativa digital interativa, interessa-nos mostrar que este tipo de literatura parece servir-se do vídeo para explorar essa noção de “fora de campo”, ou seja, toda a descrição que não é feita pelo texto verbal mas que, por seu turno, parece ser expandida através do texto audiovisual que incorpora a narrativa.

¹⁰² Referimo-nos ao texto, enquanto texto digital, no seu sentido mais amplo: ou seja, ao texto digital enquanto elemento híbrido resultante da mistura do texto verbal, do texto audiovisual, do texto sonoro e do texto interativo.

¹⁰³ Falamos de um movimento de complementaridade e inter-dependência na medida em que acreditamos que, no texto digital, linguagem verbal e visual mantêm uma relação de dependência pois apenas juntos podem formar o todo significativo da narrativa.

na medida em que o texto visual permite mostrar aquilo que o texto verbal apenas pode nomear: os espaços, os tempos, as personagens.

Observamos, neste sentido, que em *Pry* a componente visual contribui para a própria construção e materialização da história uma vez que é a partir das informações visuais contidas no enunciado que o leitor vai, em conjunção com o texto verbal, construir o universo diegético. Assim, é a partir do vídeo que o leitor será capaz de visualizar o espaço e as personagens descritos pelo texto, concedendo-lhe, através das propriedades multimédia do meio, uma existência, hipoteticamente, mais real e mais verosímil do que na narrativa em papel.

Deste modo, e para ilustrar de que forma, no nosso entender, texto verbal e texto visual funcionam em complementaridade e inter-dependência servir-nos-emos, então, do modo como as personagens de Jessie e Luke são apresentadas, respetivamente, nos capítulos 1 e 2 da narrativa.

Observe-se que, no que diz respeito à apresentação destas duas personagens, parece cumprir-se o padrão que acima descrevemos: ou seja, se o texto verbal cumpre a função de nomear, o texto visual oferece, por sua vez, a possibilidade de mostrar, visualmente, aquilo que é nomeado, ampliando, inclusivamente, a narrativa, ou seja, oferecendo-nos maior detalhe e mostrando-nos o “fora de campo”, aquilo que não é narrado verbalmente.

Note-se, então, e no que diz respeito à apresentação das personagens de Jessie e Luke que, se num primeiro momento o texto verbal apenas nomeia – identificando, através da palavra escrita, os nomes de ambos - o texto visual, através do vídeo, oferece, por sua vez, a possibilidade de nos mostrar algumas das características físicas das personagens em questão (ver fig. 3.16, 3.17, 3.18 e 3.19).

Assim, sublinhe-se, neste sentido, que enquanto o texto verbal apenas denomina, o texto visual encarrega-se de nos oferecer mais pormenor e detalhe premiando o leitor com uma dimensão imagética que, na literatura convencional impressa, ficaria a cargo da sua imaginação.

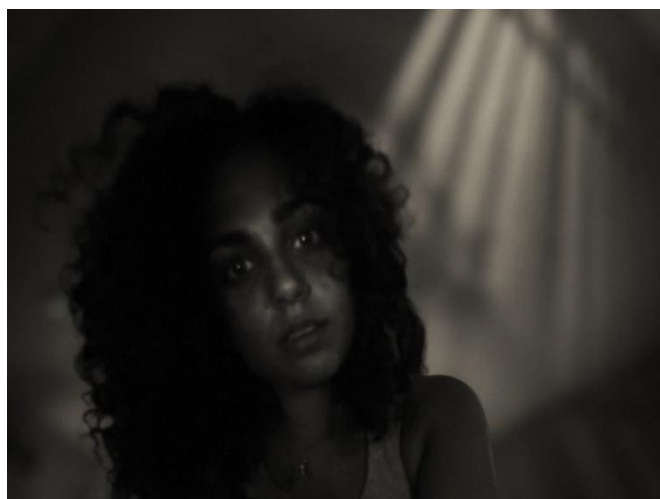
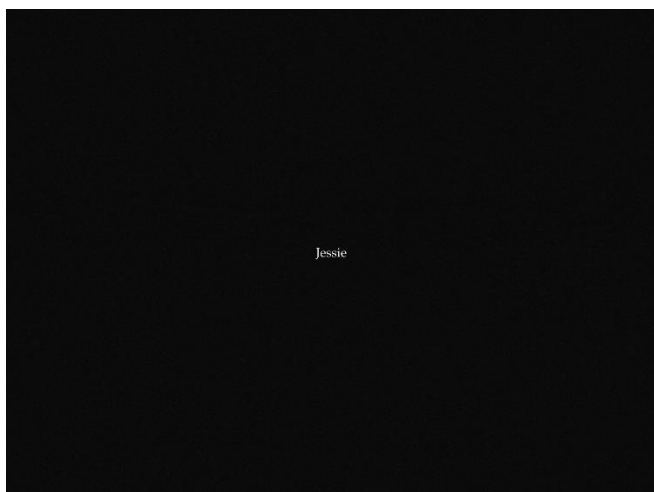


Fig. 3.16 e 3.17 – Apresentação da personagem de Jessie (cap.1) – utilização de estratégia de ancoragem e complementaridade narrativa entre texto verbal e texto visual.

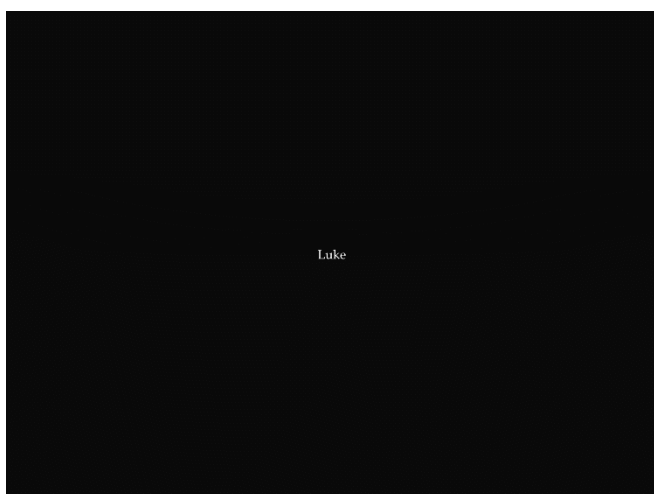


Fig. 3.18 e 3.19 – Apresentação da personagem de Luke (cap.2)

Assim, e em jeito de conclusão no que diz respeito a este tópico, sugerimos, então, ser possível estabelecer uma aproximação entre os métodos narratológicos do cinema mudo, através da união entre palavra e imagem, e a própria experiência da literatura digital interativa que, através da materialidade do digital, permitindo a incorporação do vídeo, parece ampliar o próprio texto expandindo-o em termos de significação, receção e verosimilhança.

Ora, neste sentido, e dado que a reflexão que temos vindo a empreender nos permite compreender, a partir da literatura digital, uma reconfiguração no que diz respeito ao próprio modo de narrar, acreditamos estar em condições de observar que parecemos assistir atualmente a um movimento de contaminação a partir do qual a literatura parece deixar-se permear por outras áreas artísticas e por outras linguagens.

Assim, defendemos a ideia de que a literatura digital sendo hoje composta por diversas linguagens, parece estar a absorver, estruturalmente, para a sua essência e para o seu modo de ser, alguns dos códigos e das especificidades dessas linguagens.

Ora, tendo em conta a reflexão que temos vindo a levar a cabo neste tópico, e sobretudo os pontos de contacto no que diz respeito à relação entre a palavra e a imagem no cinema mudo e na literatura digital, consideramos estar em condições de admitir que a literatura digital parece aqui recuperar uma técnica do cinema para a recriar no meio digital, reutilizando-a e servindo-se dela em prol da criação de uma experiência que se quer cada vez mais rica do ponto de vista da receção.

Assim, neste sentido, e aliando à linguagem verbal o potencial de outras linguagens, como o vídeo, por exemplo, a materialidade do digital parece oferecer à própria literatura possibilidades inéditas para, através do inter-relacionamento entre linguagens, permitir ao autor expandir, consideravelmente, as suas capacidades narrativas e, simultaneamente, permitir ao leitor novos modos de leitura e novas abordagens interpretativas ao próprio texto.

TELLING E SHOWING* OU TÉCNICA DA EXIBIÇÃO AUDIOVISUAL NA NARRATIVA DIGITAL DE *PRY

Uma vez discutida a relação entre a palavra e a imagem no seio da narrativa literária digital de *Pry* é agora momento, estendendo a reflexão em torno da noção de complementaridade entre texto verbal e texto audiovisual, de nos focarmos na questão do *telling* e do *showing*, ou, como viremos a defender, da técnica de exibição audiovisual que é utilizada ao longo desta narrativa digital interativa.

Assim, começaremos por observar que, se na narrativa em papel a descrição se afirma, efetivamente, como um dos elementos constituintes do texto, sendo frequentemente utilizada, entre outras funções, como forma de caracterização das personagens, dos espaços e das realidades descritas, na narrativa digital de *Pry*, todavia, sublinhamos a existência daquela que pretendemos propor como uma característica do texto digital – ou seja, a substituição da descrição pela exibição através do vídeo.

Assim, e para comprovar a nossa posição, começaremos por servir-nos, em primeira instância, da distinção, que viria a tornar-se largamente utilizada no campo da narratologia: a distinção entre *telling* e *showing*.

Analisada, pela primeira vez, em *The Craft of Fiction* (1922), por Percy Lubbock, esta distinção visava apresentar-nos a ideia de que, no momento de escrever uma narrativa, podiam ser usados, essencialmente, dois modos para apresentar os eventos: contando-os ou mostrando-os. Assim, numa primeira aproximação, a distinção pode ser feita quase de modo literal. Se no modo *showing* a narrativa procura mostrar ao leitor os acontecimentos da história, provocando-lhe a sensação de os testemunhar, no modo *telling*, pelo contrário, o leitor tem a impressão de estar apenas a ser informado sobre os eventos.

Desta forma, e usando a metáfora espacial, a narrativa em modo *showing* parece encurtar a distância entre leitor e história enquanto que a narrativa em modo *telling* nos oferece uma sensação de maior distanciamento entre o leitor e os respetivos eventos.

Assim, e servindo-se do exemplo de *Madame Bovary*, diz-nos Lubbock que “the art of fiction does not begin until the novelist thinks of his story as a matter to be shown, to be exhibited that it will tell itself” (Lubbock, 1954, p. 62). Desta forma, para Lubbock, a verdadeira arte está na capacidade de o escritor oferecer ao leitor uma maior capacidade de “visualização” da narrativa, uma impressão de estar presente na própria cena.

Como afirma o autor, referindo-se à escrita de Flaubert:

His description, in that case, touches only such matters as you or I might have perceived for ourselves, if we had happened to be on the spot at the moment. His object is to place the scene before us, so that we may take it in like a picture gradually enrolled or a drama enacted. (Lubbock, 1954, p. 65)

Daqui deduzimos, portanto, que, para “mostrar” uma determinada realidade ao leitor, o autor deve servir-se de estratégias particulares que permitam a este último perceber a realidade descrita e construir, mentalmente, de modo mais completo possível, uma espécie de “fotografia mental” da cena descrita.

A mesma ideia defende Gérard Genette, em *O Discurso da Narrativa* (1972), obra na qual o autor francês volta a realçar a existência dos dois modos narrativos apresentados por Lubbock, considerando que “the narrative can furnish the reader with more or fewer details, and in a more or less direct way, and can thus seem to keep at greater or lesser distance from what it tells” (Genette, 1980, p. 162).

Assim, diante do disposto, observamos, portanto, que, ao nível da narrativa tradicional e convencional em papel, ao escrever o texto, o autor tem a liberdade de servir-se do modo *showing* ou do modo *telling* para narrar os acontecimentos da história.

Todavia, aquilo que aqui pretendemos sublinhar não é, efetivamente, a existência destes dois modos de narração, mas sim o modo como a narrativa digital parece encontrar-se, no nosso entender, através da incorporação de novas linguagens, a recuperá-los e, inclusivamente, a transfigurá-los, através da materialidade dos novos dispositivos.

Desta forma, a partir da análise de *Pry*, pretendemos mostrar que a introdução do vídeo enquanto componente narrativo traz importantes alterações para a própria textualidade, de entre as quais destacamos, essencialmente, a substituição da narração convencional – por via textual – pela narração cinematográfica, ou seja, pela técnica de mostraçã audiovisual dos elementos descritos pelo texto verbal.

Assim, enquanto na narrativa tradicional em papel, como acima referimos, toda a caracterização e descrição das personagens, dos espaços e das realidades é feita através do texto verbal, na narrativa digital de *Pry*, por seu turno, grande parte da descrição é assumida pelo vídeo.

Ora, deste modo, consideramos, portanto, poder reconhecer, na narrativa digital interativa, uma primazia atribuída ao modo *showing*, que parece descobrir, a partir dos novos suportes, diferentes formas de se efetivar, uma vez que, em função da materialidade dos dispositivos digitais, este modo deixa de consistir apenas na descrição

textual pormenorizada para passar a oferecer ao leitor a possibilidade de visualizar a ação e as realidades descritas através de outras linguagens, como é o caso do vídeo.

Assim, consideramos que a reconfiguração da narração em *showing* é feita de modo muito particular na narrativa literária digital na medida em que, sendo esta narrativa composta por uma panóplia de linguagens, parece ser possível reconhecer a pertinência de entregar à “linguagem-mãe” na arte de mostrar – o cinema (aqui representado pela presença de excertos audiovisuais) – a tarefa de descrição.

Desta forma, e no nosso entender, podemos observar em *Pry* uma tendência para substituir a descrição convencional pela utilização do vídeo que, por via das suas propriedades, cumprirá o papel de mostrar aquilo que anteriormente era, de modo pormenorizado, descrito pelo texto e que tinha de ser projetado mentalmente pelo leitor, através da imaginação, no momento da leitura do livro.

Assim, e considerando a estrutura orgânica de *Pry* – narrativa composta por texto verbal, texto audiovisual e texto animado – sugerimos que a introdução do vídeo visa reforçar a intensidade do modo *showing* que, neste contexto, é apresentado ao leitor por via de uma sequência de trechos audiovisuais que lhe permitem complementar, visualmente, a realidade narrada.

Nesta perspetiva, sublinhamos, portanto, a ideia de que em *Pry* texto verbal e vídeo parecem funcionar, ao longo de toda a narrativa, numa forte relação de interdependência e complementaridade. Se o texto cumpre o seu papel de contar – o *telling* – assumindo, simultaneamente, a tarefa de narração, o vídeo parece reforçar a função de mostrar – o *showing* – oferecendo-nos normalmente maior detalhe sobre a cena.

Para ilustrar aquilo que acabamos de dizer basta que recuperemos o exemplo fornecido a propósito da relação entre palavra e imagem, nomeadamente, no mecanismo de apresentação das personagens (ver fig.3.16 a 3.19).

Assim, repare-se, que, para apresentar as personagens os autores servem-se simultaneamente do texto (verbal e audiovisual) para nomear, identificar e, através do vídeo, oferecer mais detalhe sobre as mesmas.

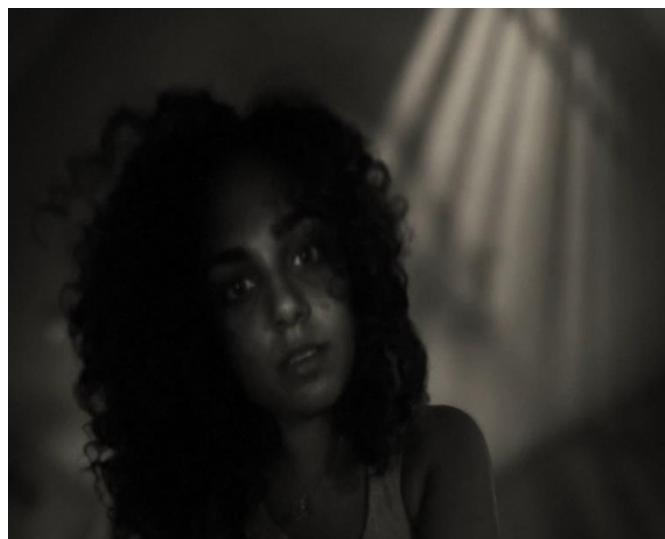
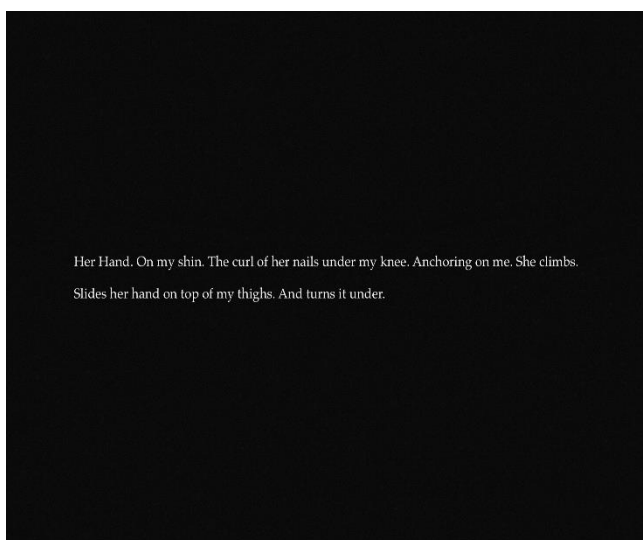
Note-se, para ilustrar aquilo que acabamos de descrever, o modo como, no primeiro capítulo da obra, os autores nos apresentam uma das personagens principais da narrativa: Jessie.

Neste capítulo, como podemos, aliás, observar, a autora apenas aponta o nome da personagem sem nos oferecer, através do texto verbal, qualquer detalhe sobre as suas características físicas ou psicológicas. Estas características serão então, exploradas, no

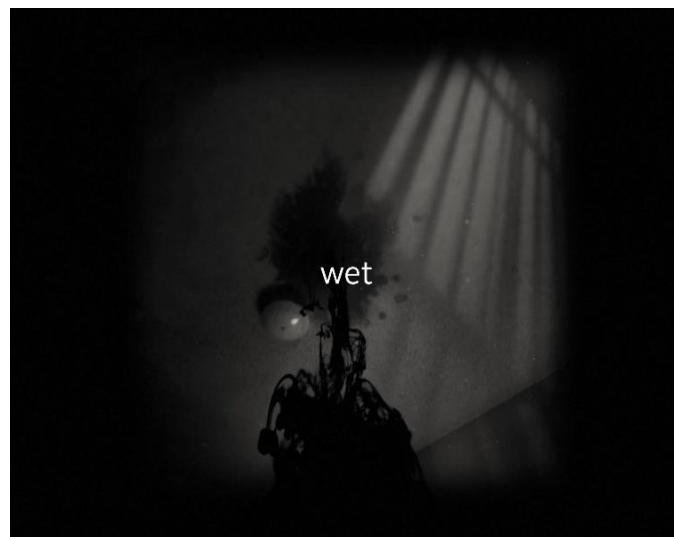
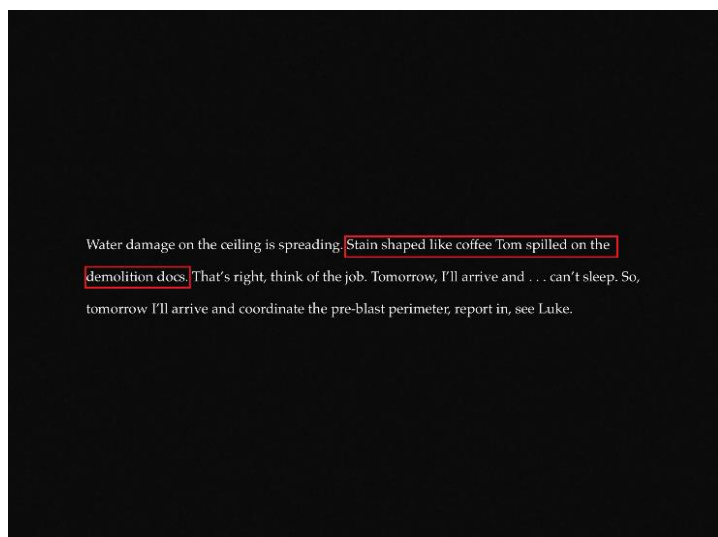
contexto desta obra digital, pelo vídeo que, integrando agora o texto digital e tendo, em termos significativos, tanta relevância como a palavra escrita, nos permitirá, através da linguagem cinematográfica, oferecer-nos a possibilidade de visualizarmos a própria personagem, ou seja, a figura de Jessie, e de deduzir, a partir dessa visualização, um conjunto de características físicas que o texto verbal não concretiza.

Assim, e servindo-nos deste exemplo, sublinhamos a ideia de que em *Pry* o vídeo funciona, enquanto parte do texto, de modo a reforçar a sua significação, oferecendo, visualmente a ação narrada e ampliando, através dela, a própria narrativa.

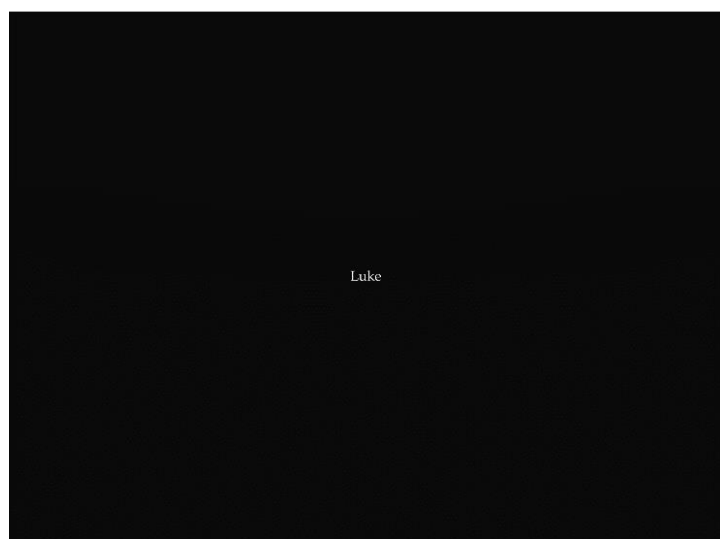
Isso mesmo pode ser observado e comprovado através dos seguintes trechos presentes no primeiro, segundo e sexto capítulos da obra:



Cena 1 (capítulo 1): O texto verbal apresentado na primeira imagem – “Her Hand. On my shin. The curl of her nails under my knee. Anchoring on me. She climbs. Slides her hand on top of my thighs. And turns it under” - corresponderia, no texto convencional impresso à descrição. No caso do texto digital de *Pry*, e, de acordo com o exemplo específico desta página, uma vez que o texto é constituído por texto verbal (à esquerda) e texto visual (à direita), podemos considerar que ambos potenciam, na sua essência, a própria narração uma vez que a mistura e indissociabilidade destas duas linguagens parece oferecer-nos a possibilidade de, enquanto leitores, visualizar com maior detalhe e precisão a ação narrada. Repare-se assim que o texto digital de *Pry* ao associar estas duas linguagens permite, aliando o vídeo à palavra e tornando-os inter-dependentes, intensificar a própria descrição e, com isso, potenciar a atividade narrativa no seu todo.



Cena 2 (capítulo 1): O texto verbal apresentado na primeira imagem (“(...) Stain shaped like coffee Tom spilled on the demolition docs”) apenas nos dá conta da existência de uma mancha que, segundo refere o narrador, se assemelha visualmente a uma mancha de café. Porém, porque, no texto digital, texto verbal e audiovisual não existem separadamente e devem ser lidos em conjunção, por forma a constituir o todo da obra, apercebemo-nos que, de facto, só a leitura do texto verbal e do texto audiovisual, indissociáveis e inter-dependentes, nos ajudará a visualizar a referida mancha potenciando através da mistura de linguagens a própria significação do enunciado apresentado.



Cena 3 (capítulo 3): ao apresentar Luke, tal como com a personagem de Jessie, os autores optam por não oferecer verbalmente nenhum detalhe sobre este senão o seu nome. Aqui, uma vez mais, serão as propriedades do texto digital, através do movimento de inter-relacionamento e interdependência entre as linguagens (neste caso a linguagem verbal e a linguagem audiovisual – indissociáveis no âmbito do texto digital), que farão com que o enunciado textual seja enriquecido, em termos de descrição, pelo próprio hibridismo constitutivo da narrativa digital interativa. Neste sentido, acreditamos estar em condições de observar que a mistura de linguagens, na qual destacamos, com especial relevância a associação, no texto digital, do texto audiovisual ao texto verbal parece estar a oferecer-nos novos modos de descrição narrativa.

Luke saw and froze. His face blank, washed out in the impact right before it all came apart.

I woke to a red smell and a haze like curdling rust. Red fear that I forgot my mask. The air thick with fire; the heat wavered dark shapes. Stumbling shapes, Jessie? The red world became quiet.

I laid down in the heat and I called her name. There I heard my name? Our names? Luke's voice as if through a filter, somehow louder than flames. He was saying: "We are going NOW."

He was saying something, something screamed through a wet sock. The sound caught, the sound strained low, bent down and down toward me. I was being lifted through ash and metal.

The world moves like a video game. A projection happened here. The mirage of an old home movie.


A record of everything familiar burned away. Air flickers with the illusion of playback. The tape burns. This burn is the new memory. Luke carries me, dodges. The exit flickers, flattens before us.

I woke to a red smell and a haze like curdling rust. Red fear that I forgot my mask. The air thick with fire; the heat wavered dark shapes. Stumbling shapes, Jessie? The red world became quiet.

I laid down in the heat and I called her name. There I heard my name? Our names? Luke's voice as if through a filter, somehow louder than flames. He was saying: "We are going NOW."

He was saying something, something screamed through a wet sock. The sound caught, the sound strained low, bent down and down toward me. I was being lifted through ash and metal.

The world moves like a video game. A projection happened here. The mirage of an old home movie.



A record of everything familiar burned away. Air flickers with the illusion of playback. The tape burns. This burn is the new memory. Luke carries me, dodges. The exit flickers, flattens before us.

Cena 4 (capítulo 6): se, ao nível do texto verbal, apenas temos a seguinte informação - "A projection happened here. The mirage of an old home movie. A record of everything familiar burned away", só através do hibridismo do texto digital (unindo texto verbal e texto audiovisual e tornando-os indissociáveis) temos oportunidade de observar a materialização visual da metáfora estabelecida, assistindo, através do vídeo, à gravação de um conjunto de memórias de família. Sublinhamos, neste sentido, que é o texto digital que, promovendo uma relação associativa e inter-dependente entre todos os elementos que o constituem, nos permite sugerir a ideia de que há um potenciamento da narrativa e da descrição levado a cabo pela utilização simultânea de diversas linguagens que, em conjunto, constituem aquilo que entendemos como texto digital.

Assim, e tendo em conta os três exemplos apresentados, sublinhamos que, como acima referimos, texto e vídeo funcionam, em *Pry*, como um todo articulado, inter-relacionado e inter-dependente que permite potenciar, em termos significativos, a narrativa, tirando partido das potencialidades de cada uma das linguagens que a constituem.

Desta perspetiva, consideramos poder sugerir que o texto digital, mantendo-se como um todo, parece aproveitar-se das melhores características de cada uma das linguagens para as colocar ao serviço da narrativa. Assim, se observarmos no texto digital, o texto verbal, enquanto seu constituinte, parece cumprir, usualmente, com a função de nomear, sendo acompanhado pelo texto audiovisual que se dedica, normalmente, a oferecer, através da linguagem audiovisual, maior detalhe sobre a acção narrada.

Neste sentido, sublinhamos, portanto, à luz do já mencionado, que em *Pry* a função do texto parece ser a de, de um modo cada vez mais híbrido, formar uma narrativa mais rica onde, no nosso entender, *telling* e *showing* se articulam de modo inédito e atuam, na narrativa digital, complementarmente, por forma a oferecer ao autor novas ferramentas para construir o seu texto.

Assim, e no que diz respeito à narrativa digital, defendemos, portanto, que *telling* e *showing* atuam como modalidades que não se excluem, na medida em que texto verbal e texto audiovisual funcionam, em simultaneidade, cumprindo, cada um deles, com as suas funções narrativas.

Desta forma, e focando-nos na análise de *Pry* concluímos, portanto, que os autores se servem do vídeo e do texto verbal, em articulação, não apenas enquanto elementos de descrição da realidade narrada, mas também como modo de oferecer ao leitor a possibilidade de uma imersão mais profunda na narrativa propiciada pela exibição de trechos audiovisuais que parecem aproximá-lo do universo ficcional vivido pelas personagens.

Ora, esta estratégia parece oferecer, assim, ao autor, a partir da materialidade do digital, uma nova ferramenta que lhe permite diminuir a distância entre leitor e história aumentando, consequentemente, através das possibilidades oferecidas pelo meio, a intensidade da última e reforçando a “ilusão de mimese” (Genette, 1980, p. 164) por parte do leitor.

RECURSOS DIGITAIS USADOS AO SERVIÇO DA SIGNIFICAÇÃO DO TEXTO

Se, como anteriormente referimos, todas as linguagens que compõem o livro digital e seus respetivos códigos formam parte daquilo que entendemos, do ponto de vista global, como texto literário digital, é importante reforçar a ideia de que todas elas parecem encontrar-se, em função das suas próprias especificidades, ao serviço de um processo de significação da narrativa.

Veja-se que, se, por vezes, ao nível da narrativa digital, temos a tentação de acreditar que o texto verbal, pela sua centralidade, aparenta ser a principal fonte de significação, sendo as restantes linguagens – como o vídeo, a fotografia ou o som – vistas, muitas vezes, apenas como complementos ou acessórios adicionais, pretendemos aqui demonstrar que, efetivamente, em *Pry* essa noção é contrariada reforçando, como já anteriormente afirmámos, a necessidade de equiparar, significativamente e em termos de relevância, todas as linguagens envolvidas no processo de comunicação literária.

Note-se, portanto, que toda a significação de *Pry* é cuidadosamente pensada, a partir dos elementos que a constituem¹⁰⁴, por forma a que a utilização dos recursos e das linguagens não se assuma como algo acessório (que facilmente poderia ser eliminado do texto sem prejuízo para a formação de sentido) mas, antes, como elemento central deste. Assim, toda a construção de *Pry* gira em torno da forma como as linguagens contribuem para, constantemente, através das suas propriedades e das suas técnicas, ampliar, reconfigurar e potenciar a significação da narrativa. Note-se, aliás, a este respeito, que, em muitos casos, parece ser possível observar que as linguagens são utilizadas com o objetivo de intensificar determinadas sensações e perceções associadas à própria história.

Neste sentido, podemos observar que, de facto, todas as linguagens que compõe o texto digital parecem despir-se das suas funções meramente acessórias para assumir, em termos narrativos, igual preponderância que a do texto verbal no propósito de narrar a história.

Para tornar mais clara esta ideia, observem-se, então, alguns exemplos que mostram de que modo as linguagens integrantes do texto digital de *Pry* e a utilização, no âmbito destas, de determinados recursos técnicos é colocada ao serviço da obtenção de uma determinada significação narrativa.

¹⁰⁴ Referimo-nos ao vídeo, à fotografia, à imagem animada, ao som, à interação, etc.

Assim, destacamos, por exemplo: **a utilização, ao longo dos capítulos 1 e 2, da técnica de câmara subjetiva** - uma técnica que nos mostra o que vê o indivíduo que olha, como se a câmara estivesse nos seus olhos; **a utilização, ao longo do capítulo 1, na dimensão da linguagem audiovisual, de planos picados** – técnica essencialmente usada para destacar a ideia de submissão, inferioridade e insegurança do sujeito filmado; **a utilização, ao longo do capítulo 1, de efeitos sonoros associados à realidade bélica** (sons de aviões-caça a atravessar o ar); e, **por fim, a utilização, ao longo de toda a narrativa, da técnica RSVP (Rapid Serial Visual Presentation)** – essencialmente usada, para, por via da velocidade de processamento e reprodução do texto, mimetizar o caos do pensamento da personagem.

Assim, ao longo dos capítulos 1 e 2, consideramos que a técnica de câmara subjetiva, também chamada técnica de “ponto de vista”, é utilizada com o objetivo de tentar colocar o leitor/espetador na pele da personagem. Uma vez que o texto narra a angústia da insônia de James, as suas dificuldades em dormir e em afastar os “monstros do seu pensamento”, e, mais tarde, a sua ansiedade no momento de enfrentar Luke, parece-nos aqui poder sugerir que os autores, ao servir-se desta técnica, dão ao leitor a possibilidade de ver, através do próprio olhar da personagem – por via da câmara subjetiva - uma realidade distorcida, constantemente invadida por recordações, uma realidade de certo modo caótica, percecionada por sentidos contraditórios.

Esta técnica fílmica parece encontrar-se aqui, portanto, através das propriedades da linguagem audiovisual, a facilitar ao leitor uma maior capacidade de imersão na narrativa. Ao ter a possibilidade de ver através dos olhos da personagem o leitor parece ter, por conseguinte, uma maior sensação de participar na história, sentindo de modo mais direto as sensações, os sentimentos e as situações narradas.

Assim, sugerimos, então, a ideia de que, através da utilização da câmara subjetiva, os autores dispõem de uma nova ferramenta para, a partir das propriedades da linguagem digital, procurar anular a distância entre a personagem de James e o leitor, convidando este último, através do olhar da personagem, a “entrar na boca do dinossauro” (Murray, 2003, p. 108), a mergulhar dentro da história e a viver de perto, através das suas ações e interações, todos os momentos da narrativa.

Note-se, assim, que a utilização desta técnica parece permitir, no caso de *Pry*, abolir a chamada “quarta parede” – a que, em teatro, separa o ator da audiência – e a que, neste caso, especificamente no meio digital, permite ao leitor, tendo a possibilidade de

vivenciar a narrativa através da perspectiva da personagem, entrar no mundo virtual e ficcional da história narrada.

Ora, nesta perspectiva, observamos, então, que a utilização desta técnica cinematográfica ao serviço do texto parece ter a intenção de proporcionar uma intensificação da capacidade do leitor em sentir-se parte da história e, conseqüentemente, poder, através da interação, contribuir ativamente para o seu desenrolar. Assim, sugerimos, portanto, a ideia de que a utilização da técnica da câmara subjetiva, quando utilizada ao serviço do fazer literário, parece funcionar como estratégia autoral para “arrancar” o leitor da plateia e colocá-lo diretamente no palco da ação, convidando-o a viver, ainda mais de perto, os sentimentos e sensações experienciados pelas personagens.

Repare-se, aliás, ainda a este respeito, e especificamente em *Pry*, que, já no capítulo 2, a própria técnica de câmara subjetiva é utilizada no sentido de nos dar a conhecer, enquanto espectadores, o problema contra o qual luta a personagem – a falta de visão. Sublinhe-se que ao levar a cabo o gesto de interação no sentido de “abrir os olhos de James” o leitor é confrontado com uma imagem da realidade – apresentada através do vídeo – que surge, ao longo dos primeiros 3-4 segundos como uma imagem desfocada. Assim, como mostramos a partir das imagens abaixo, é perceptível, através da câmara subjetiva, a utilização (na narrativa audiovisual) do recurso técnico da desfocagem com o objetivo de provocar no leitor a sensação de que algo não está bem com a visão de James.

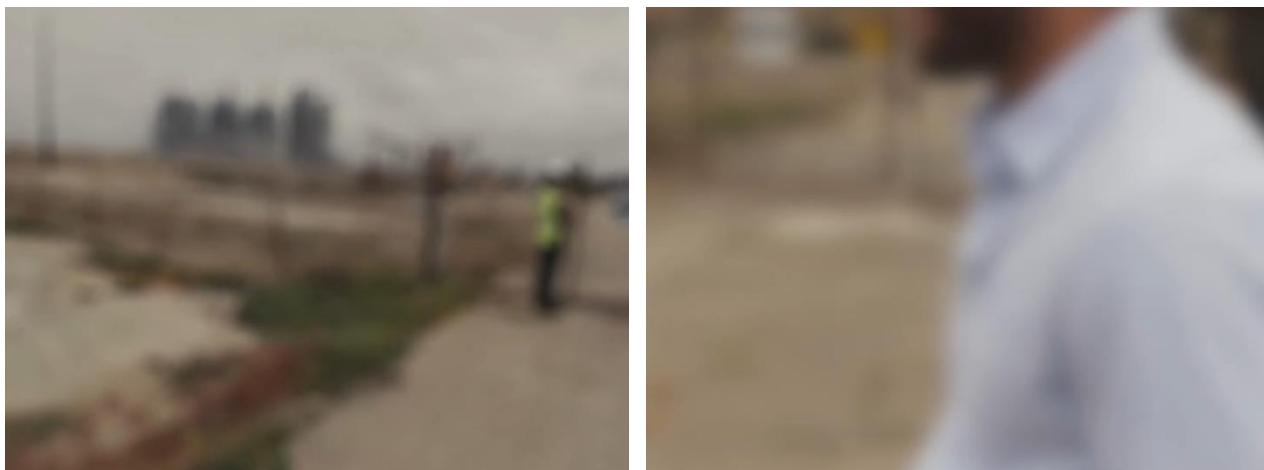


Fig. 3.20 – *Screenshots* da técnica de desfocagem utilizada ao longo do capítulo 2- *South Bay Implosion*

A utilização do mesmo recurso é ainda repetida, no mesmo capítulo, no momento em que James volta a reencontrar Luke. Neste caso a força do acontecimento parece intensificar a futura “cegueira” da personagem principal.

Numa outra perspetiva, mas continuando a defender a ideia de que as técnicas e os recursos digitais são colocados, de modo pertinente e significativo, ao serviço da narrativa, observamos ainda, ao longo do capítulo 1, o modo como são usados, ao nível do vídeo, um conjunto de planos picados.

Usados normalmente, em linguagem cinematográfica, para destacar a submissão, inferioridade e insegurança da personagem filmada, estes planos são aqui colocados, intencionalmente, por forma a reforçar a pequenez de James face aos pensamentos que o assaltam, face ao seu universo interior, face ao trauma e à dor da perda experienciada.

Observamos, assim, que a dimensão visual da narrativa parece pretender afirmar, em termos visuais e metafóricos, um James demasiado pequeno para arcar com as consequências da guerra, um James menor que os acontecimentos vividos, que as perdas sofridas.



Fig. 3.21 – Screenshot de plano picado utilizado ao longo do capítulo 1 – *Below and Above*

Consideramos, então, que, uma vez mais, é possível sublinhar a ideia de que a linguagem audiovisual, em conjunção e interligação com as restantes linguagens, permite potenciar a própria narrativa e os seus significados.

Por fim, e a corroborar esta utilização significativa dos recursos ao serviço do texto, encontra-se ainda o capítulo 1 que, através da utilização de efeitos sonoros associados à realidade bélica, parece ilustrar, do ponto de vista narrativo, a relação entre texto verbal e texto sonoro na tarefa de construção de sentidos para a história.

Veja-se, assim, que, ao longo deste capítulo, ao servir-se de um conjunto de efeitos sonoros associados ao texto verbal e ao texto audiovisual, os autores parecem trabalhar, a partir da linguagem sonora, no sentido de nos apontar – ainda que discretamente – qual o motivo da insónia de James.

Assim, enquanto ouvimos a personagem descrever textualmente o resultado da sua insónia – ou seja, um conjunto de memórias e de alucinações que vão para além de si – somos confrontados, sonoramente, com um som que vulgarmente associamos à passagem de aviões-caça – usados para combate em situações de guerra.

Desta forma, através do relacionamento da paisagem textual descrita por James, da paisagem visual que podemos observar, enquanto leitores, através do seu olhar, e, por fim, da paisagem sonora que nos é oferecida, facilmente chegamos à conclusão, ao nível do sentido do texto, que a noite de insónia de James se encontra de algum modo relacionada com o seu passado na guerra.

Por fim, e nesta mesma perspetiva, outro dos elementos que gostaríamos de destacar é a utilização, ao longo de toda a narrativa, da técnica RSVP (Rapid Serial Visual Presentation). Sendo utilizada, em *Pry*, sobretudo nos momentos em que o leitor leva a cabo a interação no sentido de “fechar os olhos” da personagem, ou seja, de aceder ao seu subconsciente, esta técnica, marcada pelo rápido processamento e reprodução do texto, a fim de causar no leitor a sensação de caos e de desordem, encontra-se, no nosso entender, ao serviço da significação da narrativa.

Repare-se, assim, a corroborar a nossa afirmação, que, tratando-se James de uma personagem revestida de uma carga psicológica intensa, cujo pensamento é, como já tivemos oportunidade de referir, uma torrente de emoções, a utilização da técnica RSVP cumpre aqui com o propósito de estabelecer uma analogia entre o caos resultante da tentativa de leitura do texto (em RSVP) e a própria desordem do pensamento da personagem.

Na verdade, sugerimos, portanto, que a utilização da técnica de RSVP parece mimetizar, materialmente, e a partir das potencialidades do dispositivo que reproduz o texto, o caos do pensamento de James, tornando-o mais verosímil para o leitor que, sentindo dificuldade em, cognitivamente, absorver o texto que corre diante de si a alta velocidade, parece mais facilmente poder reconhecer e identificar a desordem mental da personagem.

Ora, deste modo, consideramos, portanto, que, apresentando recorrentemente fragmentos do pensamento de James, refletindo e reforçando o mundo interior deste – as suas memórias, os seus traumas, os seus monstros – o texto em RSVP parece encontrar-se ao serviço da mimetização da intensidade e desordem do espaço psicológico da personagem.

Assim, em suma, e através dos exemplos fornecidos, consideramos ser possível observar em *Pry* uma utilização coerente, inteligente e significativa das técnicas disponibilizadas pelas diversas linguagens que integram o texto digital e que são, aqui, elemento constitutivo da própria narrativa, ajudando a potenciá-la.

Reforçamos, por isso, uma vez mais, a ideia de que a significação do texto digital depende de todas as linguagens envolvidas no processo de comunicação literária e não apenas da linguagem verbal.

Nesta perspetiva, reforçamos, portanto, a necessidade de refletir, a partir dos exemplos oferecidos, sobre a ideia de uma linguagem digital una – a do livro digital – que se constrói e se articula, significativamente, por forma a conceber, através do processo

digital, uma nova forma narrativa híbrida que tira partido das propriedades dos próprios meios.

***PRY*, UM EXEMPLO DE LITERATURA DE CONVERGÊNCIA**

Na sequência do hibridismo de que nos temos vindo a dar conta através da análise da obra literária digital *Pry*, consideramos agora pertinente observar de que modo a obra em questão pode, então, ser considerada um exemplo de literatura de convergência. Tendo em conta a teorização apresentada por Henry Jenkins, em 2006, na qual o autor defende já não ser possível falar dos meios de comunicação em isolamento, mas, antes, de uma mistura de meios que convergem no espaço digital, propomos, portanto, a ideia de que também as produções literárias em suporte digital revelam hoje um carácter compositivo convergente, afirmando-se, por isso, como exemplos de uma literatura de convergência.

Assim, defendemos, à luz do conceito de cultura de convergência que, de facto, pensar a literatura digital não implica acreditar, necessariamente, que os novos suportes e os novos meios matarão ou substituirão os suportes e as práticas anteriores, associados à literatura impressa, mas, pelo contrário, que, no campo do digital, e a partir da materialidade possibilitada pelos novos meios, novas e velhas formas conviverão convergentemente.

Assim, as produções literárias digitais levam-nos a acreditar que, no campo literário, estamos hoje diante de um panorama de convergência que reflete, acima de tudo, o esboroar de fronteiras entre os diversos *media* e o reconhecimento de que um único meio – o digital – pode hoje, a partir das potencialidades dos novos suportes, albergar um conjunto de linguagens e tecnologias que anteriormente nos eram oferecidas, essencialmente, de modo isolado.

Desta forma, e diante do exposto, defendemos ser necessário pensar uma adequação do conceito de convergência aplicado à literatura digital e, especificamente, à obra literária *Pry*.

Assim sendo, sugerimos poder tomar *Pry* como um exemplo de literatura de convergência na medida em que esta obra reúne não apenas as linguagens formais convocadas para a composição literária em suporte papel, mas, simultaneamente, novas linguagens, até aqui alheias ao processo de composição literária (como o vídeo, a animação e o som), que, em conjunção com as linguagens anteriores, parecem reconfigurar o próprio discurso literário, tornando-o híbrido.

Assim sendo, e reforçando aquilo que acabamos de afirmar, acreditamos estar em condições de sugerir que *Pry* se afirma, enquanto obra de carácter híbrido, como plataforma a partir da qual diversas artes e diversas linguagens são convocadas a integrar o fazer literário abrindo-nos, com isso, o pano sobre a possibilidade de podermos pensar uma literatura de convergência.

Neste sentido, sugerimos, portanto, que *Pry*, enquanto produto resultante de uma literatura de convergência, parece reunir em si diversos fragmentos compositivos, provenientes de diferentes meios, e que se unem, na obra em questão, com o objetivo de levar a cabo a narrativa.

Repare-se, neste sentido que, como anteriormente referimos, o texto verbal – elemento central no livro impresso – continua a ser preservado e destacado na versão digital, parecendo residir a diferença, no entanto, no modo como a este texto verbal são agora acrescentados novos meios que, consequentemente, têm a capacidade de produzir novos textos dentro da estrutura compositiva, comumente conhecida, do texto impresso.

Assim, observamos, portanto que à noção tradicional de texto, herdada da experiência impressa, é preciso agora acrescentar a materialidade e potencialidades dos novos suportes e dos novos dispositivos que, autorizando novas configurações parecem permitir-nos, simultaneamente, falar do surgimento de uma nova textualidade resultante da mistura de meios e de linguagens.

Desta forma, acreditamos estar em condições de sugerir que, no que diz respeito à literatura, parecemos assistir à convergência, no livro digital interativo, de um conjunto de novos *media* que, a partir da materialidade e das potencialidades do meio, dialogam, interativamente, com os média já característicos da experiência impressa e contribuem para a criação de um objeto novo: o livro digital interativo.

Deste ponto de vista, diríamos, então, que o livro digital interativo, a partir da materialidade do meio digital, permite hoje que diferentes linguagens e diferentes tecnologias integrem o processo literário fazendo com que este se modifique e assuma, também do ponto de vista da receção, novas características e novas propriedades de leitura.

CAPÍTULO 3: A INSTÂNCIA DO AUTOR EM *PRY*

O autor como construtor de percursos em Pry

Uma vez analisadas as instâncias do leitor e do texto em *Pry* consideramos ser agora o momento para nos focarmos em alguns tópicos relativos à instância do autor. Neste sentido, começaremos por questionar-nos: poderá *Pry* oferecer-nos, enquanto obra digital interativa, a possibilidade de pensarmos o autor à luz das concepções anteriormente mencionadas e, nomeadamente, à luz da proposta de identificação do autor como construtor de percursos? Permitir-nos-á *Pry*, através da sua constituição híbrida pensar uma autoria coletiva que se encontra repartida, do ponto de vista da criação, por todos quantos participam neste projeto multimédia? Poderemos admitir a hipótese do autor estar hoje munido de novas ferramentas digitais que lhe facilitam a tarefa de exercer controlo sobre os destinos do texto e, consequentemente, sobre o leitor que com ele interage?

Para oferecer resposta a algumas destas perguntas desenvolveremos brevemente um conjunto de observações, baseadas na análise desta obra digital, e que, no nosso entender, nos permitirão uma melhor compreensão sobre a figura do autor em narrativas digitais interativas.

Para fazê-lo começaremos, então, por debruçar-nos sobre a noção do autor como construtor de percursos mostrando de que modo consideramos ser possível reconhecer esta configuração na obra em análise.

Ora, assim sendo, e tratando-se *Pry* de uma obra aberta, não-linear e interativa, consideramos relevante observar que, nela, a figura do autor assume também uma conceção diferente daquela que é normalmente assumida pelos autores cujas obras se encontram materializadas em suportes impressos. Assim, se estas últimas parecem promover, pela sua estrutura material e pelas suas propriedades físicas - associadas à fixidez e à estabilidade - a figura de um autor mais autoritário que parece determinar, no momento da criação, o caminho unívoco da obra; nas obras digitais, por seu turno, o autor deve ser considerado, de acordo com a nossa proposta, como um construtor de percursos que “mascara” a sua autoridade, subtilmente, por detrás das potencialidades interativas dos novos suportes que albergam o texto.

Nesta perspetiva, consideramos, portanto, que *Pry*, pela sua estrutura e pela sua materialidade digital, nos oferece a possibilidade de refletir em torno de um autor que, ao invés de entregar ao leitor o destino final da obra, lhe oferece, por seu turno, a

possibilidade de efetuar diversas escolhas e diversos caminhos que lhe permitem, por via da interação, ajudar a construir o sentido do texto.

Assim, referimo-nos a um autor que diante de uma determinada linha narrativa – neste caso a história de um homem regressado da guerra, que se confronta diariamente com o seu passado, assume a tarefa de desenhar, estruturalmente, diversas possibilidades de desdobramento e de leitura.

Deste modo, observamos, então, que, enquanto construtores de percursos, os autores de *Pry*, parecem esforçar-se por desenhar um esqueleto narrativo básico – a *storyline*¹⁰⁵ – a partir do qual vão prever um conjunto de escolhas possíveis (mas previamente determinadas) que serão apresentadas ao leitor durante o processo de leitura.

Desta forma, e tendo em vista a manutenção deste esqueleto básico (que em qualquer um dos desdobramentos da narrativa nos permite continuar a falar da mesma história), os autores procuram construir uma estrutura padrão a partir da qual sustentarão todo o desenvolvimento posterior da obra bem como os desdobramentos que lhe serão adicionados.

A este respeito note-se, a título de exemplo, que os autores optam por manter, ao longo de toda a narrativa de *Pry*, determinados trechos textuais e, inclusive, determinados trechos audiovisuais que, de umas possibilidades narrativas a outras, se mantêm fixos. Estes trechos selecionados constituem-se, então, como o alicerce funcional da obra, pois são eles que garantem ao autor que, seja qual for a versão lida, o leitor apreenderá sempre, e inevitavelmente, o fio condutor da história.

Assim, observamos, que, de facto, enquanto construtores de percursos, ao conceber o texto de *Pry*, os seus autores trabalham, essencialmente, na construção de uma estrutura aberta, marcada por determinados momentos-chave, e que requer do leitor a sua participação no sentido de fechar sentidos, de concretizar significações deixadas “em branco”.

Deste modo, a forma como toda a obra se encontra organizada deixa antever a intenção de criar um texto aberto – do ponto de vista da interpretação, mas também da interação – cuja realização final depende do modo como o próprio leitor vai interagir com ele.

Neste sentido, sublinhamos, portanto, a ideia de que todo o texto de *Pry* parece ser orientado para ser entregue ao leitor não como um produto acabado, mas, inversamente,

¹⁰⁵ Em traços gerais a *storyline* pode ser entendida como a sinopse da narrativa.

de lhe ser entregue como um produto em aberto que depende da sua colaboração para que a obra possa produzir-se, para que a obra possa escrever-se.

Ora, neste sentido, e recuperando aquilo que já aqui anteriormente se disse, observamos, portanto, que a construção desta forma aberta pretende “mascarar”, sob a interatividade dos dispositivos, uma autoridade sobre o texto e sobre os seus percursos que não deixa, afinal, de ser do autor. Se, como podemos observar, cabe ao autor desenhar a teia sobre a qual o leitor irá movimentar-se, então, no nosso entender, a construção de uma estrutura aberta e participativa encontra-se aqui ao serviço do objetivo de oferecer ao leitor a ilusória sensação de, através da interação, poder ter controlo sobre os destinos do texto.

Assim, e em suma, sublinhamos, portanto, que ao afirmar-se como um construtor de percursos o autor consegue, servindo-se da materialidade do novo suporte, oferecer ao leitor um conjunto de possibilidades narrativas que lhe dão a ilusória sensação de poder controlar a história, mas que são, afinal apenas o disfarce de uma autoridade camuflada a partir da qual o autor parece continuar a ser, tal como na textualidade impressa, figura central.

Desta perspetiva, defendemos, portanto, que, manipulando o dispositivo digital que alberga o texto, o autor, enquanto construtor de percursos, parece ganhar, a partir das propriedades do digital, um modo privilegiado para, simultaneamente, e através da interatividade, manipular o próprio leitor que, acreditando-se autónomo na construção do texto se encontra, afinal, tão restrito como antes às possibilidades que lhe são deixadas em aberto pelo leitor.

Se, como apontámos ao longo da segunda parte deste trabalho, as novas obras literárias digitais se coadunam com o surgimento da autoria coletiva é então pertinente reconhecer *Pry* como uma obra de criação partilhada na medida em que toda ela exige, pelo seu carácter, a participação criativa de múltiplos intervenientes.

Assim, numa primeira instância, e do ponto de vista da receção e da interpretação, é possível identificar nesta obra a presença do leitor como coautor na medida em que parece ser ele próprio, através da interação, a tornar-se, por via da leitura ativa, um produtor de sentidos no interior do texto.

Porém, numa segunda aceção, e especificamente do ponto de vista da criação, é preciso ainda considerar que, de facto, o próprio carácter digital da obra faz com que possamos observar que, em *Pry*, o escritor do texto verbal não pode nem deve ser assumido como o único autor do texto literário. Note-se, a este respeito, que, tratando-se de um texto plural – constituído por vídeo, fotografia, animação e som - este exige, pela sua própria materialidade, pelas suas propriedades e pelas suas potencialidades, a presença de outros profissionais cujas capacidades técnicas e gráficas são requeridas.

Assim, se observarmos, que, de facto, uma obra como *Pry* implica a reunião de um conjunto de profissionais facilmente assumiremos estar diante de uma autoria coletiva.

Deste modo, vale a pena observar que tanto os técnicos multimédia (responsáveis pela produção do vídeo), os fotógrafos (responsáveis pela produção da fotografia), os animadores (responsáveis pela conceção das animações textuais) bem como programadores e designers se afirmam como responsáveis pela produção do texto literário digital na medida em que cada um deles contribui, através da conceção dos fragmentos multimédia integrados na unidade do livro, para a própria autoria do texto digital.

Assim, podemos afirmar que o texto de *Pry* não resulta do engenho de um único indivíduo – o autor do texto verbal – mas antes de um conjunto de autores – designers, técnicos multimédia, fotógrafos, animadores – que colaboram no processo de escrita.

Deste modo, e no nosso entender, é, então, possível notar em *Pry* uma tendência de deslocamento de uma autoria individual para uma autoria coletiva onde a textualidade digital – devido à sua materialidade e ao seu carácter fragmentário – permite que múltiplos autores contribuam fragmentariamente (através da produção do som, do vídeo, da animação e da interação) para a totalidade da obra.

Em traços gerais acreditamos, portanto, estar em condições de sugerir que obras como *Pry* parecem contribuir para negar as excessivas noções de autoridade e individualidade atribuídas ao autor único para impor, em seu lugar, a necessidade de pensar a obra como resultado de um trabalho conjunto que nos aproxima da noção de uma autoria plural, afastando-nos, conseqüentemente, da fixidez, rigidez e autoritarismo associadas, por vezes, aos produtos literários da cultura impressa.

Assim, e por forma a corroborar a nossa posição, sugerimos que se atente na ficha técnica que, em seguida, apresentamos, sublinhando que, de facto, nela figuram não apenas os nomes dos autores do projeto – Samantha Gorman (autora do texto) e Danny Cannizzaro (autor da programação da aplicação) – mas, inclusive, a referência à equipa de produção, ao elenco e à equipa técnica que, juntos, reúnem mais de 24 elementos.



Fig. 3.22 – Ficha técnica de *Pry*

Ora, deste modo, e tendo como base a ficha técnica de *Pry*, podemos observar que, de facto, o processo de construção desta obra literária digital reflete um trabalho coletivo que nos convida a pensar, a partir da materialidade do texto digital, uma noção de autoria que se encontra hoje dividida por todos quantos participam na conceção do livro digital interativo.

Assim, e em jeito de conclusão, observamos estar diante de uma obra onde o texto literário digital é, no seu todo (texto verbal, vídeo, fotografia e animação), criado como resultado de um processo de colaboração entre diversos intervenientes. Ora esta coletivização do processo de produção literária obriga-nos, imediatamente, a reposicionar-nos, observando, de facto, que parece existir, a partir da materialidade do

digital, uma tendência de distanciamento das concepções de autoria individual, gênio e originalidade, implantando, em seu lugar, a necessidade de pensar uma autoria coletiva cuja produção de cada uma das partes da obra está agora nas mãos de um conjunto de autores.

CAPÍTULO 4: LITERATURA DIGITAL INTERATIVA, UMA LITERATURA À MEDIDA DO NOSSO TEMPO

LITERATURA DIGITAL INTERATIVA, UMA LITERATURA À MEDIDA DO NOSSO TEMPO

Assim, e tendo-nos dedicado ao longo da última parte desta tese a compreender de que modo *Pry*, a partir da sua materialidade, nos permite observar um conjunto de reconfigurações em termos de autoria, receção e textualidade consideramos que é agora o momento de nos centrarmos naquele que consideramos ser um dos pontos de chegada deste trabalho: ou seja, o entendimento da literatura digital enquanto movimento de continuidade e rutura (decorrente da evolução técnica e do surgimento de novos suportes) mas, simultaneamente, o entendimento da literatura digital e das suas formas à luz do tempo e das características da época na qual é produzida.

Assim, sugerimos, portanto, numa primeira abordagem, que olhar a literatura digital implica olhar as características da contemporaneidade e ver, à luz delas, uma literatura que, sendo a mesma de sempre (uma vez que é alimentada por um movimento de continuidade marcado pela evolução das formas e dos suportes) é, simultaneamente, a literatura de hoje - reflexo das características da nossa era e do nosso tempo.

Desta forma, procuraremos, ao longo deste capítulo, afirmar a ideia de que a literatura digital é moldada, na sua essência, pela contemporaneidade tornando-se, nesta perspetiva, as narrativas digitais interativas - constituídas formalmente a partir das características da época na qual surgem - promontórios a partir dos quais consideramos ser possível lançar um olhar sobre as formas literárias anteriores que com elas entram em diálogo, antecipando, *avant la lettre*, muitas das suas características.

Sublinhe-se, a justificar a nossa proposta, que, de facto, as formas de expressão da contemporaneidade parecem estar perfeitamente adaptadas para capturar a velocidade, a volatilidade e a multiplicidade características da era digital.

Em suma, diante do exposto, acreditamos, portanto, que a contemporaneidade parece ter-nos treinado para as condições sociais, culturais e artísticas da segunda metade do século XX e do início do século XXI, especialmente para o aparecimento das novas tecnologias, tendo antecipado, do ponto de vista estético e estrutural, algumas das características que hoje encontramos nas formas literárias digitais.

Ora, assim sendo, e propondo, portanto, uma relação dialogante entre contemporaneidade e literatura digital, apontaremos, em seguida, para um conjunto de características da era contemporânea que parecem ser consensuais com as características das obras literárias digitais e, nomeadamente, da narrativa digital interativa. Assim, prendemos sugerir que a literatura digital incorpora e absorve as particularidades e o

modo de vida da contemporaneidade para os usar ao serviço da criação de novas formas poéticas.

Deste modo, centrar-nos-emos na hipótese de que a contemporaneidade, a partir da terceira revolução industrial – apontada por muitos como revolução do conhecimento (Castells, 1999) (Hargreaves, 2003) – marcada pela introdução da informática, da nanotecnologia e da biotecnologia – possa estar a proporcionar-nos uma plataforma privilegiada para observarmos o fenómeno da literatura digital.

Nesta perspetiva, será partindo do pressuposto de que, de acordo com os estudos e as perspetivas de diversos autores, a contemporaneidade impõe: novas conceções sobre o espaço e sobre o tempo; novas relações fluídas, efémeras e voláteis; a fragmentação do discurso e do indivíduo, bem como noções como a de multiplicidade, ubiquidade, conectividade e interatividade, que defendemos que se equacione a hipótese da literatura digital absorver e reproduzir algumas destas características manifestando-as, diretamente, no momento de criação e conceção das obras literárias digitais.

1. Novas concepções sobre o espaço e sobre o tempo

Assim, e partindo do primeiro pressuposto – o de que a contemporaneidade impõe novas concepções sobre o espaço e sobre o tempo - começaremos por observar que, de facto, a transição de uma era industrial a uma era pós-industrial implica mudanças às quais o indivíduo não é alheio.

Se admitirmos que toda a interação social se situa num determinado tempo e num determinado espaço é-nos possível observar que, de facto, grande parte das nossas rotinas diárias são delimitadas pela combinação destas duas variáveis. No entanto, se pensarmos, como sugerem Frezza, Grisci & Kessler (2009, p. 489) que “(...) em cada momento, modo de produção e de organização humana, se dá a construção de uma maneira específica de se perceber, conceitualizar e experimentar o espaço e o tempo” então, de facto, estamos em condições de assumir que a introdução dos meios digitais nos permite um olhar sobre novos modos de conceber o espaço e o tempo na realidade digital.

Se, como explica Nicholas Negroponte (1995), a era industrial, tendo introduzido o conceito de “produção em massa” parece ter promovido uma economia regida por métodos uniformes e standardizados, fixos num determinado tempo e num determinado espaço, a era da informação, por sua vez, parece apresentar uma menor dependência do espaço e do tempo.

De acordo com David Harvey (2004) a contemporaneidade promove, assim, um efeito de compressão do espaço e do tempo que resulta do desenvolvimento das indústrias de transportes, da comunicação e, sobretudo, da informática. Segundo o autor, esta compressão do espaço e do tempo estaria, então, relacionada com um conjunto de processos que revolucionam as qualidades objetivas destas duas entidades e que nos obrigam, conseqüentemente, a alterar o modo como representamos o mundo. Na verdade, fatores como a aceleração capitalista do ritmo de vida ou a superação de barreiras espaciais por via das potencialidades dos novos dispositivos eletrónicos impõem-nos a necessidade de um novo olhar sobre este assunto.

Ora, tendo em conta esta realidade, defenderemos, como sublinha Ramon Tessmann (2013), que através dos meios digitais e, mais especificamente, dos meios de comunicação online, “espaço e tempo anulam-se” uma vez que “hoje, o tempo não é mais linear, mas sim, fragmentado” (Tessman, 2013), não existindo um início e um fim

da linha do tempo, e o espaço já não apresenta fronteiras geográficas, sendo tudo acessível por meio da rede.

Assim, focando-nos primeiramente na anulação do espaço promovida pela tecnologia digital, consideramos importante começar por sublinhar o facto de que, com o desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação, a noção de espaço enquanto entidade fixa e estável desaparece. Como sugere Bauman (1999), “as distâncias já não importam, ao passo que uma ideia de fronteira geográfica é cada vez mais difícil de sustentar”. Na verdade, com a emergência do ciberespaço, local a partir do qual é possível o acesso instantâneo, à distância de apenas um clique, a qualquer parte do mundo e a qualquer informação, fragilizam-se as noções de espaço físico.

Nesta perspetiva, admitindo que a rede permite que qualquer um, em qualquer lugar, tenha acesso a um conjunto de informações provenientes dos mais diversos e longínquos pontos, faz sentido considerarmos, como sugere Ladislau Dowbor (2009), que, com a emergência do digital, assistimos a um processo de desterritorialização. Se, como refere o autor, “tecnologia é desterritorialização” (Dowbor, 2009, p. 56) então é importante sublinhar que a emergência da sociedade em rede provoca, a partir do século XX e início do século XXI, novas formas de interação que facilitam o trânsito entre pessoas e territórios distantes e que, simultaneamente, nos oferecem uma nova conceção do espaço. Se, como sublinha Negroponte, na era digital:

Los bits se podían fabricar en cualquier lugar, en cualquier momento y se podían mover, por ejemplo, entre las bolsas de Nueva York, Londres y Tokio como si fueran tres herramientas de la misma máquina (...), (Negroponte, 2000, p. 100)

então, diante desta mobilidade, notamos que, do mesmo modo que o hipertexto permite superar as limitações da página impressa, também a era digital parece superar, em primeira instância, a própria localização geográfica. Repare-se que, de facto, com o desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação, e mais especificamente com o aparecimento da internet, a sociedade moderna passa a relacionar-se, em grande medida, por transações pessoais indiretas (mediadas por máquinas) sem necessidade de qualquer tipo de copresença. Neste contexto, todo o mundo está, hipoteticamente, à distância de um clique.

Por outro lado, e no que diz respeito à questão do tempo, podemos também observar, com o surgimento da era da informação, o espoletar de uma nova conceção no que diz respeito a esta categoria. Afetado pelo aceleração do ritmo de vida o tempo é, na era

digital, encurtado, sendo, ele próprio, marcado pela instantaneidade. Observe-se, a este respeito, que, como sublinha Karr:

(...) a internet está a fazer-nos esperar por respostas e informação muito rápidas e a treinar-nos para que, a cada vez que clicamos num link, tenhamos informação no minuto seguinte. Quando enviamos um SMS, um email, esperamos uma resposta muito rápida. Esta mudança da forma como percebemos o tempo e a nossa necessidade de resposta imediata influencia definitivamente a forma como usamos os media em geral. Esperamos muito mais estímulos e respostas muito mais rápidas do que as que tivemos no passado. (Karr, 2012)

Assim, no digital, o único tempo que parece existir é, de facto, o do aqui e do agora, o da instantaneidade, sendo que, como aponta Tessman, na era da internet, “a nova unidade de medida do tempo é o tempo real” (Tessman, 2013). Ideia semelhante defende Anderson (1999) para quem a grande chave para a compreensão da era contemporânea é a instantaneidade. De acordo com o teórico, o contemporâneo “é sempre (...) o que se deve chamar um presente absoluto” (Anderson, 1999, p. 20) na medida em que, como esclarece, no meio digital, parece haver uma dificuldade peculiar em definir um presente e um passado relativos.

Desta forma, e à luz desta conceção, destacamos, portanto, que uma das características mais marcantes da contemporaneidade é, efetivamente, a relação que o indivíduo, através dos novos meios, mantém com o tempo. Sublinhe-se, a este respeito, e a justificar a relação, que esta era introduz, pela primeira vez, a ideia de que o tempo se pode libertar do espaço, tornando-se uma unidade independente. Decorrente desta possibilidade de autonomização surge, então, como um dos traços definidores da contemporaneidade, a relativização do tempo. Recorde-se que sobre este tópico discorrem Maffesoli (1999) – que considera que a contemporaneidade promove um “presenteísmo”; Jameson (1991) - que utiliza o termo “presente perpétuo” e Bauman (2001) – que, destacando o carácter relativo e cada vez mais subjetivo do tempo na era contemporânea, usa o conceito de “modernidade líquida” para mostrar que a relação entre tempo e espaço deve ser vista como um processo líquido, mutável e dinâmico, e não, como algo estagnado ou pré-determinado.

Nessa mesma perspectiva, defende Bauman que o instantâneo, considerado enquanto elemento característico da contemporaneidade, se sobrepõe ao fixo e ao durável. Renasce, daí, a máxima do *carpe diem*, a ideia de que o homem moderno, atravessado pela fugacidade do mundo e da vida, deve aprender um novo modo de se relacionar com o tempo. Como sublinha Bauman:

A instantaneidade (anulação da resistência do espaço e liquefação na materialidade dos objetos) faz com que cada momento pareça ter capacidade infinita; e a capacidade infinita significa que não há limites ao que se pode ser extraído de qualquer momento – por mais breve e “fugaz” que seja. (Bauman, 2001, p. 145)

Ora, neste sentido, observamos, portanto, que diante de uma nova concepção do tempo – fugaz, instantâneo e fragmentado - o homem pós-moderno aprende a viver o “eterno presente”, a quebrar a sensação de que a velocidade do mundo lhe impõe limites.

Em suma, como sugere Virilio (1999, p. 115), a contemporaneidade parece ensinar o sujeito a viver a “instantaneidade de um tempo mundial e universal”, situando-se, assim, num “eterno presente”, num tempo onde passado, presente e futuro se anulam em detrimento do momento instantâneo.

Ora, assim sendo, e uma vez apontados os principais argumentos que justificam a ideia de que a era contemporânea promove o aparecimento de uma nova concepção de espaço e de tempo, interessa-nos agora, particularmente, focar-nos no modo como a literatura digital, enquanto produto desta era, parece reproduzir, na sua essência, estas novas concepções.

Assim, partindo da questão do espaço, e focando-nos especificamente nos suportes e, mais concretamente, na sua fisicalidade, gostaríamos de começar por observar que a narrativa digital interativa parece promover, no nosso entender, uma desterritorialização do texto que, de uma existência física, palpável e factual, associada ao suporte impresso, passa a ter, no digital, uma existência meramente virtual¹⁰⁶.

Desta forma, se considerarmos que antes do aparecimento dos meios digitais as narrativas textuais eram, maioritariamente, fixadas em suportes materiais, é preciso observar, portanto, que, a partir do advento do computador e, mais recentemente, a partir do surgimento da internet, a narrativa começa a ter capacidade para se libertar dessa materialidade, e consequentemente, dessa espacialidade, assumindo uma forma virtual que a transforma em algo “leve”, que, devido às potencialidades dos novos

¹⁰⁶ Ver Parte II, capítulo 3, pp. 218-221, para mais considerações sobre a noção de “texto imaterial”.

suportes, pode ser transportado, em segundos, para qualquer dispositivo digital, em qualquer ponto do globo.

Neste sentido, a narrativa deixa de existir, fisicamente, no espaço do livro para passar a existir, de modo desmaterializado, no espaço digital. Dito de outro modo: impossibilitado de ser encerrado na sua materialidade física, o livro digital interativo pode hoje, devido ao meio em que se encontra, expandir-se e alargar-se a uma rede mundial de conexões que fragiliza, do ponto de vista geográfico, a noção de localização física do texto.

Assim, e retomando a ideia anteriormente avançada, se podemos afirmar que as obras impressas se encontram fisicamente materializadas no papel, já no caso das obras digitais consideramos, pelo contrário, que estas vivem, em parte, “algures entre bits e bytes”, num espaço indeterminado: o ciberespaço.

Assim, atente-se, neste sentido, que uma obra literária digital tem potencial para estar em toda a parte não, estando, na verdade, fisicamente e eternamente concretizada em parte alguma. Sublinhe-se, a este respeito, que, de facto, ao lermos um texto digital estamos, efetivamente, a ler um texto imaterializado, de carácter virtual, que existe imanentemente dentro da máquina que o reproduz (neste caso dentro do iPad) não existindo, no entanto, no espaço físico a partir do qual o percebemos.

Neste sentido, sugerimos, portanto, que o texto digital, desmaterializado, cria, através do suporte, uma hiper-realidade, construída e artificial, à qual o leitor tem acesso, proporcionando-lhe, no entanto, através da máquina, a sensação de aceder à própria realidade.

Ora, nesta linha de pensamento, e partindo do conceito de “desterritorialização”, proposto por Ladislau Dowbor (2009), sugerimos, portanto, que se considere a possibilidade da literatura digital, através da narrativa interativa, devido às propriedades do suporte que a alberga e às particularidades do meio que a acolhe, promover, também ela, uma “desterritorialização” do texto e, (de modo mais amplo), do livro, do espaço fixo e estável do impresso, para a imaterialidade, intangibilidade e virtualidade do espaço digital.

Assim, e reforçando a noção de que a literatura digital é uma literatura desterritorializada, sublinhamos, portanto, que o texto digital existe, espacial e imaterialmente, num ambiente virtual a partir do qual o leitor acede a ele.

Note-se, a este respeito, que, de facto, o novo ambiente em que as narrativas se começam a fixar - o ciberespaço - é, em si mesmo, um “não lugar-digital”, móvel,

flutuante, efêmero e desmaterializado. Como sublinha Santaella trata-se, afinal, de um meio “só indiretamente tangível, feito de presenças sempre mutáveis, líquidas” (Santaella, 2007, p.17).

No que diz respeito ao tempo, é também possível observar, a partir da narrativa digital interativa, uma mudança de estado relativamente a esta categoria. Sublinhando, uma vez mais, a ideia de aceleração do ritmo de vida, e adicionalmente, com a introdução das tecnologias da informação e da comunicação, a ideia de aceleração proporcionado pela velocidade das máquinas eletrônicas, interessa-nos particularmente explorar o modo como a narrativa digital, reproduzindo os ideais contemporâneos, manifesta, através das suas produções, a instantaneidade, a fugacidade e a velocidade características desta era.

Assinale-se a este respeito, que, como tivemos oportunidade de referir ao longo da segunda parte desta tese, de facto, uma das características do texto digital diz precisamente respeito ao seu dinamismo e efemeridade. Repare-se, assim, que à semelhança do contexto em que é produzido, um mundo onde as realidades estão em constante transformação e onde o tempo corre veloz, também o texto digital parece reproduzir esse ideal de rápida mutabilidade, afirmando-se, não como um ente estático, que, com limites formais bem definidos, é sempre percebido da mesma forma, mas, pelo contrário, como um ente dinâmico que vai adquirindo, ao longo da sua vida, formas efémeras em constante mutação.

A este respeito note-se que, se como defendem autores como Landow (1995), Reis (2006) e Babo (2004), as obras impressas surgem, normalmente, como obras de carácter menos dinâmico que se apresentam ao leitor quase sempre da mesma forma (exceptuando alterações de umas edições a outras), as obras digitais, por seu turno, encontram-se, pela sua modularidade e fragmentariedade, em constante atualização. Deste modo, observamos, portanto, que o digital parece proporcionar o aparecimento de um texto temporalmente efêmero, em constante construção e renegociação, que desafia a conceção tradicional de tempo associada às obras impressas uma vez que, diferentemente destas, apresenta, a partir das suas particularidades, a possibilidade de poder ser alterado cada vez que um dos seus componentes é modificado ou trabalhado. Assim sendo, sugerimos, portanto, que as obras literárias digitais se apresentam, em primeira instância, como obras instáveis e efémeras cuja durabilidade depende, acima de tudo, da estabilidade (ou falta dela) dos elementos que as constituem.

Por outro lado, e retomando os ideais de velocidade e instantaneidade, podemos observar, a partir da análise de *Pry*, que o texto digital, tratando-se, como defendemos ao longo da segunda parte desta tese, de um texto temporizado sugere, ele próprio, através da sua materialidade, um potenciamento da concepção de temporalidade. Sendo marcado pela existência de um tempo de reprodução, de um tempo de leitura e de um tempo de interação o texto digital impõe-nos a necessidade de pensarmos um elemento que, ao invés de se materializar apenas de modo estável e perpétuo no ecrã, surge, simultaneamente, como uma aparição veloz e fugidia que é condicionada pela materialidade do próprio suporte que lhe dá vida.

Assim, perdendo a força da estabilidade que o suporte fixo parecia emprestar-lhe, o texto digital ganha a possibilidade de, num novo ambiente, emergir e desaparecer à velocidade que quem programa a máquina assim o desejar.

Atente-se, a este respeito, como grande parte das páginas de *Pry* são, de facto, compostas por trechos de texto que, segundos após se materializarem no ecrã, desaparecem em seguida, sem deixar rastro e sem possibilidade de ser retomados ou repetidos. Ora estes trechos são, só por si, a prova de que é possível observar, na constituição do texto digital, uma opção pela velocidade, pelo dinamismo e pela efemeridade.

Ora, o que aqui pretendemos sugerir é que, de facto, esta forma de “ser” da literatura digital parece relacionar-se com a temporalidade acelerada, efémera, fugidia e veloz que marca toda a vivência do sujeito contemporâneo.

Admitimos, neste sentido, que sendo assolado pelo encurtamento do tempo, pela velocidade das máquinas e pela rapidez da vida, o sujeito contemporâneo tende a projetar, em certas práticas literárias do seu tempo (de entre as quais destacamos, com especial relevância, a literatura digital interativa), a velocidade, a instantaneidade e a fugacidade do mundo que o rodeia.

De uma outra perspetiva, consideramos pertinente observar, face à estrutura e materialidade do texto digital, que, de facto, tendo as obras digitais, através da sua estrutura ramificada, diversos pontos de entrada, diversos caminhos interiores e diversas possibilidades de realização, é legítimo afirmar que estas parecem oferecer ao autor, através da sua própria estrutura, novos modos de trabalhar o tempo do discurso.

Note-se, a este respeito, e a partir do estudo analítico de *Pry*, que tendo a nossa análise dado conta da intensa ausência de marcadores temporais ao longo de toda a narrativa, consideramos que este é um indicador precioso para podermos admitir que, de facto, no

texto digital, e em função da sua estrutura e da sua materialidade, parece ser possível reconhecer um esbatimento da colocação temporal da narração¹⁰⁷ uma vez que o narrador parece, na maior parte das vezes, esforçar-se por não marcar temporalmente a ocorrência dos eventos para, através da indeterminação permitir que o texto se ajuste flexivelmente, a todas as possibilidades de realização, programadas no interior da máquina ou dispositivo.

Sublinhe-se, assim, que, criando a literatura digital, na maior parte das vezes, narrativas com diversos caminhos e diversas possibilidades de realização, quanto menor for a colocação temporal da narração, maior será, consequentemente, a sua possibilidade de “encaixe” das diversas possibilidades narrativas permitidas pelas materialidade do suporte que acolhe o texto.

Ora, no nosso entender, e à luz da análise levada a cabo em *Pry*, sugerimos, portanto, que, na narrativa digital interativa, a prioridade do narrador deixou de ser a de adotar uma ou diversas colocações temporais em relação à história para privilegiar uma espécie de “colocação temporal nula” a partir da qual só através da virtualidade do suporte digital o leitor terá oportunidade de navegar pelo texto, efetuando as suas escolhas e decisões, e vivendo a narrativa numa espécie de “eterno presente” (Virilio, 1999), o do momento da interação.

Ora, neste sentido, defendemos, assim, que em narrativas como *Pry*, a própria materialidade digital do texto – aleatório, não-linear e fragmentado – parece contribuir para uma recriação do próprio tempo do discurso e das suas modalidades.

Repare-se, deste modo, que ao servir-se da estrutura fragmentada do hipertexto, o narrador digital, suprimindo, na maior parte das vezes, a necessidade de colocação temporal da narração conduz o leitor a ler toda a narrativa como se esta se encontrasse, de facto, em diálogo com a contemporaneidade, num “eterno presente”. Este “eterno presente” seria, então, na nossa perspetiva, no que diz respeito à narrativa digital, um tempo indeterminado (marcado pela ausência de marcadores temporais) que ofereceria ao texto e à história a flexibilidade necessária, para, em função das escolhas do leitor,

¹⁰⁷ Segundo Carlos Reis e Ana Cristina Lopes (1990, pp. 250-251), no que diz respeito ao tempo da narração, existem, essencialmente, quatro modalidades de colocação temporal da narração em relação à história: narração anterior (futuro), narração ulterior (tempo passado), narração intercalada (durativo) e narração simultânea (presente). Sugerimos que, no contexto da literatura digital interativa, o narrador procura uma indeterminação no que diz respeito à colocação temporal da narração por forma a permitir que os vários fragmentos, que podem ser organizados de vários modos, originando, consequentemente, diversas possibilidades narrativas, façam sentido, do ponto de vista temporal, em qualquer uma das “versões” da narrativa digital.

continuar a fazer sentido em todas as suas possibilidades de realização (quer se encontrem elas no passado, no presente ou no futuro).

Ora, assim sendo, defendemos, portanto, a ideia de que a ausência de uma maior marcação temporal nas obras literárias digitais está ao serviço de um texto múltiplo, fragmentado e disperso que não poderia de modo algum coadunar-se com a fixidez que uma maior restrição e marcação temporal lhe imporia.

Por fim, e para fechar, no que diz respeito à questão da instantaneidade, vale a pena recordar que também ela é passível de ser verificada no texto digital. Sublinhe-se, a este respeito, que o carácter múltiplo da obra literária digital – com diversas possibilidades de realização – transforma, consequentemente, cada uma das suas leituras numa leitura instantânea, efémera e volátil que, após realizada, parece “desfazer-se no ar”¹⁰⁸ sem possibilidade de ser repetida.

Note-se ainda que, também do ponto de vista da interação, é possível verificar uma certa instantaneidade, uma vez que a máquina digital que reproduz o texto parece esperar do leitor um *feedback* instantâneo. Assim sendo, observamos, portanto, que tal como o indivíduo moderno, também o leitor parece ser, no digital, assolado pela fugacidade do texto que, uma vez manifestado, necessita de uma resposta interativa imediata e se assume, como já tivemos oportunidade de referir, apenas como uma realidade instantânea, provisória e pouco duradoura.

Ora, diante do exposto, defendemos, portanto, que, pela materialidade hipertextual e descontínua, propiciada pelas propriedades do meio, as obras literárias digitais oferecem ao narrador novas ferramentas no que diz respeito ao próprio tempo do discurso.

Nesta perspetiva, defendemos, portanto, que não existindo, na narrativa digital interativa, por parte do narrador, na maior parte das vezes, uma colocação temporal da narração em relação à história, será o movimento de interação do leitor e, decorrente dele, o processo de montagem e construção das diversas partes do texto que permitirão reconstituir, a cada leitura e a cada realização da obra, o próprio tempo da narração.

Deste modo, e tendo em conta a reflexão levada a cabo, interessa-nos aqui, particularmente, sublinhar a ideia de que as evoluções técnicas da contemporaneidade, e muito especificamente, o aparecimento de meios e suportes digitais, sugerem um aceleração do tempo e um encurtamento das distâncias que provocam,

¹⁰⁸ A aproximação é aqui estabelecida com vista ao paralelo com a ideia de Marshall Bergman (1982) de que, com o advento da modernidade, “tudo o que é sólido se desmancha no ar”.

consequentemente, uma reconfiguração das noções de espaço e de tempo à luz da nova realidade digital.

Ora, assim sendo, e como demonstrámos, acreditamos ser possível observar, a partir da literatura digital, o modo como o sujeito da contemporaneidade, o indivíduo que hoje produz obras literárias digitais, parece absorver esta nova concepção pós-industrial e pós-moderna de espaço e de tempo, criando objetos literários que, na sua forma, a refletem e a mimetizam.

Deste modo, e diante do exposto, sugerimos, portanto, a ideia de que a literatura digital parece absorver e reproduzir, na sua forma de “ser” algumas das principais concepções da era contemporânea.

Assim, no nosso entender, conceitos como o de desterritorialização, instantaneidade, efemeridade e ausência de marcação temporal são, eles próprios, enquanto marcas da contemporaneidade, parte integrante e definidora da identidade da literatura digital.

Ora, nesta perspetiva, e para finalizar este tópico, interessa-nos mostrar que, de facto, a forma com que a literatura digital hoje se nos apresenta aparenta encontrar-se, entre outros aspetos, ancorada numa nova concepção espaço-temporal que marca a vivência do indivíduo moderno e pós-moderno.

2. *Relações fluídas, efémeras, voláteis*

Na sua obra *Modernidade Líquida* (2001) Bauman convida-nos, como já mencionámos ao longo da segunda parte deste trabalho, a partir da metáfora dos líquidos, a observar a sociedade moderna como um espaço onde tudo parece ser essencialmente transitório, efémero e volátil.

Como sublinha o autor, a modernidade contribui, metaforicamente, para o derretimento das estruturas sólidas do capitalismo em detrimento do surgimento de estruturas mais leves, fluídas e móveis. Segundo ele, a passagem da fase “sólida” da modernidade para a fase “líquida” implica admitir que as organizações sociais já não podem manter a sua forma por muito tempo devendo, pelo contrário, decompor-se e dissolver-se constantemente de modo a recriar-se a cada momento.

Assim, na nossa era, mais do que nunca, a premissa de Berman (1982) de que “tudo o que é sólido se desmancha no ar” parece fazer cada vez mais sentido. Para Bauman (2001, pp. 12-13), a modernidade apresenta-nos, então, uma era onde tudo é líquido, onde tudo é volátil, onde as relações humanas e a vida em conjunto (famílias, casais, grupos de amigos, afinidades) perdem consistência e estabilidade.

Sublinha o autor que a transição do sólido para o líquido, propiciada, entre outros fatores, pelo enfraquecimento da ideia de comunidade, pela queda das instituições norteadoras e pela responsabilização individual pelo sucesso e pelo fracasso da vida pessoal, parece recair, em traços gerais, sobre aspetos de insegurança e indeterminação que colocam em destaque a carência de certezas e a imprevisibilidade da vida moderna.

Na verdade, como refere o teórico, o modo de vida das pessoas parece ser, cada vez mais, pautado por valores efémeros: “As rotinas antigas e aparentemente eternas começaram a se desintegrar; os hábitos antigos e convenções começaram a mostrar sua idade e os rituais, sua debilidade” (Bauman, 2007, p. 100).

Ora esta quebra com o convencional, e sobretudo, a supervalorização do indivíduo em detrimento do Estado fazem com que possamos admitir que, na modernidade líquida proposta por Bauman, o homem transita de agente passivo – que apenas cumpre com normas rígidas que lhe são impostas pelas grandes instituições – a agente ativo – libertando-se das obrigações provenientes das “fontes de autoridade” e adotando um estilo de vida a partir do qual, aparentemente, apenas ele é responsável pelo seu sucesso ou pelo seu fracasso na vida pessoal.

Assim, podemos admitir que o modo de vida do homem contemporâneo, aparentemente mais liberto dos mecanismos de ordem social, passa a ser marcado pelo corte com o padrão, com a estabilidade, com a segurança, com a certeza. Agora tudo parece ser mais líquido, mais efêmero. A sociedade contemporânea liberta-se das amarras do universal, do total e do certo para se entregar, definitivamente, a um tempo de indefinição e de insegurança.

Contudo, se numa primeira análise poderíamos considerar esta indefinição e esta insegurança como elementos nefastos, a verdade é que, como esclarece Bauman, para a sociedade contemporânea “ordem significa monotonia, regularidade, repetição, previsibilidade” (Bauman, 2001, p. 66).

Nesta perspectiva, a ordem seria, então, uma característica dos sólidos. Note-se, a este respeito, que, de acordo com o autor, uma sociedade sólida é uma sociedade que se molda em torno de um imperativo categórico característico de uma determinada época histórica. Assim, é sólida toda a sociedade cujas formas e possibilidades – nas dimensões económica, social e política – são rígidas, duradouras e previsíveis.

Em contrapartida, defende o autor que só derretendo os sólidos, ou seja, a rigidez, a durabilidade e a estabilidade de uma sociedade, é possível operar livremente através da racionalidade. Ou seja, segundo Bauman (2001, pp. 10-11), só libertando-se dos grilhões da sociedade clássica – alicerçada nas grandes instituições e, consequentemente, associada à tradição e a rígidos padrões de conduta e pensamento – o indivíduo conseguirá encontrar-se com o mundo, de modo a desfrutar dele modernamente – por conta própria e sem amarras.

Desta forma, o espírito moderno parece ser marcado pela emancipação do líquido, pela libertação da tradição, ou, como sugere Bauman, “pelo esmagamento da armadura protetora forjada de crenças e lealdades que permitiam que os sólidos resistissem à liquefação” (Bauman, 2001, p. 9).

O homem moderno está agora sozinho na construção da sua vida, do seu mundo e, consequentemente, da sua felicidade. Trata-se daquilo a que Bauman chama de “faça você mesmo” (2013), um imperativo que coloca nas mãos do cidadão a responsabilidade de criação e execução das suas próprias políticas, dos seus próprios caminhos. Sublinhe-se, aliás, a este respeito que muitas das atividades quotidianas requeridas pela sociedade contemporânea são já pautadas por este ideal. Como notam Silva, Mendes & Alves:

Um exemplo disso pode ser visto em modelos de negócios aos quais os clientes pagam pelo privilégio de montar o seu próprio produto. Ou ainda, os caixas eletrônicos, que possibilitam que os serviços operacionais bancários sejam realizados por clientes ou na ampliação de máquinas espalhadas pelas ruas que trocam notas e moedas por livros, bebidas, comidas entre outros gêneros de “necessidades” essenciais do ser humano, funcionando como verdadeiros centros de distribuição a partir de um novo conceito portátil. (Silva, Mendes, & Alves, 2015, p. 252)

Na verdade, podemos observar que, de facto, desde estes pequenos exemplos até à responsabilidade pela vida em si, na sociedade contemporânea o indivíduo é convidado a assumir o controlo, a adotar uma posição ativa que lhe permita, a partir das suas escolhas individuais, gerar a sua própria felicidade e sucesso.

Todavia, como sublinha Bauman, embora a sociedade moderna pareça ser marcada pelo individualismo, assenta, simultaneamente, sobre linhas orientadoras que ressaltam um ideal de coletividade. Repare-se, a este respeito, que, como refere o autor, os indivíduos, embora responsáveis pela sua felicidade e sucesso, são, comumente, convocados a resolver problemas sociais, questões que ultrapassam a sua esfera pessoal. Neste contexto, e uma vez que a individualidade de cada um será, por si só, incapaz de resolver os problemas da sociedade, será a coletividade a contribuir para a sua resolução.

Deste modo, o indivíduo, tomado como agente responsável pela atribuição de sentido à vida, é, simultaneamente, e em conjunto com aqueles que o rodeiam, responsável por potenciar, através da sua participação ativa, a própria emancipação coletiva.

Assim, o desenvolvimento de cada um dos indivíduos da sociedade contemporânea parece ser, ao mesmo tempo, o desenvolvimento da sociedade como um todo, um movimento de reciprocidade a partir do qual o individual alimenta, retroativamente, o coletivo. Como afirma Bauman:

Os sólidos que estão para ser lançados no cadinho e os que estão derretendo neste momento, o momento da modernidade fluida, são os elos que entrelaçam as escolhas individuais em projetos e ações coletivas – os padrões de comunicação e coordenação entre as políticas de vida conduzidas individualmente, de um lado, e as ações políticas de coletividades humanas, de outro (Bauman, 2001, p.12)

Sublinhamos, desta forma, que, pese embora o carácter de individualismo e a sensação de solidão que são, muitas vezes, associados à vivência contemporânea, é possível observar, nesta era, a emancipação de um espírito de coletividade que, trabalhando a

partir das valências particulares e individuais de cada um, se mostra apto a resolver problemas coletivos.

Por fim, e para terminar a nossa reflexão em torno da metáfora dos líquidos, resta-nos retomar aquele que, segundo Bauman, é mais um dos traços definidores da sociedade contemporânea: a incerteza e a instabilidade.

Se, como defende o autor, “a incerteza é o *habitat* natural da vida humana” (Bauman, 2009, p. 37) então, e no que diz respeito à identidade do indivíduo na sociedade contemporânea, a possibilidade de a construir, num mundo onde as coisas são instáveis, parece ser, aparentemente, uma tarefa quase impossível. Na verdade, se, como sugere Bauman, o indivíduo pode hoje “ir às compras no supermercado das identidades”, criando e recriando a sua imagem a cada momento, então, de facto, como sublinha, “a identidade experimentada, vivida só pode ser mantida unida com o adesivo da fantasia” (Bauman, 2001, p. 98). Deste modo, sublinhamos, portanto, que o grau de liberdade de que o indivíduo dispõe hoje para, constantemente, criar e recriar a sua identidade contribui para que possamos olhar a contemporaneidade como espaço que impõe, ele próprio, a necessidade que o indivíduo permaneça em constante movimento.

Assim, a incerteza e a instabilidade da sociedade contemporânea parecem, então, assumir-se, elas próprias, como características de um Homem que já deixou de possuir uma identidade aglutinadora que o defina e que o sintetize, privilegiando, alternativamente, o desenvolvimento de uma identidade que flutua no ar, podendo ser construída e reconstruída a cada momento.

Desta perspetiva, e para fechar o tópico da incerteza e da instabilidade, consideramos estar em condições de poder observar que o mundo contemporâneo, ao invés de procurar uma forma estável de ser, ambiciona, acima de tudo, alimentar-se da liquidez e da possibilidade de, através de um processo de *bricolage*, construir e reconstruir formas, hipóteses e realidades.

Repare-se que, de facto, no que diz respeito à questão da efemeridade e da obsolescência, esta é especialmente passível de ser verificada através da tecnologia digital. Na verdade, com o advento das constantes produções tecnológicas digitais, que a cada passo oferecem mais inovação, parece ser possível admitir que sentimos, devido à velocidade de processamento dos meios digitais, de forma cada vez mais intensa, a impressão de uma maior efemeridade.

Nesta perspetiva, como sublinha Patrick Lichty (2003), a industrialização do final do século XX e o advento da era digital, permitindo-nos observar o aparecimento de uma

série de novos meios (fotografia, cinema, internet) oferecem-nos, simultaneamente, a possibilidade de observar o fenómeno da sua efemeridade.

Para o autor, a efemeridade do digital parece, assim, estar relacionada com uma “ausência cada vez maior de materialismo na produção de artefactos culturais na era digital” (Lichty, 2003, p. 206). Sublinhe-se, a este respeito, que, de facto, se observarmos que toda a evolução digital é processada no meio virtual, sem deixar qualquer rastro físico, podemos admitir que, efetivamente, à medida que os meios computadorizados e, sobretudo os seus suportes, envelhecem, os seus conteúdos tendem a enfraquecer rapidamente, passando da degradação à completa obsolescência.

Para Patrick Lichty (2003), a memória digital, por ter vida curta, parece, então, abrir-nos o pano sobre a natureza efémera das comunicações e das práticas comunicativas na contemporaneidade. Como sublinha o autor, a respeito do rápido avanço da tecnologia e da obsolescência no meio digital:

Nessas duas décadas de meu envolvimento com computação, no mínimo cinco formas de armazenamento de dados em disquete, seis sistemas completos de operação de computador e três alfabetos digitais tornaram-se obsoletos. (Lichty, 2003, p. 308)

Ora, nesta perspetiva, é possível observar que, de facto, a rápida evolução e progressão dos meios tecnológicos nos conduz a um panorama de efemeridade que parece marcar a existência de grande parte dos produtos contemporâneos.

De facto, a era digital aparenta ter como marca distintiva o modo como tudo aparece e desaparece em ciclos cada vez mais curtos, tornando a tecnologia e os conteúdos que esta alberga numa espécie de produtos do momento, marcas provisórias sujeitas à corrosão do tempo. Destacando o carácter volátil dos conteúdos veiculados na internet, oferece-nos Lichty um breve exemplo da efemeridade proporcionada pelo meio:

Há alguns anos decidi procurar um assunto na máquina de busca na internet *Infoseek*. O assunto não importa, mas perante mim havia 317 ocorrências convidando-me a entrar. Entretanto, à medida que eu ia clicando para entrar, ia descobrindo que 35% das URL's listadas não existiam mais, e muitas dessas eram listagens académicas sobre material de referência. Aparentemente, corpos inteiros de trabalho haviam desaparecido no éter da internet (...). (Lichty, 2003, p. 312)

Assim, e servindo-nos do exemplo oferecido por Lichty, podemos, de facto, afirmar que, como sugerira Bauman (2001), ao conceptualizar sobre a sociedade líquida, todos os produtos parecem hoje efémeros, feitos para durar pouco e, num curto espaço de tempo, serem substituídos por novidades que, incessantemente, hão-de surgir.

Neste contexto, a rapidez instantânea da eletricidade e, mais tarde, o intenso panorama de evolução tecnológica, parecem ter conferido importante dimensão à ação industrial, tornando tudo mais fugaz e efêmero.

Para Santaella (2013), esta fugacidade e esta efemeridade parecem também estender-se, à semelhança do que projetara Bauman (2001), às próprias relações humanas. Assim, como sublinha a autora, o meio digital proporciona, através do ciberespaço:

(...) novas espécies de associações fluídas e flexíveis de pessoas, ligadas através dos fios invisíveis das conexões que se cruzam pelos quatro cantos do globo permitindo que os usuários se organizem espontaneamente para marcar sua presença. (Santaella, 2013, p. 187).

Neste sentido, sublinhe-se, portanto, que o crescimento e desenvolvimento do ciberespaço enquanto rede de comunicação contribui para que as relações humanas, mediadas pelo digital, se tornem cada vez mais aéreas, frágeis e efêmeras. Na verdade, como defende Heim: “Porque nossas máquinas nos dão o poder de esvoaçar pelo universo, nossas comunidades crescem em fragilidade, volatilidade e efemeridade na medida em que nossas conexões se multiplicam” (Heim, citado por Santaella, 2013, p.187).

Concluímos, assim, que a expansão do ciberespaço, potenciando, cada vez mais, formas de comunicação à distância, promove, simultaneamente, o desenvolvimento de relações cada vez mais fluídas, efêmeras e voláteis, desintegrando a solidez da comunicação face a face e privilegiando, em seu lugar, a comunicação levada a cabo no “não-lugar” que é hoje o meio digital.

Ora, assim sendo, e diante do exposto, no que diz respeito ao modo como a contemporaneidade impõe a noção de que, nesta era, tudo é, essencialmente, transitório, efêmero e volátil, interessa-nos agora, particularmente, explorar a forma como a literatura digital, enquanto produto da era digital contemporânea, parece reproduzir, a partir das suas próprias produções literárias, esta tendência para assumir uma existência efêmera, fugaz e transitória.

Nesta perspetiva, e partindo da noção de que, como defende Bauman (2001), a modernidade contribui para o derretimento das estruturas sólidas promovendo, em seu lugar, o surgimento de estruturas líquidas, pretendemos sugerir que a literatura digital, enquanto fruto da era contemporânea, e, mais concretamente, da era digital, parece refletir ela própria, pelas formas que hoje adquire, a passagem de um estado sólido –

apoiado pela materialidade dos meios impressos – a um estado líquido – ancorado na virtualidade, na dinâmica e na volatilidade do meio digital.

Assim, no nosso entender, esta liquidez da literatura digital parece encontrar-se relacionada com a sua própria materialidade, dinamismo e capacidade de transformação. Sublinhe-se, a este respeito, que revelando as obras literárias digitais, do ponto de vista orgânico e estrutural, uma incapacidade de manterem a solidez e a estabilidade associadas ao meio impresso, parecem então revelar-se, através das propriedades favorecidas pela tecnologia digital, como obras líquidas em constante crescimento e transformação.

Repare-se, assim, que, à imagem e semelhança da sociedade moderna, cujas relações são fluídas, breves e voláteis, também o texto digital parece apresentar essa mesma “leveza”, manifestando, na sua natureza, um carácter líquido e pouco duradouro.

Observe-se, a este respeito, que, se, como referimos ao longo da segunda parte¹⁰⁹, as obras literárias digitais podem apresentar, devido à sua fractalidade¹¹⁰ e possibilidade de edição contínuas, mais do que uma versão ou atualização do mesmo texto, então, é possível afirmar que a forma como a dado momento uma obra se manifesta no ecrã é apenas uma forma provisória, efémera e volátil que, estando de passagem, em breve será substituída por uma nova forma que há-de surgir.

Ora, neste sentido, vale a pena observar que, de facto, tratando-se a literatura digital interativa de uma literatura líquida, em constante processo de construção, reconstrução e evaporação, cada uma das atualizações sofridas pelo texto digital manifesta precisamente a essência efémera e volátil deste tipo de obras.

Acrescente-se, ainda, que, referindo-se Bauman ao modo como “as rotinas antigas e aparentemente eternas começam a se desintegrar” (Bauman, 2007, p. 100), estabelecendo um corte com o padrão e com a estabilidade, com a segurança e com a certeza, acreditamos que também a literatura digital interativa parece reproduzir uma tendência para, através de um novo suporte e de uma nova estrutura não-linear e fragmentária – a do hipertexto – promover uma quebra com o convencional e com o sólido, instaurando, em lugar da estabilidade, da segurança e da certeza, a desintegração, a indefinição, a insegurança e a imprevisibilidade que marcam a vida

¹⁰⁹ Cf. tópico sobre “texto dinâmico”, Parte II, capítulo 3, p. 207-208 deste trabalho.

¹¹⁰ Ao referir-nos à fractalidade das obras literárias digitais referimo-nos à sua capacidade para, no seu todo, poderem ser “partidas” em elementos menores que as constituem (por exemplo, todo o texto digital é constituído por caracteres de texto, pixéis, animações, sons, imagens, fragmentos de código binário, etc.).

contemporânea e que são, simultaneamente, reproduzidas através do modo de funcionamento do ciberespaço.

Assim sendo, a este respeito, e por forma a verificar de que modo a desintegração, a indefinição e a imprevisibilidade, como marcas da contemporaneidade, parecem perpassar toda a produção literária em suporte digital, basta que observemos que ao abrir as páginas de um livro impresso nos deparamos já com a presença de um texto materializado e, por isso, estável, enquanto ao abrir as páginas de um livro digital somos precisamente confrontados com a existência de um texto em “estado potencial”, virtual e imaterializado, que, ao invés de estabilidade, nos oferece a imprevisibilidade e a incerteza que advêm da maneira como o leitor interagirá com ele e do modo como, conseqüentemente, lhe imprimirá, através da sua interação, uma forma e um sentido.

Assim, e acompanhando a reflexão de Bauman acerca da contemporaneidade, diríamos que o livro digital, à imagem do homem contemporâneo, estabelece um corte com a padronização, rejeitando a estabilidade, a segurança e a certeza que advêm dos suportes fixos para promover, em seu lugar, uma nova estrutura – o hipertexto - que, pelas suas potencialidades, lhe permite libertar-se das “grilhetas” do universal, do total e do certo para se entregar, por via da multiplicidade, da não-linearidade e da aleatoriedade do texto digital¹¹¹, a um espaço de indefinição e possibilidade que, rompendo com a ordem, com a regularidade e com a previsibilidade, será pautado de acordo com a individualidade daquele que com ele interage.

Clarificando, diríamos, então, que, se a sociedade contemporânea entrega nas mãos do indivíduo moderno a responsabilidade de construir o seu próprio percurso, de alcançar a sua própria felicidade, a literatura digital parece, então, reproduzir esta tendência através da tentativa, cada vez mais intensa, de emancipação do leitor.

Repare-se, a este respeito, que, ao invés de oferecer ao leitor um texto sólido, total e completo, o autor digital trabalha hoje na construção do texto enquanto “espaço de possibilidades”, um espaço onde o leitor pode, através da interação, definir o seu próprio percurso, imprimindo, a partir das suas escolhas, um determinado sentido à narrativa.

Note-se, assim, em analogia, que tal como no mundo contemporâneo, também no texto digital parece ser do indivíduo que recebe o texto a responsabilidade de desenhar, a

¹¹¹ Consideramos a multiplicidade, a não-linearidade e a aleatoriedade como características definidoras do texto digital que são potenciadas pelo seu suporte material.

partir das suas escolhas e das suas opções, um percurso que o conduza, neste contexto, não à felicidade, mas a uma das concretizações da narrativa.

Sublinhe-se, então, que também aqui, na literatura digital interativa, através da emancipação do leitor, parecemos ser remetidos para o ideal contemporâneo de que o indivíduo não deve encontrar-se sujeito a uma força maior (que, no caso da sociedade, é representada pela tradição e pelas instituições dominantes, e, no caso da literatura digital, é representada pelo autor) mas deve, pelo contrário, esforçar-se para construir, a partir da sua individualidade, o seu próprio caminho.

Por outra parte, e numa distinta linha de reflexão, foquemo-nos agora no que diz respeito à questão da efemeridade associada às obras literárias digitais. Se, como tivemos oportunidade de observar através da teorização de Lichty (2003), Santaella (2013) e Heim (1993), o meio digital é marcado pela fugacidade e efemeridade, então, acreditamos ser pertinente observar que a literatura digital, produzida atualmente no e para o universo digital, parece ter uma tendência para ser adaptar, necessariamente, a esta característica do meio, tornando-se, ela própria, uma literatura do fluxo, do instantâneo, do móvel, do fugaz.

Ora, nesse sentido, e justificando a volatilidade e efemeridade do texto digital sublinhe-se, a título de exemplo, e como fizemos referência ao longo da terceira parte deste trabalho¹¹², o modo como a narrativa de *Pry*, enquanto exemplo paradigmático, permite, devido à sua materialidade hipertextual, a possibilidade de reconstituir a obra a cada leitura. Repare-se, assim, a ilustrar esta característica, no facto de que ao ler o texto no “aqui e no agora”, no “eterno presente” que lhe é apresentado, são oferecidos ao leitor trechos de textos e de vídeo que, pela estrutura não-linear e aleatória da obra (decorrente da sua específica materialidade digital) serão, necessariamente, diferentes dos trechos a que o mesmo leitor terá acesso se decidir ler o mesmo capítulo, uma segunda vez, segundos, minutos ou, até mesmo, horas depois.

Neste sentido, sublinhamos, portanto, destacando a fluidez, efemeridade e volatilidade das obras concebidas em suporte digital, que, de facto, parece ser possível observar, a partir do exemplo de *Pry*, que dada leitura ou dada concretização de uma obra literária digital é, na verdade, apenas uma aparição virtual, de carácter líquido e pouco duradouro.

¹¹² Para mais considerações sobre a volatilidade e efemeridade do texto digital cf. Parte II, página 205-208, capítulo 3.

Nesse sentido, e à luz do disposto, sugerimos, portanto, que a literatura digital parece herdar os ideais contemporâneos de fugacidade do tempo, absorvendo-os diretamente para a sua forma de ser, para a sua essência.

Por fim, outra das ideias que gostaríamos de destacar diz respeito ao ideal contemporâneo de emancipação da coletividade a partir da individualidade do sujeito. Tendo já observado, ao longo da segunda parte deste trabalho, que uma das grandes particularidades das obras literárias digitais é, efetivamente, o facto de serem hoje produzidas por um coletivo de autores (designers, programadores, técnicos multimédia) consideramos, agora, que esse dado nos permite estabelecer um diálogo com a ideia apontada por Bauman (2001) de que o indivíduo moderno pode, através das suas competências individuais, potenciar um ideal de coletividade, auxiliando a sociedade a resolver problemas que, do ponto de vista individual, jamais poderiam ser superados. Ora, estabelecendo aqui uma ponte com ideia de que a coletividade é formada a partir das competências de cada sujeito, pretendemos aqui defender que a autoria coletiva a que assistimos na literatura digital não parece ser, afinal, mais do que a reprodução de um ideal a partir do qual o individual alimenta o coletivo. Na verdade, nesta linha de pensamento, a obra literária digital aparenta resultar, afinal, da reunião de pequenos fragmentos de texto (verbal, informático, audiovisual, interativo) que, produzidos por diferentes autores, são produzidos por forma a alimentar a estrutura da obra, constituindo-a, coletivamente, na sua globalidade.

Nesta perspetiva, sugerimos a ideia de que a literatura digital, apoiada na individualidade e nos talentos de cada um dos autores que criam a obra, trabalha, também ela, sobre um ideal de coletividade a partir do qual o engenho individual (seja através da produção do vídeo, da fotografia, do som) alimenta o todo que é a obra literária digital.

Assim, e para concluir, consideramos, portanto, que o carácter líquido, transitório, efémero e volátil das formas concebidas e das relações vividas na contemporaneidade parece influenciar de modo determinante a forma de ser da literatura digital interativa que, ancorada num meio imaterializado, deslocalizado e móvel aparenta refletir, ela própria, uma necessidade de, enquanto literatura, e diante das transformações tecnológicas e, mais especificamente, da evolução dos suportes, recompor-se e adaptar-se em função das características do meio que a acolhe. Sublinhamos, então, neste sentido, que a passagem de uma literatura “sólida”, associada ao meio impresso, a uma literatura “líquida”, associada ao meio digital, parece ser, ela própria, resultado do

processo de reconfiguração que atravessa toda a identidade da sociedade e do sujeito ao longo dos séculos XX e XXI e que acaba por influenciar de modo determinante a forma de ser e de viver dos indivíduos que hoje produzem literatura digital, afetando, conseqüentemente, as suas práticas criativas.

3. *Fragmentação do discurso e do indivíduo*

Prosseguindo com a tentativa de identificar algumas particularidades da contemporaneidade que nos permitam compreender as características essenciais da literatura digital interativa focar-nos-emos na ideia de que a sociedade contemporânea, em constante transformação e reformulação, promove um movimento de fragmentação do indivíduo.

Ora, para compreender este movimento de fragmentação é preciso, em primeira instância, observar que este é resultado de um conjunto de configurações históricas e sociais que deram origem à contemporaneidade, admitindo, neste sentido, que as mudanças estruturais e institucionais que puseram em xeque noções de unidade e universalidade previamente estabelecidas, nos conduzem, conseqüentemente, à chamada “crise de identidade” (Hall & du Gay, 1996; Hall, McGrew, & Held, 1992). Vivida pelo sujeito da era contemporânea, esta crise de identidade relaciona-se com o facto de, como aponta Hall (1996), o sujeito já não ser definido biologicamente, como em épocas anteriores, mas de ser agora definido historicamente, em função das suas vivências, dos seus contextos, do seu contacto com o mundo.

Nesse sentido, o sujeito do século XXI caracteriza-se por viver num mundo onde novas identidades são formadas a cada momento, um mundo onde as identidades podem ser adotadas e descartadas com a mesma velocidade com que trocamos de roupa. Na verdade, como sugere o autor:

O sujeito pós-moderno (...) não tem uma identidade fixa, essencial e permanente. A identidade torna-se ‘celebração móvel’: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (Hall, 1998, pp. 12-13)

Ora, neste sentido, vale a pena assinalar que a contemporaneidade parece, de facto, instalar – a partir das noções de quebra de unidade, de universalidade e de crença nas grandes narrativas e nas grandes instituições – uma crise de identidade a partir da qual é possível observar a transição de um sujeito centrado e estável (apoiado em quadros de referência que ofereciam estabilidade ao mundo social) para um sujeito fragmentado que, vivenciando o quadro de transformação social e de incerteza sobre os paradigmas antes estáveis e vigentes, procura hoje o seu próprio “eu”, a identificação com a sociedade em que vive.

A nova concepção do sujeito é, então, caracterizada pelo provisório, pela ideia de que a estrutura do indivíduo é desprovida de um único centro, apresentando vários focos de poder, e proporcionando sobre ele uma visão descentrada.

Deste modo, admitimos, portanto, que as velhas identidades, que durante tanto tempo estabilizaram o mundo social, parecem encontrar-se em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando, cada vez mais, o indivíduo moderno.

Na verdade, sublinhando a contemporaneidade essa falta de uma “identidade fixa”, parece reafirmar, simultaneamente, a ideia de que o sujeito não pode viver como um ser pleno, íntegro e possuidor de uma essência que o identifica no mundo, mas deve aceitar, por seu turno, que a sua identidade se modifique por meio do contacto com o exterior.

Desta forma, o sujeito contemporâneo deve ser visto como um sujeito processual na medida em que também ele se fragmenta, partilhando distintos focos de atenção e passando a ser confrontado com uma multiplicidade de identidades possíveis, com as quais se vai, temporariamente, identificando.

Sublinhamos, portanto, que a modernidade possui um carácter desagregador e que, como sugere Hall:

O sujeito previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável está a tornar-se fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades contraditórias ou não resolvidas. (Hall, 1998, p.12)

Neste sentido, e destacando a ideia de que a identidade vai sendo construída como um processo, afirmamos, portanto, que o sujeito contemporâneo assume identidades diferentes em distintos momentos, identidades que, para Hall (1998, p.12-13), “não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente”.

Assim, e uma vez expostas as principais ideias no que diz respeito à questão da fragmentação do sujeito, cabe-nos perguntar-nos se poderá essa fragmentação estender-se ao discurso. Se retomarmos a obra *A idade neobarroca* (1987), de Omar Calabrese, aperceber-nos-emos que, ao tratar das características da contemporaneidade, o autor italiano sublinha a ideia de que o discurso contemporâneo é, acima de tudo, um discurso composto por fragmentos – um discurso que, à semelhança do sujeito moderno, não exprime inteireza.

Assim, para Calabrese o discurso da contemporaneidade, orientado pelo pensamento da época, traduziria o caos social da era contemporânea. Como sublinha o autor:

A estética do fragmento é um espalhar evitando o centro, ou a ordem, do discurso (...) ‘a incoerência é preferível à ordem que deforma’ (...) o fragmento como material criativo corresponde também a uma exigência formal e de conteúdo. Formal: exprimir o caos, a casualidade, o ritmo, o intervalo da escrita. De conteúdo: evitar a ordem das conexões, afastar para longe ‘o monstro da totalidade’ (Calabrese, 1987, p. 10).

Neste sentido, e admitindo que, de facto, a desordem, a descontinuidade e a fragmentação são marcas do discurso contemporâneo interessa-nos, particularmente, mostrar de que modo a narrativa digital interativa, através da materialidade e da consequente fragmentariedade do objeto literário digital, reproduz, ela própria, uma estética de fragmentação.

Se observarmos que, como fizemos referência ao longo da segunda parte desta tese, o texto literário digital é essencialmente atomístico – composto por um conjunto de fragmentos– textos, sons, imagens, vídeos – então, podemos notar que, de facto, a narrativa digital interativa parece reproduzir, a partir da sua própria estrutura, o ideal fragmentário proposto pela contemporaneidade. Neste mesmo sentido, observe-se ainda que, tal como o pensamento contemporâneo, e, nomeadamente, tal como a identidade do indivíduo da contemporaneidade, também o texto digital se apresenta como um todo descontínuo, disperso e avesso à ideia de totalidade. Note-se, a este respeito, que, ao invés de se apresentar com uma estrutura fixa, estável e unificadora, o texto digital apresenta-se, a partir das potencialidades do hipertexto, como um conjunto desordenado de peças, como uma estrutura não-linear e descentrada que propõe ao leitor a tarefa de lhe imprimir uma forma final através do processo de leitura.

Assim, o texto digital, constituindo-se como uma estrutura fractal, permite, no nosso entender, projetar, através da narrativa digital interativa, uma sensação de caos e de incompletude que entraria em diálogo com os princípios contemporâneos de destruição da universalidade, da totalidade e da certeza.

Assim sendo, sugerimos, portanto, a ideia de que a narrativa digital interativa, constituída por blocos autónomos de significação, parece ser, ela própria, metáfora da procura de identidade levada a cabo pelo sujeito moderno.

Atente-se, neste sentido, no facto de que, tal como o sujeito contemporâneo não tem, à partida, uma estrutura sólida que lhe garanta uma identidade fixa, sentindo, por isso, uma necessidade de, a partir da instabilidade do mundo, desenhar, gradualmente, a sua

própria identidade, também a narrativa digital, desprovida da fixidez e da estabilidade que lhe oferecia o suporte impresso, parece procurar hoje, a partir das potencialidades do hipertexto (e nomeadamente da relação interativa com leitor), uma das suas muitas formas potenciais, ou seja, uma das suas identidades.

Nesta perspetiva, avançamos, portanto, com a ideia de que o sujeito contemporâneo, construindo a narrativa digital à sua imagem e semelhança cria, a partir das potencialidades do digital, um texto descentrado que, contendo em si um conjunto de textos potenciais, apenas será construído, em cada leitura, através da interação com aquele que o lê, numa das suas formas e numa das suas identidades. Neste sentido, também o texto digital parece manifestar, como referimos ao longo da segunda parte deste trabalho, um carácter processual, uma vez que apenas pode ganhar forma através do processo de leitura e interação.

Assim, se o indivíduo da contemporaneidade é visto como um sujeito processual, um sujeito que constrói a sua identidade à medida que vai experienciando a vida, consideramos importante sublinhar a ideia de que parece ser este mesmo indivíduo que, à sua imagem e semelhança, vai construir, a partir das potencialidades do digital, uma narrativa que apenas pode ser construída à medida que é percorrida, lida e experimentada, através da interação, pelo leitor.

Complementando, diríamos ainda, que, se como referimos acima, o sujeito da contemporaneidade se afirma, essencialmente, como um sujeito descentrado, então, será este mesmo sujeito que, uma vez mais, construindo o texto à sua imagem e semelhança, nos vai apresentar, a partir do digital, uma estrutura textual com múltiplas entradas, múltiplas saídas e múltiplos focos de atenção.

Reforçando o paralelismo: se o sujeito da contemporaneidade possui uma identidade marcada pelo provisório, avançamos com a hipótese de que também as suas produções, nomeadamente as produções literárias digitais, possam refletir, através da sua forma, uma provisoriedade e uma efemeridade que decorrem do próprio modo de vida contemporâneo quando aliado às propriedades e potencialidades técnicas dos novos dispositivos que, entre outras coisas, possibilitam a constante alteração/atualização do texto digital.

Ora, nesta perspetiva, e diante do disposto, pretendemos aqui sugerir que o texto digital reflete, a partir da sua própria estrutura e materialidade, a fragmentação vivida pelo sujeito contemporâneo. Assim, consideramos, portanto, que a literatura digital, vista como uma literatura que carece de centro e de identidade fixa, parece assumir-se, ela

própria, à imagem do sujeito que a produz, como uma literatura fragmentada, dispersa e atomística que apenas pode ganhar sentido através do processo de leitura.

Assim, e por forma a completar a reflexão, interessa-nos, de modo particular, mostrar que, de facto, a literatura digital, através da narrativa interativa, manifestando-se como uma espécie de estágio avançado ou modernizado da literatura impressa, parece, ela própria, acompanhar a evolução do sujeito contemporâneo.

Note-se, a este respeito, e no nosso entender, que se a literatura impressa, pela sua própria estrutura – rígida, estável e sólida – nos oferece um olhar sobre um sujeito unificado, de identidade firme e de relações duradouras, a literatura digital, por seu turno – dinâmica, líquida e processual – oferece-nos, pelo contrário, a possibilidade de, a partir da sua essência, antever um sujeito fragmentado, líquido e múltiplo, sobretudo do ponto de vista identitário.

Note-se, assim, que se a literatura impressa é, caracterizada, na maior parte dos casos, pela unidade das linguagens que a constituem, na literatura digital essa unidade parece, a partir da materialidade do digital, e mais especificamente, a partir da estrutura do hipertexto, fragmentar-se. Observe-se, a este respeito, que enquanto na literatura impressa todo o texto se apresenta como uma espécie de “bloco” sólido e uniforme, na literatura digital todo o texto deixa antever, a partir da sua própria estrutura, a fragmentariedade de que é constituído. Repare-se, neste sentido, que todo o texto digital pode, hipoteticamente, ser dividido em unidades mínimas, as chamadas lexias, permitindo-nos, a partir dessa fragmentação, observar a existência de diversas linguagens autónomas, de diversos códigos e de diversos blocos de sentido que, juntos, formam a unidade da narrativa.

Assim, e focando-nos, por agora, apenas na questão estrutural, consideramos ser possível admitir que o texto digital se apresenta, na sua essência, e devido à estrutura fragmentária e ramificada que se encontra na sua base – o hipertexto –, como uma réplica da fragmentação do discurso contemporâneo.

Desta forma, e diante do exposto, sugerimos, portanto, que se admita a hipótese da “velha” identidade da literatura, que durante tanto tempo foi associada à estabilidade e durabilidade do suporte impresso, estar hoje a ser gradualmente repensada a partir da literatura digital e, concretamente, a partir da narrativa digital interativa.

Na verdade, estabelecendo um paralelo com a evolução do sujeito contemporâneo, sugerimos que a literatura digital, à semelhança do homem moderno, nos permite antever o declínio de uma velha identidade, associada a ideais de unidade, solidez e

estabilidade, dando lugar a uma nova identidade que, reconfigurada pelos novos suportes, parece ser marcada pela fragmentação, pela provisoriedade e pela liquidez.

Em suma, admitimos a hipótese de que a literatura digital e a narrativa interativa, sendo criadas por um indivíduo contemporâneo líquido e fragmentado, estejam, elas próprias, a partir dos novos suportes, a manifestar uma tendência para dissolver a solidez e a estabilidade. Note-se, a justificar a nossa posição, que, de facto, se observarmos, parece ser hoje impossível pensar um texto digital, construído a partir de uma estrutura alinear e ramificada, que possa ser visto como um texto sólido e de identidade fixa.

Sublinhe-se, assim, que o texto digital, pela sua materialidade, deve ser pensado à luz do sujeito que o produz, como um texto de carácter líquido e mutável, marcado pela possibilidade de assumir, em diversos momentos, diferentes identidades.

Senão vejamos: poderemos afirmar que um texto digital, nas suas diversas possibilidades de realização (nos seus diversos percursos de leitura), é ainda o mesmo texto, mantém ainda a mesma identidade? Ou devemos considerar, pelo contrário, que, enquanto estrutura potencial, o texto digital assume, em cada uma das suas realizações, em cada uma das suas concretizações, uma das muitas identidades que traz inscritas na sua génese?

Ora, diante destas questões, gostaríamos então de sublinhar, em diálogo com a estética da contemporaneidade, que se o indivíduo é marcado pela multiplicidade de identidades, também o texto digital, neste sentido, aparenta se-lo. Na verdade, sendo programado, como referimos ao longo da segunda parte, como um texto que contém em si, potencialmente, muitos caminhos e muitas possibilidades de realização, também este, de acordo com as escolhas e interações do leitor, parece poder ganhar, a partir do processo de leitura, múltiplas identidades, múltiplos desfechos e múltiplas formas de ser.

Assim, para concluir a nossa reflexão, e partindo da hipótese sugerida por Hall (1998) de que o sujeito contemporâneo é, ao nível identitário, uma estrutura em permanente construção, avançamos com a ideia de que é precisamente este sujeito que parece criar, a partir do digital, um texto em processo, que se constrói e reconstrói a cada leitura, que, tal como a sua identidade, é um *continuum*, uma tarefa sempre a refazer.

Ora, diante dos argumentos expostos, sugerimos, então, a hipótese de ser possível estabelecer uma aproximação entre o ideal contemporâneo de fragmentação do discurso e do indivíduo e a própria essência formal da literatura digital e da narrativa interativa.

Atente-se, neste sentido, como temos vindo a defender, que concepções como as de procura de identidade, provisoriedade, descentramento, fragmentariedade e processualidade, vistas enquanto elementos definidores do indivíduo contemporâneo, se assumem aqui, elas próprias, como importante instrumento para compreender a atual forma de ser da literatura digital interativa.

4. Multiplicidade, ubiquidade e conectividade

Ao caracterizar a contemporaneidade, Linda Hutcheon (1991) define-a como um momento cultural de paradoxos e contradições. Nesta perspectiva, e de acordo com a autora, o primeiro paradoxo parece residir no modo como a cultura contemporânea se relaciona com o passado, apropriando-se da tradição e misturando tempos diferentes. O segundo, por outro lado, diz respeito à mistura de géneros promovida nesta época.

Ambos refletem, segundo a autora, “a indagação pós-moderna sobre a própria natureza da subjetividade” (Hutcheon, 1991, p. 29). Simplificando, ambos desafiam noções de totalidade, universalidade e fixidez para, em seu lugar, propor um mergulho no terreno da multiplicidade.

Note-se, assim, que, focando-se especificamente na narrativa e na pintura, Linda Hutcheon reflete sobre o modo como estas duas modalidades parecem desafiar uma concepção racional cartesiana para impor, em seu lugar, a imagem de um narrador múltiplo, confuso e, às vezes, até mesmo inidentificável, que substitui, no contexto contemporâneo, a grande voz do sujeito unificado a quem cabia ordenar a narrativa.

Sublinhe-se, deste modo, e à luz do que já identificámos anteriormente, que, de facto, como aponta a autora, essa passagem da unidade à multiplicidade parece ser, ela própria, acompanhada por um “questionamento mais geral em relação a qualquer sistema totalizante ou homogeneizante” (Hutcheon, 1991, p. 29). Assim, como sublinha, a partir de uma perspectiva descentralizada, “o marginal”, “o ex-cêntrico” (...) assume uma nova importância à luz do reconhecimento implícito de que, na verdade, a nossa cultura não é o monólito homogêneo (...) que podíamos ter presumido” (Hutcheon, 1991, p. 29).

Neste sentido, é importante observar que, como sugere Lyotard (1993), o século XX trabalhou, a partir da destruição ocidental dos grandes relatos – que, hipoteticamente guiariam a Humanidade rumo a um único fim, total e homogêneo – na ideia de subjetividade e de emancipação da multiplicidade em detrimento da unidade.

Assim sendo, o século XX, apontado como um período de descrença dos grandes relatos, das verdades universais e de qualquer intenção totalizante, afirma-se, sob este prisma, como grande motor da multiplicidade.

Sublinhe-se, a este respeito, que a era contemporânea, promovendo infinitas recombinações entre géneros, luta por contrariar a ideia de universalidade, criando uma

espécie de *melting pot* a partir do qual a diversidade se afirma, de facto, como um dos grandes traços distintivos das obras contemporâneas.

Repare-se, assim, que a multiplicidade do conhecimento, surgindo como um sistema de várias causas que rejeita “uma só razão para explicar o mundo, como o são um Deus, um absoluto hegeliano, uma evolução ou uma emancipação do proletariado” (Shimada, 2010, p. 5), entra, então, em diálogo com a multiplicidade da literatura que, tal como o mundo, desprovida de uma “explicação única” se vê assolada, na sua essência, pela possibilidade de ser tecida por “várias causas, várias explicações, várias verdades” (Shimada, 2010, p. 5).

Aliás, se observarmos, um exemplo de multiplicidade, e do modo como esta, paradigmaticamente, se estende à literatura, é a conceção de obras como *O jardim dos caminhos que se bifurcam* (1941), de Jorge Luis Borges ou *O castelo dos destinos cruzados* (1969), de Italo Calvino, peças literárias que, como já referimos anteriormente, contrariam, a partir da sua estrutura, a noção de totalidade para impor, em seu lugar, o cultivo de uma estrutura múltipla – marcada pela existência de uma série de caminhos bifurcados que, juntos, compõem inúmeras possibilidades de leitura e refletem, conseqüentemente, a existência de infinitos universos simultâneos, permitindo que todas as hipóteses se realizem, em todas as combinações possíveis.

Ora, desta perspectiva, sublinhamos, então, a ideia de que os ideais de multiplicidade instaurados pela era contemporânea parecem “contagiar” alguma da literatura produzida durante o século XX abrindo-nos portas a podermos pensar, mais tarde, a partir do surgimento do digital, o modo como a própria multiplicidade aparenta alastrar-se, extensivamente, no campo literário, constituindo-se, hoje, como uma das grandes características da literatura produzida, em suporte digital, no século XXI.

Assim sendo, e diante do disposto, sugerimos que se equacione a hipótese de que, tendo a contemporaneidade introduzido, com especial pertinência, a ideia de multiplicidade e, mais especificamente, a ideia de uma identidade e de uma natureza múltiplas, parece, no entanto, ter sido o ciberespaço, oferecendo-se-nos como espaço privilegiado a partir do qual se refutam ideias de universalidade, estabilidade, unificação e totalização, o principal responsável por colocar em relevo, pela sua própria estrutura, noções como as de instabilidade, dinâmica, multiplicidade e descentramento.

Desta forma, e seguindo a linha de pensamento que aponta o ciberespaço como potenciador de multiplicidade, sugerimos, nesse mesmo sentido, que a era digital, pela sua ausência de materialidade e pelo fomento de estruturas não-lineares e descentradas

parece promover, analogamente, o desenvolvimento de um sujeito multiplicado, disseminado e descentrado, que é, no espaço digital, continuamente interpelado por uma identidade instável.

Ora, neste sentido, se, como avança Santaella (2013, p.50), o indivíduo racional e autônomo “se encontra associado à materialidade espacial da impressão”, à “disposição linear das frases”, à “estabilidade das letras no papel”, ao “espaçamento ordenado, sistemático das letras negras sobre o fundo branco”, a emergência da cultura digital parece contribuir, no nosso entender, para alimentar, através dos seus sistemas de comunicação eletrônica mediada, a ideia de um sujeito contemporâneo – instável e de identidade múltipla.

Repare-se, a este respeito, que a própria velocidade proporcionada pela tecnologia, reconfigurando a posição do indivíduo, e fazendo com que este deixe de estar fixo, do ponto de vista físico, num determinado tempo ou num determinado espaço, parece também contribuir para a anulação de qualquer ponto de contacto com noções de estabilidade oferecendo-nos, por seu turno, o ingresso numa realidade virtual que é, simultaneamente, uma realidade múltipla. Observe-se, que, como explica Poster:

O efeito das novas mídias, tais como a internet e realidade virtual entre outras, é potencializar as comunicações descentralizadas e multiplicar os tipos de realidade que encontramos na sociedade. Toda a variedade de práticas inclusas na comunicação via redes – correio eletrônico, serviços de mensagens, vídeo conferência, etc. – constituem um sujeito múltiplo, instável, mutável, difuso e fragmentado, enfim uma constituição inacabada sempre em projeto. (Poster, 1990, pp. 30-32)

Ora, deste prisma, sugerimos, portanto, a ideia de que o ciberespaço, na sua própria essência estrutural, parece deixar evidente a multiplicidade da era digital, refutando a possibilidade, ilusória, de existência de um sujeito unificado, racional e estável e impondo, em seu lugar, a necessidade, cada vez maior, de adotar uma perspectiva heterogênea e descentrada que nos permita uma maior capacidade de reflexão em torno das produções artísticas levadas a cabo pelo sujeito contemporâneo.

Defendemos, portanto, nesta perspectiva, a tese de que a multiplicidade característica da contemporaneidade parece ganhar hoje, com o ciberespaço, a via perfeita para a sua concretização.

Deste modo, sugerimos, portanto, que a realidade digital, através dos seus novos meios e dos seus novos suportes, e, mais concretamente, através da sua materialidade deslocalizada e móvel, parece contribuir atualmente para potenciar, de modo ainda mais

intenso, um indivíduo disperso, múltiplo, dissolvido e descentrado que produz, à sua imagem e semelhança, produtos artísticos que manifestam, do ponto de vista conceptual e estrutural, algumas destas características.

Assim, e diante do exposto, sugerimos, então, que a forma múltipla que hoje adquire a narrativa digital – reunindo em si diversos fragmentos, linguagens e códigos – provenientes de distintas fontes e de distintas artes (do cinema à animação) – parece ser herança de uma cultura contemporânea que tem vindo a fomentar a mistura de géneros e o desenvolvimento de uma perspectiva aberta, descentralizada, múltipla e diversa.

Deste modo, sugerimos que, através da dissolução do tempo e do espaço, promovidas pela tecnologia, e, mais concretamente, através da conexão generalizada¹¹³, o ciberespaço parece estar, por via das suas potencialidades, a aproximar o homem do desejo de ubiquidade, ou seja, da possibilidade de estar presente, ao mesmo tempo, em todos os lugares. Ora, neste mesmo sentido, admitimos a possibilidade de que também a literatura digital, através da narrativa interativa, esteja a reproduzir esta tendência para a ubiquidade.

Repare-se, a este respeito, que, se na materialidade do livro digital impresso, este se encontra encerrado no seu suporte físico, entre a capa e a contracapa do meio que o alberga, no digital, por seu turno, consideramos ser possível aceder a uma espécie de “literatura ubíqua”, ou seja, a uma literatura que, imaterializada, pode ser acedida a partir de qualquer dispositivo, por qualquer um e em qualquer lugar.

Ora, neste sentido, parece ser pertinente observar que a narrativa digital interativa, integrando um tipo de literatura que, como acima referimos, pode ser acedida em tempo real, em qualquer local, por diversos equipamentos e em diferentes pontos do globo, aparenta manifestar, ela própria, à semelhança da era em que é produzida, um carácter instantâneo.

Veja-se que, se na literatura em suporte impresso, o conteúdo de *O Conde de Monte Cristo* (1844), de Alexandre Dumas, se encontra encerrado fisicamente no suporte livro, por seu turno, no meio digital, o mesmo texto pode viajar, em segundos, de um dispositivo a outro e de uma pessoa a outra, encontrando-se, simultaneamente, em todas as máquinas e em todos os locais do mundo onde lhe é possível chegar, percorrendo, em minutos, distâncias que, fisicamente, poderiam demorar dias ou meses a ser percorridas.

¹¹³ Tida por Lévy como um dos três princípios orientadores do crescimento do ciberespaço, a interconexão generalizada permite, através do espaço digital, ligar, a partir da tecnologia, qualquer ser humano a outro, autorizando a comunicação das comunidades entre si mesmas e permitindo a todos os indivíduos ter uma presença generalizada.

Deste modo, e à luz do disposto, consideramos, portanto, que a ubiquidade proporcionada pelo desenvolvimento do meio digital parece estar a contribuir para transformar a obra literária digital, também ela, à semelhança da rede que a acolhe, numa obra ubíqua, presente interativamente e disponível em tempo real em qualquer ponto do mundo.

Tudo isto só é possível porque, de facto, como aponta André Lemos (2004, p. 1) vivemos hoje, a partir do contexto comunicativo da era da informação, aquilo a que o autor chama de “era da conexão”¹¹⁴.

Trata-se, assim, de uma era que, sendo decorrente da convergência tecnológica e da informatização total das sociedades contemporâneas, é caracterizada pela emergência da computação ubíqua (altamente disseminada). Ora, esta computação ubíqua encontra-se essencialmente relacionada com o facto de toda a nossa vivência se encontrar hoje (a partir da popularização dos computadores, dos telemóveis e, particularmente, das redes de acesso à internet sem fios) mediada por meios tecnológicos móveis e interligados que, através da rede, passam a envolver os utilizadores, fornecendo-lhes a possibilidade de se ligarem entre si e com o mundo.

Assim, como esclarece André Lemos (2004), a era da conexão, a era em que todos se encontram ligados, através da internet, a uma rede mundial de informações, é, simultaneamente, a era da mobilidade.

Na verdade, nunca como agora, o Homem teve, através da tecnologia, a possibilidade de se deslocar de modo tão rápido e eficiente. Como sublinham Cooper, Green, Murtagh e Harper (2002), a mobilidade é vista como a principal característica das tecnologias digitais, sendo as tecnologias móveis:

(...) vendidas na promessa de propiciar uma conexão a ‘qualquer hora’ e em ‘qualquer lugar’, tanto através de voz ou dados. Os anúncios apresentam as tecnologias móveis como capazes de transcender as ‘limitações’ geográficas e de distância, incluindo as diferenças geográficas nos locais de trabalho e demais atividades. (Cooper, Green, Murtagh, & Harper, 2002, p. 296)

Ora, nesta perspetiva, a era da conexão, estaria, então, a possibilitar ao Ser Humano desenvolver uma cultura de mobilidade a partir da qual as novas tecnologias da informação e da comunicação estariam a facilitar o fluxo de informação, de dinheiro, de pessoas e de produtos, acelerando o processo de globalização.

¹¹⁴ Para mais detalhe sobre o conceito de “era da conexão” cf. WEINBERGER, D. 2003. “Why Open Spectrum Matters. The end of the broadcast nation”, disponível em <http://www.evident.com>.

Para Weinberger (2003), ultrapassado o processo de informatização da sociedade, o que está em jogo no início do século XXI é o aparecimento de uma nova fase na sociedade da informação. Como sugere o autor:

Não estamos na era da informação. Não estamos na era da Internet. Nós estamos na era das conexões. Ser conectado está no cerne da nossa democracia e da nossa economia. Quanto maior e melhor forem essas conexões, mais fortes serão os nossos governos, os nossos negócios, a nossa ciência, a nossa cultura, a nossa educação. [tradução nossa] (Weinberger, 2003, p. 445)

Sublinhe-se, assim, a ideia de que a existência de uma sociedade continuamente ligada à internet implica pensar, a partir da própria tecnologia, uma sociedade que é, cada vez mais, uma sociedade móvel, complexa e fluída.

Ora, neste sentido, sendo a internet, como refere André Lemos, uma “gigantesca máquina de contato e de troca de informações” (2004, p.16) esta assume-se hoje como ferramenta indispensável à comunicação e à própria vivência humana. A justificar esta afirmação, e provando que vivemos, de facto, a “era da conexão”, basta que pensemos que, atualmente, as pessoas se encontram ligadas à internet praticamente a todo o instante. Na verdade, o desenvolvimento da banda larga parece ter permitido uma passagem do “estar online” para o “viver online”.

Assim sendo, e reconhecendo, em função do exposto, que a conectividade é, por via do desenvolvimento da tecnologia digital, uma das marcas da vivência contemporânea, consideramos ser possível identificá-la, igualmente, enquanto traço distintivo da literatura digital e, especificamente, da narrativa interativa.

A este respeito, se observarmos, sendo a literatura digital reproduzida sobretudo em dispositivos móveis (*tablets*, telemóveis) esta parece ser marcada, muitas das vezes, pela necessidade de acesso à internet. Criada no seio de uma sociedade constantemente interligada, a narrativa interativa parece, assim, reproduzir, a partir da sua própria estrutura material e técnica, uma tendência para acentuar o potencial da conectividade.

Observe-se, a este respeito, que, sendo a narrativa interativa composta por conjuntos de hiperligações que incorporam, atualmente, o acesso a ligações externas, ou seja, a páginas alojadas na *web* ou a documentos e recursos que dependem diretamente do acesso à rede, então, parece ser possível identificar a existência de uma narrativa ubíqua e inter-conectada.

Assim, e diante das observações tecidas acerca do fenómeno da narrativa digital interativa, não podemos deixar de insistir, uma vez mais, na ideia de que o próprio

contexto da época, com todas as suas particularidades, parece contribuir para moldar as produções artísticas que dele resultam.

Ora, nesta perspectiva, e para terminar a reflexão, sugerimos, portanto, a ideia de que a conectividade generalizada que atravessa o século XXI parece influenciar, determinantemente, as características das obras produzidas nesta época, manifestando um impacto direto ao nível das práticas literárias.

Deste ponto de vista, acreditamos, então, que olhar a literatura digital interativa como uma literatura do nosso tempo implica reconhecer nela, e mais especificamente, na sua essência, traços definidores que, mais do que característicos da sua individualidade enquanto prática, são, acima de tudo, característicos da era na qual esta se desenvolve e das potencialidades dos dispositivos que a albergam.

Em jeito de conclusão, pretendemos sugerir a ideia de que a multiplicidade, ubiquidade e conectividade que marcam, através da tecnologia, os séculos XX e XXI, parecem ter aqui, também elas, se relacionadas com as práticas literárias desta época, uma importante função no sentido de explicar por que é a literatura digital como é e porque apresenta, do ponto de vista compositivo e estrutural, as características que manifesta.

Diante do exposto, e à luz da reflexão empreendida, acreditamos, então, estar em condições de sublinhar que a contemporaneidade, ao promover a ideia de um sujeito múltiplo, descentrado e disseminado, que as novas tecnologias, a partir do seu potencial, viriam a intensificar, parece, de facto, oferecer-nos uma importante ferramenta para pensarmos o modo de ser, fragmentado, multi-linear e heterogéneo, da própria literatura digital interativa. Por fim, numa outra abordagem, mas defendendo a mesma relação entre contexto histórico e essência estrutural, sugerimos que também as noções de comunicação digital ubíqua e de conectividade generalizada parecem fornecer importantes indicadores sobre o modo de ser interativo e hipertextual da literatura produzida, em suportes digitais, ao longo do século XXI.

CONSIDERAÇÕES FINAIS– O FIM DOS LIVROS OU LIVROS SEM FIM?

Tendo levado a cabo, ao longo desta tese, um trabalho que visou proporcionar uma linha de pensamento em torno do fenómeno da literatura digital, e, especificamente, da narrativa interativa, consideramos agora ser oportuno reunir algumas das principais questões sobre as quais nos temos vindo a debruçar, apresentando um conjunto de respostas e de conclusões, que, no nosso entender, constituem o cerne do pensamento crítico que tentámos promover ao longo das páginas anteriores.

Assim, e pese embora as inferências que fomos estabelecendo ao longo de todo o nosso trabalho, interessa-nos particularmente sublinhar, como primeira consideração e constatação, que parece ser possível confirmar que, como apontámos no início desta tese, a literatura digital não pode senão ser entendida como um movimento de continuidade e rutura.

Deste modo, e no que diz respeito à ideia de continuidade, trabalhada sobretudo na primeira parte desta tese, é-nos possível concluir, a partir da reflexão e breve análise em torno de um conjunto de obras pré-digitais, redigidas em diversas épocas – de entre as quais se incluem produções da Grécia Antiga, do Barroco, do Modernismo e das vanguardas do século XX – que recursos e técnicas como a da visualidade, da interatividade e da não-linearidade, embora sejam apresentadas, frequentemente, como resultado do desenvolvimento da tecnologia digital tratam-se, afinal, de práticas que já estariam presentes em obras transversais à História da Literatura Ocidental, sendo hoje apenas potenciadas pelas propriedades e valências dos novos suportes, e permitindo-nos, por isso, justificar um movimento de continuidade.

Não obstante, e porque, nos parece imprescindível reforçar o modo como a narrativa interativa impõe, simultaneamente, a ideia de rutura, concluímos, ao longo da terceira parte, e a partir da análise de *Pry*, que particularidades plasmadas neste tipo de narrativa - como a interatividade, a multimedialidade, a processualidade ou o dinamismo - sendo moldadas pelas propriedades e potencialidades dos novos dispositivos, nos permitem sublinhar a unicidade e o vanguardismo destas produções, configurando, necessariamente, a sua rutura face a formas literárias não digitais.

Ora, neste sentido, e apoiando-nos nas características retiradas, em primeira instância, da observação de um conjunto de obras pré-digitais, e, mais tarde, da análise de *Pry*,

admitimos que aquilo que hoje aponta para o movimento de mudança anteriormente mencionado são, de facto, as condições materiais oferecidas pelos novos suportes e a forma como estas influem na própria comunicação literária.

Para além disso, e reconhecendo que a literatura digital procura, através da narrativa interativa, e a partir do aproveitamento da revolução dos suportes, reconstruir a natureza do objeto literário e reformulá-lo à luz das novas propriedades e potencialidades dos dispositivos, parece-nos ser possível admitir que esta se encontra bastante próxima de uma atitude vanguardista, convocando-se um paralelo óbvio com a atitude provocatória das vanguardas que colocaram em causa, no seu tempo, modelos, princípios estéticos e critérios de literariedade estabelecidos.

Assim, e uma vez estabelecidas, no decorrer da primeira parte desta tese, as aproximações entre as características da literatura digital e as características dos principais movimentos vanguardistas, consideramos deter os argumentos essenciais para sugerir que, ao assumir-se como uma nova fase de evolução técnica dos suportes e ao promover experiências literárias inovadoras através das possibilidades estéticas e materiais permitidas pela tecnologia digital, a literatura digital interativa parece estar a afirmar-se como uma nova vanguarda em construção.

Deste modo, partindo da assunção de que o digital marca uma nova fase de evolução dos suportes de escrita, consideramos fundamental observar que a sua materialidade vem propor novas possibilidades de escrita e de leitura – de entre as quais destacamos a escrita multimédia e a leitura imersiva e performativa - proporcionando, por extensão, inovações materiais no contexto da criação literária. Tendo-nos debruçado, ao longo desta tese, e através da análise da obra digital interativa *Pry*, sobre esse conjunto de particularidades que, decorrendo da essência material dos suportes, nos permitem compreender uma nova forma de ser da obra literária, consideramos agora estar em condições de confirmar a nossa hipótese inicial: a de que a materialidade dos dispositivos digitais influencia de tal modo a própria literatura que incide sobre os seus suportes com consequências ao nível do próprio conteúdo.

Servindo-nos, como principal mecanismo de comprovação, das observações recolhidas através da análise de *Pry*, consideramos, então, ser possível, a partir das suas propriedades constitutivas, concluir que, pela sua específica materialidade, *Pry* nos apresenta novos modos de ler e de escrever, ancorados nas propriedades materiais do suporte que lhe dá vida.

Assim, tendo-nos dado conta, ao longo da segunda e terceira partes deste trabalho, de que, de facto, seria falacioso e empobrecedor olhar a obra literária digital e, especificamente, a narrativa digital interativa *Pry* à luz dos conceitos disponibilizados pela teoria literária, considerámos, então, face à escassa produção da teoria neste campo, ser necessário elaborar, previamente, um conjunto de conceitos que nos ajudassem a compreender as especificidades das narrativas digitais interativas e, simultaneamente, nos permitissem avaliar que reconfigurações impõe a nova materialidade dos suportes ao próprio processo literário.

Deste modo, ao formular os conceitos de *autor 2.0* e de *leitor 2.0* e ao avançarmos com uma nova proposta de definição de textualidade digital, concluímos ser possível retirar, com especial enfoque na análise de *Pry*, algumas conclusões no que diz respeito à reconfiguração das principais categorias narrativas: leitor, autor e texto.

Assim, no que diz respeito à figura do leitor, parece ser possível concluir que *Pry*, enquanto narrativa digital interativa, nos introduz a presença de um leitor 2.0, que, diferentemente do leitor convencional de textos impressos, se nos apresenta como: um leitor imersivo, que tem hoje a possibilidade, através da materialidade dos novos suportes, de se envolver física e corporalmente de modo mais intenso com a narrativa, imergindo na história não apenas do ponto de vista da imaginação, mas, inclusivamente, através do seu próprio corpo; um leitor *performer*, uma vez que a sua atuação no “palco do texto”, através de um conjunto de interações, gestos, escolhas e decisões se revela decisiva para a “escrita” e para a concretização de um dos enunciados propostos pelo autor; e por, fim, como um leitor jogador, ou seja, um leitor que, ao compreender o texto como um jogo, que deve ser explorado em todas as suas possibilidades narrativas, em todos os seus percursos, no maior número possível de significações, se aproxima, pela sua atuação participativa, da figura do jogador de videojogos.

Com efeito, e destacando, a partir dos conceitos de leitor imersivo, leitor *performer* e leitor jogador, as novas possibilidades de imersão e de participação que o recetor encontra na narrativa digital interativa, é-nos possível confirmar, a partir da obra em análise, que a nova materialidade do digital, facilitando este tipo de interação, possui, com base nos recursos técnicos atuais, a capacidade de influir, determinantemente, no modo como recebemos e experienciamos, de maneira diferenciada, sobretudo porque mais interativa e com maior envolvimento físico, a obra digital.

No que diz respeito à instância do autor, concluímos que *Pry* nos apresenta, em virtude da sua materialidade, o que denominamos um *autor 2.0*, o qual, subdividindo-se pelas

categorias de autor programador, autor expandido e autor coletivo, nos permite apreender algumas das alterações impostas pela nova materialidade da literatura.

Assim, não é demais considerar que *Pry*, enquanto narrativa digital interativa, propõe o desafio de pensarmos um autor programador, ou seja, um autor que já não escreve apenas com recurso à caneta e ao papel mas que estrutura, a partir da linguagem binária (código informático), as suas próprias obras, dominando as linguagens que as regem e servindo-se, eficazmente, dos recursos técnicos oferecidos pelos novos dispositivos; um autor expandido, que se encontra, atualmente, através das novas linguagens e dos novos recursos, potenciado na sua capacidade para contar histórias, dispondo de um novo *kit* de ferramentas narrativas (composto por tecnologias como o vídeo, a fotografia, os ambientes 360°, o 3D, a geolocalização ou a realidade aumentada) que ampliam, consideravelmente, o seu leque criativo; e, por fim, um autor coletivo, ou seja, um autor que tem hoje a consciência de que a feitura da obra literária em meio digital não resulta apenas do seu esforço e engenho mas é fruto do trabalho criativo de uma equipa (de designers, programadores, técnicos multimédia, técnicos de som, etc.) que, em conjunto consigo, erguem o livro digital interativo em todas as linguagens que lhe dão vida.

É possível verificar, a partir da análise da obra, que o autor, para além de se encontrar, atualmente, munido de novos “instrumentos” de escrita que expandem, como dissemos, os seus modos de expressão, parece ainda servir-se das potencialidades interativas e participativas do meio digital para exercer, de modo renovado, as suas funções sobre o texto e a sua autoridade sobre os destinos da obra.

Como afirmámos ao longo do segundo capítulo, uma das observações fulcrais relaciona-se com o facto de o autor dispor hoje, através da materialidade dos novos suportes, e, especificamente, através da sua possibilidade de manipulação por parte do leitor, de uma ferramenta privilegiada para exercer, dissimuladamente, o seu controlo sobre a narrativa dirigindo, a partir das suas propriedades interativas, essa espécie de “teatro de marionetas”¹¹⁵, palco através do qual manipula, inclusivamente, a figura do leitor.

¹¹⁵ Estabelecemos aqui, metaforicamente, um paralelo com a ideia do “teatro de marionetas” na medida em que acreditamos que através das potencialidades do meio digital, nomeadamente, através da abertura participativa oferecida ao leitor pelos novos suportes, o autor dispõe agora de renovadas “ferramentas” de manipulação que lhe permitem, coberto sob a capa dos novos dispositivos, e, por isso, de modo cada vez mais transparente e dissimulado, “camuflar” o seu controlo sobre os destinos da narrativa e, inclusivamente, sobre os destinos do leitor no processo de fruição da obra literária.

Deste ponto de vista, e uma vez mais com base na análise de *Pry*, interessa-nos sublinhar, particularmente, a impossibilidade de se falar de morte ou esbatimento do autor no texto digital uma vez que só, aparentemente, e a um nível de análise extremamente ingénuo e superficial, se poderia acreditar que este concede lugar primordial ao leitor.

Como tivemos oportunidade de observar, as potencialidades e propriedades materiais contribuem, na narrativa interativa, e ao contrário do que parece suceder, para um empoderamento da figura autoral, reforçando algumas das suas funções e munindo-o de novos recursos e ferramentas para exercer, de modo ampliado, a atividade de escrita.

Por fim, e no que diz respeito à instância do texto, parece-nos ainda ser possível concluir que o digital nos oferece, a partir das propriedades tecnológicas dos suportes digitais, a possibilidade de expandir o conceito de textualidade fornecido pela cultura escrita.

Apresentando-nos *Pry* um texto produzido a partir de um meio que é, por natureza, não-linear, descentrado e multimédia, esta obra funciona, no nosso entender, como plataforma privilegiada para observarmos de que modo o próprio texto parece absorver para a sua essência a materialidade, a linguagem e as potencialidades do universo digital que o alberga, dando lugar, a partir dessa absorção, a uma reconfiguração das características intrínsecas da própria textualidade em meio digital.

Neste sentido, e à guisa de conclusão, consideramos poder afirmar, a partir da análise de *Pry*, que o meio digital transforma a natureza e o conteúdo do próprio texto, afastando a estabilidade, a delimitação estrutural, topológica e temporal legadas pelo suporte impresso, e oferecendo-lhe, por seu turno, com base numa nova matéria de criação, uma existência digital marcada pela processualidade, pela abertura, pela imaterialidade e pelo dinamismo característicos dos novos enunciados textuais.

Desta perspetiva, e ao identificar o texto de *Pry* como um texto em processo, um texto dinâmico, um texto atomístico, um texto multicamada e um texto temporizado, acreditamos ser possível comprovar, enfim, tendo como exemplo paradigmático esta narrativa interativa, a tese de que o suporte não funciona apenas como repositório, mas que molda, inclusivamente, a partir das suas especificidades materiais, a natureza textual dos conteúdos que alberga, oferecendo-nos, em função disso, a possibilidade de reconhecer diferentes propriedades atribuíveis ao texto em ambiente digital.

No nosso entender, tais propriedades devem, necessariamente, ser acrescentadas ao conceito de textualidade herdado dos meios impressos.

Defendemos, assim, que as obras digitais interativas sugerem, a partir da sua própria gênese, a necessidade de expandir o conceito de textualidade, acrescentando aos já conhecidos fatores, cinco conceitos fundamentais: o de abertura, o de multimedialidade, o de interatividade, o de descentralização e o de cartografia – eixos fundamentais para um melhor entendimento sobre o fenômeno da textualidade em ambiente digital.

Adicionalmente, e ainda como conclusão decorrente da análise da obra, interessa-nos sublinhar que *Pry*, ao dar-nos a possibilidade de conhecer um texto literário que é atualmente constituído por uma dimensão verbal, sonora, audiovisual e interativa, parece apresentar-nos, a partir da sua materialidade, uma linguagem literária digital una – composta por diversos códigos, diversos recursos e diversas tecnologias - que, mantendo entre si uma relação de interdependência na construção de significado, tornam possível pensar a reconfiguração da linguagem literária plasmada em meios impressos à luz da tal nova materialidade que, de um modo geral, parece contribuir para a apresentação de um texto literário mais híbrido, mais rico do ponto de vista das linguagens envolvidas e com maior possibilidade de participação interativa por parte do leitor, ideias que confirmamos a partir da análise da obra que aqui empreendemos.

Numa outra perspectiva, e tendo em conta o modo como este hibridismo constitutivo, marcado pela presença de diversas linguagens, parece permitir-nos deduzir a existência de reconfigurações até no que diz respeito aos próprios modos de narração, interessa-nos sublinhar que a análise de *Pry* nos autoriza, ainda, a concluir que, na narrativa digital interativa, a descrição parece ser complementada pela presença de recursos audiovisuais que, integrando agora o texto literário digital, expandem as potencialidades “convencionais” deste, apresentando-nos uma nova técnica descritiva resultante da simbiose entre linguagem verbal e linguagem audiovisual as quais, unidas no mesmo ambiente digital, nos introduzem novos modos de contar e recriam, portanto, uma linguagem estética híbrida inovadora, só possível graças à tecnologia atual.

Uma vez comprovada, a partir das conclusões anunciadas, a hipótese de que a intromissão da matéria digital no processo literário nos autoriza a pensar um renovado conjunto de reconfigurações, não poderíamos encerrar esta reflexão sem nos debruçarmos sobre aquele que funciona, a par deste, como um dos pontos de chegada do nosso trabalho: o entendimento da literatura digital como “fruto” do nosso tempo, como reflexo criativo de uma era contemporânea marcada por ideais de fragmentaridade, multiplicidade e velocidade que, no nosso entender, ao moldar a vivência do sujeito

moderno, contribuem para moldar, igualmente, as suas práticas artísticas e os objetos que delas resultam.

Assim, e com base na nossa investigação, acreditamos estar em condições de concluir que a atual forma de ser da literatura digital – fragmentada, desterritorializada, efémera, múltipla, líquida e fugaz – não pode senão ser vista como reflexo do processo de reconfiguração que atravessa a identidade e a vivência do sujeito contemporâneo e que acaba por influenciar de modo determinante tanto as práticas criativas como as recetoras associadas à comunicação literária.

Sublinhamos, assim, a título conclusivo, que o próprio modo de vida do sujeito contemporâneo, marcado por questões como a da desterritorialização, da instantaneidade, da efemeridade, da volatilidade, da liquidez, da transitoriedade, do descentramento, da ubiquidade, da fragmentaridade e da processualidade, parece contribuir para moldar as características das obras literárias digitais.

Ora, deste ponto de vista, reforçamos, portanto, a ideia de que a contemporaneidade se revela como uma ferramenta fundamental para compreender a literatura digital e as suas especificidades e, particularmente, para pensar o modo de ser fragmentado, multilinear e heterogéneo da narrativa interativa.

Concluimos, portanto, deste prisma, que olhar a literatura digital interativa como uma literatura do nosso tempo é, sobretudo, reconhecer nela e na sua natureza um conjunto de traços definidores que, sendo característicos da sua individualidade enquanto fenómeno artístico, são, simultaneamente, característicos da era na qual se inscreve e das potencialidades dos dispositivos que a albergam.

Complementarmente, interessa-nos ainda sublinhar que outra das questões fundamentais e transversais a todo este trabalho de investigação é a questão das literacias.

Se, como dissemos, a materialidade dos meios digitais contribui para reconfigurar as principais instâncias do processo literário, consideramos importante concluir que, de facto, esta reconfiguração e estas metamorfoses são marcadas pela necessidade de aquisição de novas literacias.

Observamos, portanto, que diante de novos suportes, novos meios e novos panoramas digitais de criação e receção nos quais autor e leitor se movimentam, trabalhando, simultaneamente, e sob diversos pontos de vista, com obras literárias que manifestam características inéditas, torna-se não apenas necessário mas, inclusivamente, obrigatório, pensar no desenvolvimento de novas competências e no fomento de uma nova literacia associada ao processo de comunicação literária em meios digitais.

Em síntese, como resultado da nossa reflexão e da análise da obra digital interativa *Pry*, inferimos ser necessário munir o leitor de um conjunto de competências (sobretudo do ponto de vista informático) que lhe permitam ler, receber e compreender, de modo cada vez mais crítico e eficiente, as obras literárias produzidas em ambiente digital.

Analogamente, constatamos a necessidade de potenciar as competências tecnológicas do autor, na medida que dispondo este, atualmente, de novos “instrumentos” de escrita, deverá aprender a dominar a linguagem que os orienta por forma a poder servir-se, criativamente, das suas potencialidades.

Ora, seguindo esta linha de pensamento, estamos autorizados a concluir que a *literatura 2.0* requer, tanto do autor como do leitor, uma necessidade de “letrar-se digitalmente”, adquirindo novas competências técnicas e informáticas que lhes permitam, do ponto de vista autoral, aprender a criar, estruturar e manipular objetos literários digitais e, do ponto de vista do leitor, aprender a receber, manusear, interagir, e compreender a forma das novas obras literárias explorando-as, pela interação, na plenitude das suas possibilidades significativas.

Em suma, parece-nos ser possível concluir que autor e leitor atravessam, com a introdução do digital, manifestos desafios: ao primeiro coloca-se o da “reaprendizagem da escrita” – através da utilização de novos recursos e novas ferramentas digitais – enquanto que ao segundo, tendo sido durante anos treinado para a leitura em papel, parece colocar-se-lhe o desafio da “reaprendizagem da leitura” a partir de suportes como os *tablets*, os dispositivos de leitura ou, até mesmo, os *smartphones*.

Repare-se que, de facto, todas as conclusões a que temos vindo a chegar apontam para a evidência de que, com o aparecimento dos meios digitais, o livro não só não morreu como ganhou nova forma e nova vida, sendo hoje moldado e aperfeiçoado pelas características técnicas dos dispositivos que o acolhem.

Desta perspetiva, e tendo em conta as previsões de individualidades como Shatzkin, Nicholas Negroponte ou Seth Godin (2013) que, no momento de aparecimento dos meios digitais, preconizaram, nas suas teorizações, o fim do livro, pretendemos contrapor, através da análise de *Pry*, enquanto narrativa interativa, e das conclusões aqui enunciadas, a ideia de estarmos hoje, através da tecnologia digital, a experienciar, não o desaparecimento deste objeto mas a sua reinvenção, a partir de novos suportes e à luz das potencialidades da tecnologia digital.

Assim, à catástrofe do fim do livro opomos a ideia de que a literatura digital nos oferece, por seu turno, a possibilidade de experienciar livros sem fim - que se estendem

para além dos seus limites físicos, que expandem as funções do autor e do leitor, ampliando as suas literacias e contribuindo para um alargamento do conceito de textualidade.

Deste prisma e porque, como concluímos, a literatura digital não se trata, em termos de evolução dos suportes, de um “ponto de chegada” mas antes de um “ponto de passagem” que encontra nos dispositivos tecnológicos, efémeros por natureza, novas formas de produção e receção, interessa-nos estudar esta fase de transição dos suportes, no presente, e em toda a sua dimensão.

Se cada época nos oferece diferentes instrumentos, técnicas e materialidades, o digital apresenta-se-nos, então, como uma oportunidade singular para observarmos, em direto, de que modo a narrativa interativa, impondo novas conceções, novas formas e novas realidades, nos recorda, simultaneamente, que a literatura consiste num processo que não cessa de acontecer, numa história que não finda de ser escrita, num percurso que, enquanto houver Homem, certamente, continuará a ser desenhado e a ser pensado, porque só desse modo poderemos continuar a alimentar a vã pretensão de algum dia o vir a compreender na sua plenitude.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth, E. (1997). *Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Aguilar e Silva, V. M. (2000). *Teoria da Literatura*. Coimbra: Livraria Almedina.
- Aguilar, G. (2005). *Poesia Concreta Brasileira: As Vanguardas na Encruzilhada Modernista*. São Paulo: Universidade de São Paulo.
- Alquéres, H., & Policarpo, C. (27 de abril de 2016). A evolução dos textos e os novos leitores. *Observatório de Imprensa*, pp. 1-6. Obtido de http://observatoriodaimprensa.com.br/jornal-de-debates/_ed772_a_evolucao_dos_textos_e_os_novosleitores/
- Anderson, P. (1999). *As origens da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Antonio, J. L. (2008). *Poesia eletrônica: negociações com os processos digitais*. São Paulo: Navegar Editora.
- Apollinaire, G. (1918). *Calligrammes: Poèmes de la paix et de la guerre (1913-1916)*. Paris: Gallimard.
- Arbex, M. (1997). A visualidade na poesia: os precursores do concretismo. *Revista de Letras*, pp. 92-97.
- Argañaraz, N. (1986). *Poesia Visual Uruguaya*. Montevideo: Mario Zanochi.
- Babo, M. A. (2004). O hipertexto como nova forma de escrita. In F. Sússekind, *Historiografia literária e as técnicas de escrita: do manuscrito ao hipertexto* (p. 108). Rio de Janeiro: Vieira e Lent.
- Bacelar, J. (2001). *Poesia Visual*. Obtido de Biblioteca Online de Ciências da Comunicação: <http://bocc.ubi.pt/pag/bacelar-jorge-poesia-visual.pdf>
- Bairon, S. (1995). *Multimídia*. São Paulo: Global.
- Baptista, A. B. (2014). Introdução. *MATLIT: Materialidades da Literatura vol. 2, nº 1*.
- Barbosa, P. (2006). Aspectos Quânticos do Cibertexto. *Revista Cibertextualidades*, pp. 11-42.
- Barthes, R. (1999). *S/Z*. Lisboa : Edições 70.
- Barthes, R. (2004). Da obra ao texto. In R. Barthes, *Rumor da Língua* (pp. 9-14). São Paulo: Martins Fontes.
- Bastos, M. C. (2004). *Livro e/vs Computador: Qual a relação possível?* Obtido em 4 de abril de 2015, de DigLitWeb: Digital Literature Web: <http://www1.ci.uc.pt/diglit/DigLitWebCdeCodiceeComputadorEnsaio17.html>
- Bauman, Z. (1999). *Globalização: as consequências humanas*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (2001). *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (2007). *Tempos Líquidos*. Rio de Janeiro: Zahar.

- Bauman, Z. (2009). *A Arte da Vida*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (2013). *Vigilância Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bellei, S. L. (2002). *O livro, a literatura e o computador*. São Paulo: EDUC.
- Bellei, S. L. (2012). *Hipertexto e Literatura*. Porto Alegre: EdiPUCRS.
- Berman, M. (2007). *Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1ª edição: 1982.
- Bernardes, J. A., Miguéis, A., & Ferreira, C. (2015). *A Biblioteca da Universidade: Permanência e Metamorfoses*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
- Bolter, J. D. (1991). *Writing Space: Computers, Hypertext and the remediation of print*. Abingdon: Routledge.
- Bolter, J. D. (2001). *Writing Space: The Computer, hypertext and the history of writing*. USA: Lawrence Erlbaum.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. EUA: MIT Press.
- Bonacho, F. (2015). A Ergodicidade e o Texto Digital. *Revista Comunicação Pública*, 10, pp. 1-9. Obtido em 12 de fevereiro de 2016, de <https://cp.revues.org/959>
- Broeckmann, A. (2005). Image, Process, Performance, Machine. Aspects of a Machinic Aesthetics. *International Conference on the histories of media art, science and technology*, (pp. 1-5). Canada.
- Burger, P. (1993). *Teoria da Vanguarda*. Lisboa: Vega.
- Calabrese, O. (1987). *A idade neobarroca*. Lisboa: Edições 70.
- Calinescu, M. (2003). *Cinco caras de la modernidad*. Madrid: Alianza Editorial.
- Calvino, I. (2002). *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Campbell, J. (1968). *The Hero with a Thousand Faces*. EUA: Princeton University Press.
- Campos, A. d. (1956). pontos-periferia-poesia concreta. Obtido em 14 de maio de 2016, de http://www.poesiaconcreta.com/texto_view.php?id=4
- Campos, A. d. (1991). Poesia, Estrutura. In A. d. Campos, *Mallarmé*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Campos, A. d., de Campos, H., & Pignatari, D. (1975). *Teoria da poesia concreta: textos críticos e manifestos*. São Paulo: Duas Cidades.
- Campos, A. d., de Campos, H., & Pignatari, D. (1991). *Mallarmé*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Campos, H. d. (1969). *A arte no horizonte do provável*. São Paulo: Editora Perspectiva.

- Campos, H. d. (s.d). Pound Paideuma. In E. Pound, *Cantares*. Serviço de Documentação do Ministério da Educação e Cultura. Obtido em 14 de abril de 2016, de http://www.antoniomiranda.com.br/poesia_visual/pound_padeuma.html
- Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society*. United Kingdom: Blackwell.
- Castells, M. (1999). *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra.
- Chartier, R. (1994). *The order of books: readers, authors and libraries in Europe between the 14th and 18th centuries*. USA: Stanford University Press.
- Chartier, R. (1999). *A Aventura do Livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: UNESP.
- Christin, A. M. (1995). *L'Image écrite ou la déraison graphique*. Paris: Flammarion.
- Cooper, G., Green, N., Murtagh, G., & Harper, R. (2002). Technology, distance and presence. In S. Woolgar, *Virtual Society: Technology, cyberbole, reality* (pp. 286-301). Oxford: Oxford Press.
- Cordón, J. A., & Gómez, R. (2013). Verbete Literatura Líquida. In E. Núñez, & M. Fernández-Fígares, *Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura* (pp. 485-490). Barcelona: Santillana.
- Corrêa, R. H. (2006). Literatura, Texto e Hipertexto. *Terra Roxa e outras terras - Revista de Estudos Literários*, 8, pp. 30-43. Obtido em 26 de julho de 2016, de http://www.uel.br/pos/letras/terraroixa/g_pdf/vol8/8_4.pdf
- Cózar, R. d. (1991). *Poesía e Imagen - Formas difíciles de ingenio literario*. Espanha: Ediciones El Carro de la Nieve.
- Criado, M. Á. (2015). *Rumo a uma era digital obscura?* Obtido em 12 de junho de 2016, de Tudo sobre Ciência e Tecnologia: http://tudosobrecienciatecnologia.blogspot.pt/2016_01_01_archive.html
- Cummings, E. (1954). *Poems 1923-1954*. California: Harcourt Brace & Co.
- De Matia, K. C. (2013). *Poesia Expandida: A Escrita Poética no Ciberespaço*. Brasil: Universidade Estadual do Maringá.
- Deleuze, G. (1997). *Crítica e Clínica*. São Paulo: Editora 34.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2000). *Mil Platôs*. (A. G. Neto, & C. Costa, Trans.) Rio de Janeiro: Editora 34.
- Dowbor, L. (2009). Economia da Cultura Digital. In R. Savazoni, & S. Cohn, *Cultura Digital.br* (pp. 56-65). Rio de Janeiro: Azougue Editorial.
- Eco, U. (1962). Experimentalismo y Vanguardia. In U. Eco, *La Definición del Arte* (pp. 229-249). Barcelona: Ediciones Martinez Roca.
- Eco, U. (1989). *Obra Aberta*. Lisboa: Difel.
- Eco, U. (1993). *Lector in Fabula - Leitura do texto literário*. Lisboa: Editorial Presença.

- Fenellosa, E. (2008). *The Chinese Written Character as a medium of poetry*. New York: Fordham University.
- Ferreira, A. P. (2010). *Poesia digital: uma abordagem esfereológica do texto poético*. Obtido em 12 de dezembro de 2015, de MediaLab: <http://www.medialab.ufg.br/art/anais/textos/AnaPaulaFerreira.pdf>
- Fillola, A. M. (2004). *Fundación Alonso Quijano*. Obtido em 7 de março de 2016, de Hemeroteca Virtual: <http://www.alonsoquijano.org/cursos2004/animateca/recursos/Hemeroteca%20virtual/PUERTAS/PL%209-10/Mendoza%20Fillola.pdf>
- Foucault, M. (1987). *A Arqueologia do Saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Franco, G. (2005). *Tecnologías de la comunicación: producción, sistemas y difusión digital*. Madrid: Fragua.
- Frezza, M., Grisci, C. I., & Kessler, C. K. (julho de 2009). Tempo e Espaço na Contemporaneidade: uma análise a partir de uma Revista Popular de Negócios. *RAC*, pp. 487-503. Obtido em 20 de agosto de 2016, de <http://www.scielo.br/pdf/rac/v13n3/v13n3a09.pdf>
- Gache, B. (2006). La poética visual: en las fronteras entre ler y ver. *Páginas de Guarda - Revista de Lenguaje, Edición y Cultura Escrita*, pp. 1-9. Obtido em 6 de fevereiro de 2016, de <http://findelmundo.com.ar/belengache/pvisual.htm>
- Gaggi, S. (1997). *From Text to Hypertext. Decentering the Subject in Fiction, Film, the*. Philadelphia: University of Pennsylvania.
- Gauldreault, A., & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico- ciencia y narratologia*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca: Cornell UP, 1ª edição: 1972.
- Genette, G. (1987). *Seuils*. Paris: Éditions du Seuil.
- Gibson, J. (1966). *The senses considered as perceptual systems*. Boston: Houghton Mifflin.
- Giddens, A. (1991). *As consequências da Modernidade*. São Paulo: Editora UNESP.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Nova Iorque: Willey.
- Glazier, L. P. (2002). *Digital Poetics: The making of e-poetries*. Tuscalosa: University of Alabama Press.
- Godin, S. (15 de agosto de 2013). *An end of books*. Obtido em 19 de maio de 2016, de [typepad.com: http://sethgodin.typepad.com/seths_blog/2013/08/an-end-of-books.html](http://sethgodin.typepad.com/seths_blog/2013/08/an-end-of-books.html)
- Goicoechea de Jorge, M. (2011). "Los nuevos rituales de lectura literaria en pantalla". *Encuentros en Verines* (pp. 3-7). Asturias: Pendueles. Obtido em 12 de maio de 2016, de http://www.mecd.gob.es/lectura/pdf/v11_maria_goico.pdf

- Gorman, S., & Cannizzaro, D. (2014). *Pry*. Tender Claws LLC.
- Gutierrez, J. (2009). Electronic Literature as an information system. *Hyperrhiz 06 - Special Issue: Visionary Landscapes Summer 2009*. Obtido em 2 de março de 2016, de <http://hyperrhiz.io/hyperrhiz06/essays/electronic-literature-as-an-information-system.html>
- Hall, S. (1998). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A.
- Hall, S., & du Gay, P. (1996). *Questions of Cultural Identity*. Nova Iorque: SAGE Publications Ltd.
- Hall, S., McGrew, T., & Held, D. (1992). *Modernity and its Futures: Understanding Modern Societies*. Polity Press.
- Hargreaves, A. (2003). *O Ensino na Sociedade do Conhecimento: a educação na era da insegurança*. Porto: Porto Editora.
- Harvey, D. (2004). *A condição pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola.
- Hatherly, A. (1977). Visualidade do texto: uma tendência universalista da poesia portuguesa. *Revista Colóquio Letras*, nº35, 5-17.
- Hatherly, A. (1995). *A Casa das Musas*. Lisboa: Editorial Estampa.
- Hayles, K. (2002). *Writing Machines*. London: MIT Press.
- Hayles, K. (2007). *Electronic Literature: What is it?* Obtido em 27 de março de 2016, de The Electronic Literature Organization: <https://eliterature.org/pad/elp.html>
- Hayles, K. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dam Press.
- Heim, M. (1993). *The metaphysics of virtual reality*. Oxford: Oxford University Press.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press.
- Hutcheon, L. (1991). *Poética do Pós-Modernismo: história, teoria, ficção*. Rio de Janeiro: Imago.
- Infante, U. (1991). *Do texto ao texto - Curso Prático de Leitura e Redação*. São Paulo: Scipione.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke: Duke University Press.
- Jeffman, T. M. (2015). A materialidade e a afetividade do livro na era digital. *10º Encontro Nacional de História da Mídia* (pp. 1-15). Porto Alegre: UFRGS.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nova Iorque: New York University Press.
- Jewitt, C. (2009). *Technology, literacy and learning: a multimodal approach*. Nova Iorque: Routledge.

- Johnston, W. D. (2011). *Aesthetic Animism: Digital Poetry as Ontological Probe*. Montreal: University of Concordia.
- Joyce, J. (1999). *Finnegans Wake*. Porto Alegre: Guimarães Rosa.
- Karr, N. (28 de novembro de 2012). *A Internet mudou a nossa percepção do tempo*. Obtido em 7 de agosto de 2016, de Publico.pt: <https://www.publico.pt/tecnologia/noticia/a-internet-mudou-a-nossa-percepcao-do-tempo-1573458>
- Kirchof, E. R. (2009). O desaparecimento do autor nas tramas da literatura digital: uma reflexão foucaultiana. *Revista Signo*, nº56, 34, pp. 47-63. Obtido em 16 de abril de 2016, de <https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/962/683>
- Kirchof, E. R. (2016). Como ler textos literários na era da cultura digital. *Revista Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea*, 203-228.
- Kirchof, E., & Assumpção, S. (janeiro-junho de 2011). O ciberleitor infanto-juvenil: identidade e literatura digital. *Signo*, nº60, 36, pp. 175-194.
- Kirchof, E., & Vieira de Bem, I. (dezembro de 2006). O impacto da tecnologia sobre a literatura contemporânea. *Revista Texto Digital*, pp. 1-19.
- Koch, I. (2007). Hipertexto e construção de sentido. *Revista Alfa*, pp. 23-38. Obtido em 30 de março de 2016
- Kristeva, J. (2005). *Introdução à Semanálise*. (H. F. França, Trad.) São Paulo: Perspectiva.
- Lanckshear, C., Snyder, I., & Green, B. (2000). *Teachers and technoliteracy: managing literacy, technology and learning in schools*. Australia: Allen&Unwin.
- Landow, G. P. (1994). *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Maryland: John Hopkins University Press.
- Landow, G. P. (1995). *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Landow, G. P. (2009). *Hipertexto 3.0 - Teoria crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós.
- Lanham, R. (1995). Digital Literacy: multimedia will require equal facility in word, image and sound. *Scientific American*, nº273, 3, 198-199.
- Leão, L. (1999). *O Labirinto da Hipermídia: Arquitetura e Navegação no Ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras.
- Leão, L. (2004). As derivas e os mapas. In L. Leão, *Derivas: Cartografias do Ciberespaço* (pp. 9-15). São Paulo: Annablume.
- Leishman, D. (s.d). What is electronic literature. Obtido em 15 de junho de 2016, de <http://donnaleishman.weebly.com/what-is-electronic-literature.html>

- Lemos, A. (1997). Anjos Interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais. Brasil. Obtido em 28 de março de 2016, de <https://pt.scribd.com/doc/92000522/AndreLemos-Artigo-Anjos-Interativos>
- Lemos, A. (2003). Cibercultura - Alguns pontos para compreender a nossa época. In P. C. André Lemos, *Olhares sobre a cibercultura* (pp. 11-23). Porto Alegre: Sulina.
- Lemos, A. (2004). Cibercultura e Mobilidade: a Era da Conexão. *Razón y Palabra*, pp. 1-19. Obtido em 25 de agosto de 2016, de <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n41/alemos.html>
- Lévy, P. (1990). *Les technologies de l'intelligence*. Paris: La Découverte.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Lévy, P. (2003). *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34.
- Lévy, P. (2004). *As Tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Lichty, P. (2003). Histórias do desaparecimento/desaprecimento de histórias. In D. Domingues, *Arte e Vida no Século XXI: tecnologia, ciências e criatividade* (pp. 206-315). São Paulo: Editora UNESP.
- Lima, M. R. (2002). *Entre Percurso e Vanguarda: Alguma poesia de P. Leminski*. São Paulo: Annablume.
- Lopes, A. C. (2005). Verbete "texto". In J. A. Bernardes, *Biblos - Enciclopédia Verbo das Literaturas de Língua Portuguesa* (pp. 420-422). Lisboa: Verbo.
- Lubbock, P. (1954). *The Craft of Fiction*. London: J.Cape, 1ª edição:1922.
- Lyotard, J.-F. (1993). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Machado, A. (1997). Hipermissão: o labirinto como metáfora. In D. Domingues, *A Arte no século XXI - A humanização das tecnologias* (pp. 149-150). São Paulo: UNESP.
- Machado, J. P. (1956). Entrada "Analógico". In J. P. Machado, *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa* (pp. 532-533). Lisboa: Livros Horizonte.
- Maffesoli, M. (1999). *No fundo das aparências*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- Mallarmé, S. (1998). *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*. Paris: Gallimard.
- Mangen, A. (2008). Hypertext fiction Reading: haptics and immersion. *Journal of Research in Reading*, pp. 404-419.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Londres: MIT Press.
- Marinetti, F. T. (1912). *Manifesto Técnico da Literatura Futurista*. Obtido em 21 de fevereiro de 2016, de <http://www.usp.br/revistausp/79/18-eduardo.pdf>
- Marinetti, F. T. (1914). *Zang Tumb Tuum*. Milão: Edizione Futuriste.

- Marques, J., & Melo e Castro, E. (1973). *Antologia da Poesia Concreta em Portugal*. Lisboa: Assírio&Alvim.
- Massin, J. (1970). *La lettre et l'image*. Paris: Gallimard.
- McLuhan, M. (1965). *Understanding Media: The extensions of man*. Nova Iorque: McGraw-Hill.
- Melão, D. H. (2010). Ler na era digital: os desafios da comunicação em rede e a (re)construção da(s) literacia(s). *Exedra*(3), 75-90. Obtido em 14 de maio de 2016, de http://www.exedrajournal.com/docs/N3/06A-Dulce-melao_pp_75-90.pdf
- Melo e Castro, E. d. (1987). *As Vanguardas na Poesia Portuguesa do Século Vinte*. Lisboa: Biblioteca Breve.
- Mestre, I. (2012). *Literatura Digital, uma leitura reinventada: estudo de caso do livro interativo "The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore"*. Faro: Universidade do Algarve.
- Miller, C. H. (2004). *Digital Storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*. EUA: Focal Press.
- Mourão, J. A. (2001). A Criação Assistida por Computador. *Atas do Colóquio Internacional "A Criação"*. Lisboa. Obtido em 16 de março de 2016, de <http://triplov.com/creatio/mourao.htm>
- Müller, J.-D. (2004). Formen literarischer kommunikation im übergang vom mittelalter zur neuzeit. In W. Röcke, & M. Münkler, *Die Literatur im Übergang vom Mittelalter zur Neuzeit* (pp. 21-53). München&Wien: Carl Hanser.
- Murray, J. (2003). *Hamlet no Holodeck*. São Paulo: Itaú Cultural.
- Negroponte, N. (1995). *Being Digital*. Alfred A. Knopf.
- Negroponte, N. (2000). *El mundo digital: Un futuro que ya ha llegado*. Espanha: Ediciones B.
- Nelson, T. (s.d.). Hypertext towards a definition. Obtido em 17 de maio de 2016, de <http://www.media-studies.ca/articles/hypertext.htm>
- Nunberg, G. (1995). The Places of Books in the Age of Electronic Reproduction. In R. H. Block, & C. Hesse, *Future Libraries* (pp. 13-37). London : University of California Press.
- Oliveira, L., & Baldi, V. (2013). Hipermídia como catalisador da leitura na sociedade em rede. In P. Bieging, R. I. Busarello, V. R. Ulbricht, & L. (. Oliveira, *Tecnologia e novas mídias: da educação às práticas culturais de consumo* (pp. 102-120). São Paulo: Pimenta Cultural.
- Oliveira, T. d. (2015). A hipertextualidade no dicionário Longman e a posição do leitor no percurso de leitura. *Atas do VII Simpósio Nacional de Estudos Filológicos e Linguísticos*, 1-14.

- O'Neill, A. (1960). *Abandono Vigiado*. Lisboa: Guimarães Editores.
- Parra, A. C. (2012). *Pound: Las relaciones del ideograma*. Obtido em 22 de fevereiro de 2016, de Academia.edu: https://www.academia.edu/1486500/Ezra_Pound_Las_relaciones_del_ideograma
- Patterson, N. (Novembro de 2000). Hypertext and the changing roles of readers. *English Journal - National Council of Teachers of English* , pp. 74-80.
- Pawlicka, U. (março de 2014). Towards a History of Electronic Literature. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, pp. 1-10.
- Pawlicka, U. (2015). *Literary margins and non-marginal changes. Electronic literature, its object and intermediation in the light of history of electronic literature*. Obtido em 6 de junho de 2016, de Acadeuro: http://www.acadeuro.wroclaw.pl/docs/participants/5/116_prepaper_Urszula_Pawlicka.pdf
- Perlof, M. (1993). *O Momento Futurista*. São Paulo: Brasil.
- Pignatari, D. (1987). *Semiótica e Literatura*. São Paulo: Cultrix.
- Pires, M. L. (1985). *Poetas do Período Barroco*. Lisboa: Editorial Comunicação.
- Portela, M. (2013). Materialidades da Literatura: escrita, investigação e reconfigurações no contexto do espaço virtual. (A. G. Faria, & L. d. Joviano, Entrevistadores) Obtido em 29 de outubro de 2016, de <http://www.ufjf.br/revistaipotesi/files/2015/01/15-MATERIALIDADES-DA-LITERATURA.pdf>
- Poster, M. (1990). *The mode of information: post-structuralism and social context*. Chicago : University of Chicago Press.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, Vol.9(5), 1-6.
- Pressman, J. (2014). *Digital Modernism: Making it new in New Media*. United Kingdom: Oxford University Press.
- Reis, C., & M.Lopes, A. (1990). Verbete "narrativa". In C. Reis, & A. M. Lopes, *Dicionário de Narratologia* (pp. 262-265). Coimbra: Almedina.
- Reis, P. (1998). Antecedentes histórico-literários do concretismo. In P. Reis, *Poesia Concreta: uma prática intersemiótica* (pp. 1-7). Porto: Edições Fernando Pessoa. Obtido de <http://po-ex.net/pdfs/pr-dapoesia.pdf>
- Reis, P. (2006). Media digitais: novos terrenos para expansão da textualidade. *Revista Cibertextualidades*, pp. 43-52. Obtido em 21 de março de 2016, de http://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/852/1/cibertxt1_43-52_reis.pdf
- Reis, R. (2011). *A Poesia Visual em Portugal (1915-1977): territórios de expressão*. Porto: Universidade do Porto.

- Rettberg, S. (2002). Experiments in irrational exuberance: the present and future of electronic literature or how I became e-literate. *Kairos* 7.3, 2-12.
- Rettberg, S. (2016). Electronic Literature as Digital Humanities. In S. Schreibman, R. Siemens, & J. Unsworth, *A New Companion to Digital Humanities* (pp. 127-132). Wiley: Blackwell.
- Riedl, M., & Bulitko, V. (2013). Interactive Narrative: An intelligent systems approach. *AI Magazine*, pp. 1-13.
- Rocha, C. (1995). Verbete "Vanguarda". In J. A. (org.), *Biblos - Enciclopédia Verbo das Literaturas de Língua Portuguesa* (Vol. 5, pp. 597-604). Verbo.
- Rovero, G. K. (2001). Adónde va la literatura? La escritura, la lectura y la crítica entre la galaxia gutemberg y la galaxia electrónica. *Revista Iberoamericana*, LXVII, pp. 687-707.
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Ryan, M.-L. (2004). Multivariant Narratives. In S. Schreibman, R. Siemens, & J. Unsworth, *A Companion to Digital Humanities* (pp. 416-425). Oxford: Blackwell.
- Ryan, M.-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: towards a poetics of interactive narrative. *Storyworlds - A Journal of Narrative Studies* 1.1, 50-56.
- Sá-Carneiro, M. d. (1915). Manucure. *Orpheu - Revista Trimestral de Literatura, versão fac-similada*,. Edições A Bela e o Monstro.
- Salaverría, R. (2005). "Multimedialidade: Informar para cinco sentidos. In J. Canavilhas, *Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença*. Covilhã: Livros Labcom.
- Sales, C., & Azevedo, W. (2012). A literatura expandida e sua escritura expandida: uma reflexão sobre a obra Volta do Fim. *Revista Brasileira de Literatura Comparada*, nº20, 49-62. Obtido em 15 de março de 2016, de <http://revista.abralic.org.br/downloads/revistas/1450361917.pdf>
- Sampaio, M. d. (1989). *Ezra Pound: dos sentidos da influência*. Coimbra: Universidade de Coimbra. Obtido de <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/2668.pdf>
- Santaella, L. (2004). *Navegar no Ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus Editora.
- Santaella, L. (2007). *Linguagens líquidas da era da mobilidade*. São Paulo: Paulus.
- Santaella, L. (2010). *Culturas e Artes do Pós-Humano - Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.
- Santaella, L. (2013). *Comunicação Ubíqua: Repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus.
- Santiago, S. (1989). *O narrador pós-moderno*. São Paulo: Companhia das Letras.

- Santos, R. M. (2000). A noção de mapa em Deleuze e Guattari e as práticas educacionais em música. *Revista Cadernos do Colóquio*, pp. 68-73.
- Sanz, A., & Romero, D. (2007). *Introduction of Literatures in the Digital Era: Theory and Praxis*. United Kingdom: Cambridge Scholars Publishing.
- Sanz, A., & Romero, D. (2008). "Literatura comparada del texto al hipertexto, o ¿qué pueden ofrecer los medio electrónicos a la disciplina? In A. S. (ed.), *Literaturas del texto al hipermedia* (pp. 10-17). Barcelona: Anthropos.
- Sanz, E. R. (2013). Verbete "Lectoescritura Multimedia". In E. Núñez, & M. Fernández-Fígares, *Diccionario de nuevas formas de lectura y escritura* (pp. 354-355). Barcelona: Santillana.
- Schaffner, A. K. (2006). *From Concrete to Digital: The Reconceptualisation fo Poetic Space*. Obtido de Netzliteratur.net: http://www.netzliteratur.net/schaffner/concrete_to_digital.pdf
- Schrimpf, S. (2008). Long-term preservation of electronic literature. *Fifth Internation Conference on Preservation of Digital Objects*, (pp. 29-30). London. Obtido de http://www.bl.uk/ipres2008/presenations/day1/05_Schrimpf.pdf
- Schüler, D. (1999). *Finnegans Wake, de James Joyce (tradução)*. Porto Alegre: Ateliê Editorial.
- Sekeff, M. d. (1998). Música e Semiótica. In L. T. (org.), *De sons e signos: música, mídia e contemporaneidade* (p. 38). São Paulo: EDUC.
- Shimada, J. (setembro-dezembro de 2010). O labirinto da pós-modernidade ou a multiplicidade e o vazio. *Revista Garrafa* 22, pp. 1-24.
- Silva, R. B., Mendes, J. S., & Alves, R. d. (julho de 2015). O conceito de líquido em Zygmunt Bauman: Contemporaneidade e Produção de Subjetividade. *Athenea Digital*, nº15, pp. 249-264. Obtido em 23 de agosto de 2016, de [file:///C:/Users/Isa%20Mestre/Downloads/1511-5818-4-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Isa%20Mestre/Downloads/1511-5818-4-PB%20(1).pdf)
- Simanowski, R. (2009). What is and toward what end do we read digital literature? In F. Ricardo, *Literary Art in Digital Performance* (pp. 12-16). London : Bloomsbury Academic.
- Simanowski, R. (2011). *Digital Art and Meaning*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Soares, M. (2002). Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Revista Educação & Sociedade*, nº81, 23, 1-4. Obtido em 2 de junho de 2016, de http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302002008100008&lng=en&nrm=iso&tlng=pt
- Sousa Ribeiro, A. (2010). Materialidade da Literatura. Obtido em 29 de outubro de 2016, de <http://osmarti.blogspot.pt/2010/05/materialidade-da-literatura.html>
- Souza, L. P. (2004). Um labirinto chamado hipertexto. *Anais do II Encontro Nacional de Professores de Letras e Artes* (pp. 1-5). Rio de Janeiro: Essentia Editora.

- Spalding, M. (2012). *Literatura Digital*. Obtido em 3 de março de 2016, de literaturadigital.com.br: <http://www.literaturadigital.com.br/?pg=25010>
- Staley, D. (1998). Digital Historiography: Hypertext. (U. o. Library, Ed.) *Journal of the Association for History and Computing, nº1, Volume 1*. Obtido em 22 de fevereiro de 2016, de <http://quod.lib.umich.edu/j/jahc/3310410.0001.113/--digital-historiography-hypertext?rgn=main;view=fulltext>
- Teixeira, C. A. (2009). *A estética do labirinto: barroco e modernidade em Ana Hatherly*. São Paulo: Universidade de São Paulo.
- Terça-Nada, M. (sem data). *Marcelo Terça-Nada Portifólio*. Obtido em 15 de janeiro de 2016, de Marcelo Nada - Rede Zero: <http://marcelonada.redezero.org/artigos/relacoes-entre-imagem-e-escrita.html>
- Tessman, R. (11 de outubro de 2013). *Explorando a era digital: ciberespaço*. Obtido em 12 de abril de 2016, de Ramon Tessman: <http://ramontessmann.com.br/explorando-era-digital-ciberespaco/>
- Tinoco, L. N. (1678). *Pheniz de Portugal Prodigioza*.
- Torres, R. (2007). Poesia Experimental e Ciberliteratura: por uma literatura marginalizada. In R. T. (org.), *Poesia Experimental Portuguesa Cadernos e Catálogos* (pp. 116-127). Porto: Universidade Fernando Pessoa. Obtido de https://po-ex.net/evaluation/PDF/torres_flup.pdf
- Torres, R. (2014). Visualidade e Expressividade Material na Poesia Experimental Portuguesa. In R. T. (org.), *Poesia Experimental Portuguesa Cadernos e Catálogos* (pp. 9-31). Porto: Universidade Fernando Pessoa. Obtido em 14 de março de 2016, de http://www.po-ex.net/pdfs/ebook1_poex.pdf
- Torres, R., & W. Block, F. (2007). *Poetic Transformations in(to) the Digital*. Obtido de Netzliterature.net: http://www.netzliteratur.net/block/poetic_transformations.html
- Vargas, L. H. (2014). Passeios nos labirintos de Maria Gabriela Llansol. *Anais do V seminário dos alunos dos Programas de Pós-Graduação do Instituto de Letras* (pp. 385-395). Universidade Federal Fluminense. Obtido de <http://www.anaisdosappil.uff.br/index.php/VSAPPIL-Lit/article/view/203/109>
- Vilarouca, C. G. (2015). Breve análise de narrativas literárias digitais. Brasil. Obtido em 22 de junho de 2016, de <https://www.google.pt/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=breve%20analise%20de%20narrativas%20literarias%20digitais%20vilarouca>
- Virilio, P. (1999). *A bomba informática*. São Paulo: Estação Liberdade.
- Vouillamoz, N. (2000). *Literatura e Hipermedia*. Barcelona: Paidós.
- Waber, D. (2010). *Digital Writing and Writing 3D: An Interview with Dan Waber*. Obtido em 14 de dezembro de 2015, de ELMCIP Electronic Literature

Knowledge Base: <http://elmcip.net/critical-writing/interview-dan-waber-%E2%80%9Cdigital-writing-and-writing-3d>

Wardrip-Fruin, N. (2010). An interview with Noah Wardrip-Fruin, disponível em <https://eliteratures.wordpress.com/interviste/noah-wardrip-fruin/> . (F. Vivo, Entrevistador)

Wardrip-Fruin, N. (2010). Five elements of digital literature. In R. Simanowski, J. Schäfer, & P. Gendolla, *A Handbook: Reading Moving Letters - Digital Literature in Research and Teaching* (pp. 29-57). Alemanha: Transcript.

Weinberger, D. (2003). *Why Open Spectrum Matters: The end of the broadcast nation*. Obtido de Evident: www.evident.com

Zumthor, P. (1991). *Toward a Medieval Poetics*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Zumthor, P. (1993). Carmina Figurata. *Revista USP - Universidade de São Paulo*, pp. 69-75.

